



SOCCER
QUEBEC

RÈGLEMENTS

**TOURNOI
DES SÉLECTIONS
RÉGIONALES**

1. GÉNÉRALITÉS.....	3
2. COMPÉTITION	4
3. ÉQUIPEMENT.....	6
4. ARBITRES	7
5. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES.....	7
6. FORFAITS/DÉFAUTS.....	7
7. PROTÊTS	8
8. ÉLIGIBILITÉ.....	9
9. REMPLACEMENTS	9
10. CLAUSES SUPPLÉMENTAIRES.....	10
11. RÉCOMPENSES	10
12. OBLIGATIONS	10

1. GÉNÉRALITÉS

1.1 Le Tournoi des sélections régionales, désigné dans les articles suivants comme « TSR », regroupent les sélections des meilleurs joueurs U12 et U13 exclusivement, telle que la catégorie est définie à l'article 1.31.3 des règles de fonctionnement, issues des Unités régionales de loisir et de sport reconnues par Sports-Québec, désignées dans le présent règlement comme « régions ».

1.2 Pour être éligible à participer au TSR, un joueur doit être affilié avec une carte d'affiliation dûment en règle à un club de la région avec laquelle il participe.

1.2.1 Nonobstant l'article 1.2, tout joueur affilié avec l'Académie de l'Impact de Montréal peut participer au TSR si les deux conditions suivantes sont respectées :

- Le joueur était affilié à un club québécois autre que l'Impact de Montréal l'année précédente ;
- Le joueur s'aligne avec la région de son club d'affiliation de l'année précédente.

1.3 Pour chaque équipe, les régions doivent déboursier avant le 30 juin les frais d'inscription prévus à la Politique administrative des frais et amendes.

1.4 L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum le niveau Éducateur de soccer provincial (anciennement DEP). Tout entraîneur adjoint doit détenir au minimum la certification S2. Si l'un ou l'autre 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.

1.4.1 Chaque région doit de plus avoir en sa possession une copie des résultats de la filtration policière de chacun des adultes de la délégation qui prendront part au TSR, à fournir sur demande à la FSQ.

1.5 Parmi les entraîneurs et les entraîneurs adjoints, il faut au moins un homme dans chaque équipe masculine et au moins une femme dans chaque équipe féminine. À moins d'une autorisation de la Fédération, une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par défaut.

1.6 L'entraîneur et le gérant d'une équipe ne peuvent officier ni comme entraîneur ni comme entraîneur adjoint ni comme gérant d'une autre équipe. Il est cependant possible d'être entraîneur adjoint de deux équipes de la même région à la condition d'avoir avisé la Fédération avant le début de la compétition. Une équipe qui ne se conforme pas à ces directives perdra le match par défaut.

1.7 Chaque région doit participer à chaque édition du TSR.

1.8 Le TSR s'étale sur cinq (5) jours, dont le premier comporte un tour préliminaire de trois (3) matchs pour la compétition féminine et également trois (3) matchs pour celle masculine.

2. COMPÉTITION

2.1 Une réunion pré-compétition aura lieu la veille du premier jour de compétition. La présence de l'entraîneur de chacune des équipes est obligatoire. En cas de force majeure, il pourra être remplacé par un représentant de la région. La région d'une équipe qui ne s'y conforme pas aura une amende.

2.2 Équipe invitée

2.2.1 L'équipe invitée est une sélection composée de joueurs U12 membres du Programme de sélection régionale (PSR) relevant de la région hôte.

2.2.2 Si aucun PSR ne relève de la région hôte, l'équipe invitée sera choisie par le comité des compétitions de la Fédération.

2.2.3 Les résultats de l'équipe invitée ne sont pas pris en compte dans l'établissement des classements.

2.3 Format de compétition : tournoi à élimination directe avec matchs de classement.

2.3.1 La compétition se déroule selon le tableau suivant, les chiffres de chaque duel représentent le classement des Jeux du Québec (Jeux) de l'année précédente.

