



RÈGLEMENTS

COUPE DU QUÉBEC

TABLE DES MATIÈRES

1. Informations générales	4	7. Frais de déplacement	10
2. Format de compétition	5	8. Protêts	10
3. Éligibilité des équipes	6	9. Discipline	11
4. Éligibilité des participants	7	10. Lois du jeu	12
5. Déroulement de la compétition	8	11. Récompenses	12
6. Les arbitres	9	12. Divers	12

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 Les vainqueurs de la Coupe du Québec dans les catégories féminines et masculines U14, U16, U18 et seniors représenteront le Québec aux Championnats canadiens des clubs dans leur catégorie respective.

1.2 Les demi-finales (samedi) et les finales (dimanche) se dérouleront la même fin de semaine sur un même site.

1.3 Les différents tours auront lieu en semaine à des dates fixes. Ainsi, la date du début de la compétition peut varier d'une catégorie à une autre selon le nombre d'équipes inscrites.

Modifié octobre 2012

1.4 RÉSERVÉ

1.5 RÉSERVÉ

1.6 Inscription des équipes

1.6.1 Toutes les équipes U14, U16, U18 et seniors de la Ligue élite sont automatiquement inscrites. Par contre, les clubs qui ont plus d'une équipe senior du même sexe peuvent, si elles le désirent, n'en inscrire qu'une seule.

1.6.2 Les clubs qui désirent inscrire une équipe U15 et/ou U17 respectivement en catégorie U16 et U18 doivent l'indiquer lors de la demande d'adhésion.

1.6.3 Qu'ils aient ou non des équipes en Ligue élite, les clubs désirant inscrire une équipe senior locale, A et/ou AA doivent faire parvenir le formulaire prévu à cet effet au secteur des compétitions avant le 1er décembre en y joignant les frais d'inscription.

Modifié octobre 2012

1.7 La Fédération est responsable du déroulement et de l'organisation de la Coupe du Québec.

1.8 La Coupe du Québec est organisée dans les quatre (4) catégories suivantes : U14, U16, U18 et senior.

1.9 Le ballon numéro 5 est utilisé dans toutes les catégories.

1.10 RÉSERVÉ

1.11 Si aucune équipe admissible dans une catégorie de la Coupe du Québec ne participe à la Ligue élite, la catégorie en question sera annulée et il n'y aura pas de représentant du Québec dans cette catégorie au championnat canadien des clubs.

1.12 S'il n'y a pas de championnat U16 ou U18 en Ligue élite, les équipes de la catégorie inférieure admissible sont alors automatiquement inscrites dans la catégorie correspondante.

2. FORMAT DE COMPÉTITION

2.1 Cette compétition est réservée aux équipes de la Ligue élite, sauf en senior masculin où elle est ouverte à toutes les classes.

2.1.1 En U16 et en U18, le nombre d'équipes est limité à 32. Si plus de 32 équipes s'inscrivent, les équipes les moins bien classées l'année précédente dans le championnat U14 ou U16, selon le cas, sont exclues.

Modifié octobre 2012

2.2 RÉSERVÉ

2.3 Toutes les confrontations sont disputées sur 1 seul match.

2.4 La durée de chaque match est de 2×40 minutes pour la catégorie U14 et de 2×45 minutes pour les catégories U16, U18 et seniors.

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 dix (10) minutes chacune pour la catégorie U14 et de quinze (15) minutes chacune pour les catégories U16, U18 et seniors. 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

Seront désignées comme têtes de série :

- U14 : les cinq (5) équipes championnes des ligues U13AA de l'année précédente

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

- U18 : les six (6) équipes les mieux classées de la Ligue élite U17 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 Tour préliminaire

Si plus de trente-deux équipes sont inscrites en senior masculin, il y aura un tour préliminaire dont les matchs seront déterminés par un tirage au sort regroupant toutes les équipes locales, A et AA ; si nécessaire, y seront ajoutées les équipes de la Ligue élite les moins bien classées de l'année précédente.

Modifié octobre 2012

2.10.3 Premier tour

- U14 : les têtes de série seront placées au hasard dans des positions prédéterminées ; les autres équipes seront placées en fonction du tirage

- U16 et U18 : les têtes de série seront placées dans des positions prédéterminées en fonction de leur classement de l'année

précédente en Ligue élite ; les autres équipes seront placées en fonction du tirage

- Senior M et F : les têtes de série seront placées dans des positions prédéterminées en fonction de l'ordre établi en 2.10.1 ; les autres

équipes seront placées en fonction du tirage

Modifié octobre 2012

2.10.4 Tours suivants

L'ordre du tirage au sort du premier tour détermine le tableau complet de la compétition

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 répondre aux normes prévues pour la certification des entraîneurs. L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification requise selon la ligue où évolue son équipe. S'il est absent, son remplaçant devra également posséder la certification requise. À moins d'une autorisation de la Fédération, une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par forfait.

4. ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

4.1 RÉSERVÉ

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

Modifié octobre 2012

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

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 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 équipe 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.

Modifié octobre 2012

- 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 forfait.