MÉDAILLE D'OR 1e - 2e place					
Tour préliminaire Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6
16	1		REPOS		
M01	M04				
17	8	M14			
	M05				M24
	9				
	4				
	M06	M15			
	13				
	5				
	M07				
	12				
15	2				
M02	M08	M16			M34
18	7				
	M09			M25	
	10				
14	3				
M03	M10	M17			
19	6				
	M11				
	11				

MÉDAILLE DE BRONZE 3e - 4e place						
			REPOS	Jour 6 PM24 (M40) PM25		
5e - 6e place				REPOS	Jour 5 PM14 M30 PM15 (M38) PM16 M31 PM17	
					Jour 6 PM30 (M42) PM31	
7e - 8e place					REPOS	Jour 3 PM04 M20 PM05 (M37) PM06 M21 PM07 PM08 M22 PM09 PM10 M23 PM11
			Jour 5 M28 (M37) M29			
9e - 10e place			REPOS			Jour 6 PM30 (M42) PM31
11e - 12e place				REPOS		Jour 6 PM28 (M41) PM29
						Jour 5 PM20 M32 PM21 (M39) PM22 M33 PM23
13 - 14e place			REPOS	Jour 6 PM32 (M43) PM33		
15e - 16e place				REPOS		17e, 18e et 19e place (tournoi à la ronde) Jour 2 (M12)PM01 VS PM02 (M13)U12 VS PM03 Jour 3 (M18)PM03 VS PM01 (M19)PM02 VS U12 Jour 5 (M26)PM02 VS PM03 (M27)PM01 VS U12 Jour 6 (M35)1 VS 2 (M36)3 VS 4
						17e, 18e et 19e place (tournoi à la ronde) Jour 2 (M12)PM01 VS PM02 (M13)U12 VS PM03 Jour 3 (M18)PM03 VS PM01 (M19)PM02 VS U12 Jour 5 (M26)PM02 VS PM03 (M27)PM01 VS U12 Jour 6 (M35)1 VS 2 (M36)3 VS 4

2.3.2 En cas d'absence d'une région l'année précédente, son équipe sera automatiquement placée à la position 19. S'il y avait plusieurs absences, un tirage au sort sera effectué afin d'établir la position de ces équipes, à partir de la 19^e et en remontant, en fonction du nombre.

2.4 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de trente (30) minutes.

2.5 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, sauf pour les matchs de médaille. Lors de ces derniers, il y aura une prolongation de deux (2) périodes de dix (10) minutes en cas d'égalité, suivie d'une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA advenant que l'égalité persiste.

3. ÉQUIPEMENT

3.1 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. De plus, le numéro porté par chacun des joueurs doit être annoncé avant le début de la compétition et doit correspondre à celui inscrit sur la feuille de match. Les joueurs doivent porter le même numéro tout le long de la compétition à moins d'une autorisation de la Fédération. Si un gardien est également joueur, il doit porter un numéro distinct pour chaque position. Une équipe qui ne se conforme pas à ces directives aura une amende.

3.2 Chaque équipe doit posséder pour chaque joueur deux (2) équipements complets de couleur différente pour le maillot, le short et les bas. À moins d'une autorisation de la Fédération, une équipe prise en défaut pourrait se voir imposer une amende.

3.3. Chaque équipe doit avoir deux uniformes (maillot, short et bas) de couleurs différentes et permettant de les distinguer l'un de l'autre sans ambiguïté. Par exemple, si une équipe a un maillot noir, le second ne peut pas être bleu marin. De même, une équipe ne peut pas avoir une paire de bas de couleur blanche et une autre de couleur jaune pâle. Quant à lui, le gardien de but doit posséder deux maillots distincts qui n'entrent pas en conflit l'un avec l'autre ni avec ceux des joueurs de champ, de même que trois paires de bas de couleurs distinctes qui n'entrent pas en conflit l'une avec l'autre ni avec celles des joueurs de champ. Ces couleurs doivent être communiquées à la Fédération au plus tard le 30 juin en indiquant comme « receveur » l'uniforme principal. La Fédération communiquera aux équipes les couleurs qu'elles porteront lors de chaque match.

3.4 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.

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

3.6 Les ballons de match sont fournis par la Fédération de soccer du Québec.

3.7 Le ballon numéro 4 est utilisé.

4. ARBITRES

- 4.1 La Fédération est responsable de l'assignation des officiels de la compétition.
- 4.2 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.
- 4.3 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.
- 4.4 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.
- 4.5 Chaque région a l'obligation de déléguer un arbitre masculin et un arbitre féminin de sa région pour officier lors des Jeux. À défaut, une amende pourrait être imposée par arbitre manquant, dont cinquante pour cent (50%) seront versés à la région qui suppléera au manque d'arbitres.

5. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

- 5.1 Un athlète blessé est sous la responsabilité de son équipe. Cependant, le comité organisateur local verra à faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou vers un hôpital.
- 5.2 Les questions litigieuses entourant la discipline, les joueurs, les entraîneurs, les dirigeants et les spectateurs, pendant ou après les matchs, sont jugées par le comité responsable de la compétition.
- 5.3 Des peines sévères seront infligées aux joueurs ou membres de la délégation pour tout vol ou dont la conduite aura donné lieu à un incident, un bris d'équipement, du vandalisme, de la détérioration, à l'extérieur du terrain ou au site d'hébergement. Tout fait rapporté en ce sens par les autorités de la compétition pourra entraîner des amendes selon le coût des dégâts.
- 5.4 Tout joueur expulsé du terrain par un officiel fera automatiquement l'objet d'une suspension pour le match suivant. Cette sanction automatique n'exclut pas la possibilité de sanctions plus sévères qui pourraient être infligées, après audition et jugement, par le comité responsable de la compétition.
- 5.5 Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique pour le prochain match auquel il est éligible par série de trois cartons jaunes.

6. FORFAITS/DÉFAUTS

- 6.1 Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un (1) entraîneur pour commencer le match quinze (15) minutes après l'heure prévue du coup d'envoi le perdra par défaut. Si les deux (2) équipes sont absentes, le match sera annulé et déclaré forfait pour les deux (2) équipes. Toutefois, si une équipe n'a pu se présenter en raison d'un cas de force majeure dûment établi et après avoir tout mis en œuvre pour arriver au lieu de la rencontre à temps, le comité responsable jugera si le match peut se jouer.
- 6.2 Une équipe qui se retire d'un match le perd automatiquement par défaut et est expulsée de la compétition.
- 6.3 Toute équipe perdant un match par défaut ou déclarant forfait se verra infliger une amende et pourra voir son cas traduit devant le comité responsable de la compétition, seul autorisé à prendre des décisions supplémentaires après l'étude du cas. En outre, la direction générale de la Fédération pourrait imposer des sanctions supplémentaires et étudier le dossier en vue de suspendre la région lors d'une ou plusieurs éditions futures du TSR.

7. PROTÊTS

7.1 Sauf pour les réserves techniques, la procédure à suivre est celle de l'article 32 des règles de fonctionnement.
Modifié mars 2019

7.2 Le montant du dépôt sera systématiquement facturé à l'ARS de l'équipe réclamante sur réception.

7.3 Le dépôt du protêt doit se faire par écrit dans les 30 minutes suivant la fin du match.

7.4 Une copie du protêt doit être remise par le comité responsable de la compétition à l'autre équipe impliquée dans le match en question.

7.5 Un protêt est traité par le comité dès réception.

7.6 Les décisions rendues par le comité responsable de la compétition sont finales et sans appel.

7.7 RÉSERVE TECHNIQUE

Modifié mars 2019

7.7.1 Peu importe la raison, il n'est pas possible de déposer un protêt après un match.

Modifié mars 2019

7.7.2 Il est cependant possible d'émettre une réserve technique durant le match.

Modifié mars 2019

7.7.3 Procédure

Modifié mars 2019

7.7.3.1 S'il juge que l'arbitre a commis une erreur technique (voir 7.7.3.8), l'entraîneur d'une équipe avise aussitôt le quatrième arbitre en lui signifiant clairement qu'il désire déposer une réserve technique. Ceci doit être fait dans les 15 secondes qui suivent ladite possible erreur technique, sinon elle ne sera pas recevable, et le quatrième arbitre va la rejeter.

Modifié mars 2019

7.7.3.2 Le quatrième arbitre en avise aussitôt l'arbitre, qui ne reprend pas le jeu.

Modifié mars 2019

7.7.3.3 Les quatre arbitres, l'évaluateur des arbitres, de même que le responsable de l'arbitrage, soit en personne, soit par téléphone, si possible, entendent la réserve technique de l'entraîneur.