4.5 Les joueurs à l'essai 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 du Québec, les joueurs doivent être :

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

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.

Modifié octobre 2012

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

- 5.2 Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard au bras gauche.

- 5.3 Les ballons utilisés sont ceux fournis à l'équipe receveuse en début de saison par la Fédération pour fins d'utilisation en Ligue élite et/ou en Coupe du Québec. Lors des demi-finales et finales, les ballons seront fournis par la Fédération.

- 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.

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.

Modifié octobre 2012

- 5.6 Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match et contrôlés par l'arbitre avant le début de la partie peuvent participer au match. Tout joueur qui ne s'est pas présenté à l'arbitre avant le coup d'envoi, s'il est inscrit sur la feuille de match, doit obtenir, après vérification de l'arbitre, la permission de celui-ci pour participer au match.

Les joueurs doivent porter un numéro. Les numéros doivent mesurer entre vingt-cinq (25) cm et trente-cinq (35) cm de haut au milieu du dos du maillot.

- 5.7 Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique

- 5.7.1 Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de dix-huit joueurs en plus de trois 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.

Modifié octobre 2012

- 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 zone technique. S'il ne le fait pas, 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 perdra le match par forfait.
- Si ces conditions sont respectées mais que, malgré tout, le match devait commencer en retard, l'équipe responsable du retard se verra imposer une amende automatique, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le comité responsable de la compétition.
- 5.10 **RÉSERVÉ**
- 5.11 Une équipe qui perd par forfait pourrait voir son cas traité par le comité exécutif 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 forfait. 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 le comité exécutif 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 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, envoyer son ou ses rapport(s) disciplinaire(s) par courriel ou télécopie à la Fédération (selon les directives indiquées sur le formulaire prévu à cet effet) dans le même délai. En plus des sanctions financières et administratives qui y sont associées, un arbitre qui homologue 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.

Modifié octobre 2012

- 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.

Modifié octobre 2012

6.5 RÉSERVÉ

- 6.6 Les rémunérations des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues au Tableau des frais 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 est celle de l'article 32 des règles de fonctionnement de la Fédération.

- 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 comité responsable de la compétition à l'autre équipe impliquée dans le match en question.

- 8.7 Un protêt est traité par le comité dès réception.

8.8 RÉSERVÉ

- 8.9 Les décisions prises par le comité responsable de la compétition sont finales et sans appel.

Modifié octobre 2012

8.10 RÉSERVÉ

8.11 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 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 2012

9.2 RÉSERVÉ

9.3 RÉSERVÉ

9.4 Cumul des cartons jaunes

9.4.1 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.

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

Les cartons rouges

9.5 Quiconque reçoit un 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.

Modifié octobre 2012

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

Modifié octobre 2012

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 Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de la Fédération, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.
- 12.2 À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les infractions et les amendes seront celles prévues dans le Tableau des frais.

ANNEXE

Les définitions apparaissant dans cette annexe prévalent pour tous les règlements de la Fédération et se retrouvent à l'article 34 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, assistant - arbitre ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours.

ASSOCIATION CANADIENNE

Désigne l'Association canadienne de soccer. On la désigne par le sigle ACS.

ASSOCIATION RÉGIONALE

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. On la désigne également par le sigle ARS.

CARTE D'AFFILIATION

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 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 ou impliquant des équipes récréatives, culturelles, communautaires ou vétérans.
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 régions regroupant des équipes de différents clubs ou regroupements de soccer provenant d'une ou de plusieurs régions.

4. AAA: toute activité sanctionnée par la Fédération ou faisant partie de la structure provinciale soit la LSEQ.
5. 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.
6. Nationale: toute activité sanctionnée par l'ACS regroupant des équipes de différents clubs provenant de la confédération CONCACAF.
7. 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 demandé son adhésion et qui respecte les critères prévus aux présents règlements et qui regroupe des équipes de différentes catégories.

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

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 ou de l'ACS.

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.

Modifié octobre 2012

DIVISION

Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge 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.

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 ou par la Fédération 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 d'âge 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.

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 INVITÉ

Désigne un joueur senior de classe locale, A ou AA, 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, avec lequel il est affilié, le tout en conformité avec les règlements de la compétition.

JOUEUR MUTÉ

Joueur qui était affilié à un autre club la saison précédente.

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 d'âge permettant à ces équipes d'établir un calendrier régulier de matchs.

OFFICIEL

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires ou dirigeants de compétition, les membres du comité exécutif, les membres du conseil de la Fédération, d'une ligue AAA ou AA, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou commission reconnu par la Fédération, ainsi que tout 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

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 ne rencontrant pas les critères définissant un club reconnu par une Association régionale.

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 déjà enregistrés au sein d'un club ou d'un regroupement de soccer aux fins de représenter une Association régionale, une ligue ou la Fédération.

SENIOR

Désigne la catégorie d'âge 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 l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

- surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne
- double surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) 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.

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.



FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC

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

T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001
courriel@federation-soccer.qc.ca

www.federation-soccer.qc.ca