Modifié mars 2019

7.7.3.4 Après que l'entraîneur soit retourné dans sa zone technique, ils prennent une décision.

Modifié mars 2019

7.7.3.5 Une fois la décision prise, ils avisent l'entraîneur de chaque équipe. Cette décision étant finale et sans appel, elle ne peut en aucun cas être contestée par quelconque personne, à défaut de quoi cette dernière pourrait être sanctionnée voire expulsée du match.

Modifié mars 2019

7.7.3.6 Si la réserve technique était recevable, c'est-à-dire qu'il s'agissait effectivement d'une erreur technique telle que définie à l'article 7.3.8, l'équipe l'ayant déposée n'aura aucun frais. Dans le cas contraire, elle aura une amende de 250 \$.

Modifié mars 2019

7.7.3.7 Une équipe qui a été déboutée perd automatiquement son privilège de pouvoir déposer d'autres réserves techniques dans le même match. Le quatrième arbitre doit alors rejeter toute demande ultérieure à cet effet ; toute personne insistante pourrait être expulsée du match.

Modifié mars 2019

7.7.3.8 Seules les situations suivantes peuvent faire l'objet d'une réserve technique :

- a) But marqué directement et accordé lors d'un coup franc indirect
- b) But marqué directement et accordé lors d'une rentrée de touche
- c) But marqué directement et accordé lors d'une balle à terre
- d) But marqué et accordé avec un joueur supplémentaire sur le terrain
- e) Omission de l'arbitre de décerner une expulsion dans le cas d'un joueur ayant reçu un deuxième avertissement au cours du même match
- f) Erreur dans l'application de la loi 14 lors de la reprise du jeu suite à une infraction lors de l'exécution d'un penalty
- g) Erreur d'application des lois du jeu dans le cadre d'une séance de tirs au but pour déterminer le résultat d'un match
- h) Autre erreur d'application majeure (et non de jugement) des lois du jeu menant directement à un but

Modifié mars 2019

8. ÉLIGIBILITÉ

8.1 Une équipe peut amener et utiliser un maximum de dix-huit (18) joueurs sur l'ensemble de la compétition.

8.2 Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique

8.2.1 Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match l'ensemble de ses 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.

8.2.2 Le membre du personnel médical doit détenir une carte professionnelle qu'il devra présenter à l'arbitre si celui-ci l'exige. À défaut, l'équipe perdra le match par défaut.

8.3 Les régions doivent déposer les documents suivants avant le 30 juin :

- la fiche d'inscription de leurs équipes ;
- le nom du personnel de l'équipe ainsi que leur fonction et numéro de certification PNCE ;
- la liste des joueurs ainsi que leur numéro de carte d'affiliation ;
- le choix des deux (2) couleurs de l'équipement ;

Tout retard dans la remise de l'un de ces documents sera pénalisé par une amende.

8.4 Toute modification apportée à la liste des joueurs après la date de remise prescrite devra être spécifiquement mentionnée à la Fédération et faire l'objet d'une approbation et ne pourra être autorisée qu'avant le début de la compétition.

8.5 Pour être éligible, un joueur, entraîneur ou dirigeant doit présenter aux arbitres sa carte d'affiliation. S'il participe au match sans avoir présenté sa carte d'affiliation, son équipe perd le match par défaut.

9. REMPLACEMENTS

9.1 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.

9.2 Pour tout joueur expulsé entre la fin de la première mi-temps et le début de la deuxième mi-temps, même si l'un ou l'autre est remplaçant, 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 première mi-temps, et ce dès le début de la deuxième mi-temps.

10. CLAUSES SUPPLÉMENTAIRES

10.1 Les cas non prévus dans les présents règlements sont assujettis aux règlements généraux et/ou aux règlements de sécurité de la Fédération

10.2 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.

11. RÉCOMPENSES

11.1 L'équipe finissant en première position remportera la médaille d'or, celle en deuxième position, la médaille d'argent et celle en troisième position, la médaille de bronze.

12. OBLIGATIONS

12.1 Chaque région a l'obligation de désigner un chef de délégation qui sera la personne porte-parole officielle de l'ARS et qui assurera tous les liens de communication entre les équipes et la Fédération ainsi que le comité organisateur et ce, conformément à la politique sur les responsabilités du chef de délégation.

12.2 Tous les participants (joueurs et personnel) ont l'obligation de loger et de manger sur le site d'hébergement prévu.

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.

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