



RÈGLEMENTS

COUPE PROMOTION

TABLE DES MATIÈRES

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

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES ET PARTICIPATION

- 1.1 La Coupe promotion est organisée dans le but de déterminer les équipes promues de leur zone AA en Ligue élite la saison suivante.
- 1.2 Le schéma suivant est en vigueur:
catégorie => promotion en
U14 (M et F) => U15
U15 (M et F) => U16
U16 (M et F) => U17
U17 (M et F) => U18
U18 (M et F) => U21
Senior (M et F) => Senior
- 1.3 Le secteur des compétitions de la Fédération est responsable du déroulement et de l'organisation de la compétition.
- 1.4 Pour inscrire une équipe en Coupe Promotion, un club doit se conformer à l'article 35.7 des Règles de fonctionnement et aux articles 42.1, 42.6 et 42.8 des Règlements généraux.
- 1.5 Un club ne peut inscrire d'équipe en Coupe Promotion dans une catégorie où il est déjà présent en Ligue élite.
- 1.6 À condition de respecter les autres articles de ce règlement, un club peut inscrire ses équipes participant au championnat de chacune des zones AA définies par l'article 34.2 des Règles de fonctionnement de la Fédération.
- 1.7 Une équipe doit jouer dans la même catégorie en Coupe Promotion que dans le championnat de sa zone.
- 1.8 Un club ne peut inscrire qu'une équipe par catégorie.
- 1.9 Tout club qui veut inscrire des équipes dans la compétition doit le faire avant la date limite communiquée par la Fédération et avoir une autorisation écrite des organisateurs du championnat de sa zone et de son ARS.
- 1.10 Le coût d'inscription par équipe est celui prévu au Tableau des frais.
- 1.11 Tout cas particulier sera étudié par le comité des compétitions.

Modifié octobre 2012

2. FORMAT ET DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

2.1 La compétition, qui s'étale de juin à octobre, comprend un total de trois tours (joués en septembre et octobre) ainsi que des tours préliminaires éventuels (joués en juin et juillet). Les différents tours ont lieu à des dates fixes déterminées par le secteur des compétitions. Ainsi, la date du début de la compétition peut varier d'une catégorie à une autre selon le nombre d'équipes inscrites.

2.2 Dans chaque catégorie, il y a 8 têtes de série désignées et classées dans l'ordre des critères suivants :

a) Les champions de leur zone de la saison précédente.

b) Les équipes reléguées de Ligue élite.

c) Si nécessaire, les équipes les mieux classées du championnat de leur zone venant des zones qui n'ont aucun représentant en vertu des critères a) et b).

d) Si nécessaire, les équipes classées deuxièmes du championnat de leur zone

e) Si nécessaire, les équipes classées troisièmes du championnat de leur zone

f) Si nécessaire, on répète les critères d) et e) pour les quatrièmes, cinquièmes, etc.

Si deux équipes répondent au même critère, elles sont classées en fonction du ratio points/match obtenus dans leur championnat la saison précédente.

Modifié octobre 2012

2.3 Le premier tour réunit seize (16) équipes. Advenant qu'il y ait davantage d'inscrits, des tours préliminaires auront lieu. Le tirage au sort des tours préliminaires pourrait avoir lieu à une date antérieure à celui du premier tour.

2.4 Les matchs du tour préliminaire seront déterminés par un tirage au sort dont les têtes de série seront exemptées.

2.5 S'il y a plus de 16 équipes inscrites dans une catégorie, les têtes de série, si possible et selon le classement établi à l'article 2.2, sont exclues des tours préliminaires et sont placées au hasard dans des positions prédéterminées. Les autres équipes seront placées en fonction du tirage. Le tirage sera légèrement orienté, de façon à ce que, dans la mesure du possible, deux équipes qui s'affrontent en championnat ne se rencontrent pas lors du premier tour de la Coupe Promotion. 2.5 Pour le premier tour, les têtes de série seront placées au hasard dans des positions prédéterminées. Les autres équipes seront placées en fonction du tirage. Le tirage sera légèrement orienté, de façon à ce que deux équipes qui s'affrontent en championnat ne se rencontrent pas lors du premier tour de la Coupe Promotion.

Modifié octobre 2012

2.6 S'il y a moins de seize équipes inscrites dans une catégorie, les têtes de série les plus hautes (selon le nombre d'équipes et en fonction du classement établi par l'article 2.2) bénéficient d'un bye.

Modifié octobre 2012

- 2.7 L'ordre du tirage au sort du premier tour détermine le tableau complet de la compétition.
- 2.8 Les deux vainqueurs des rencontres du troisième tour joueront en Ligue élite la saison suivante selon le schéma de l'article 1.2 ; les deux perdants joueront un match de barrage selon les articles 35.1.3.2 et 35.1.3.7 des règles de fonctionnement.
- Modifié octobre 2012
- 2.9 Toutes les confrontations sont disputées sur 1 seul match.
- 2.10 La durée de chaque match est de 2×45 minutes, sauf pour la catégorie U14 où elle est de 2×40 minutes. Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à deux périodes de prolongation de 15 minutes chacune (2×10 minutes pour la catégorie U14). Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.
- 2.11 L'heure et le terrain de chaque match doivent être approuvés par le secteur des compétitions.

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES ET DES ENTRAÎNEURS

- 3.1 Pour participer à la Coupe Promotion, 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 L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification S2, S3, S7 et Compétition Intro, partie A. S'il est absent, son remplaçant devra également posséder la certification requise. À moins d'une autorisation écrite de la Fédération, une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par forfait.

Modifié octobre 2012

- 3.3 Une équipe qui, pour quelque raison que ce soit, quitte le championnat de sa zone en cours de saison ou en est exclue sera mise hors-compétition en Coupe Promotion et sera considérée comme ayant déclaré forfait.
- 3.3.1 Une équipe qui se retire du championnat de sa zone avant le tirage au sort mais après son inscription en Coupe Promotion devra payer une amende et son club ne pourra pas inscrire d'équipe dans la Coupe promotion la saison suivante dans la catégorie où l'équipe aurait été promue selon le schéma de l'article 1.2.

Modifié octobre 2012

4. ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

- 4.1 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 joue 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.

- 4.2 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.
 - 4.3 Les joueurs à l'essai et les joueurs descendus sont inéligibles.
 - 4.4 Utilisation des joueurs
 - 4.4.1 Un joueur doit jouer avec l'équipe à laquelle il est assigné.
 - 4.4.2 Si l'équipe d'assignation du joueur ne participe pas à la compétition ou est éliminée, le joueur peut jouer pour une autre équipe de son club.
 - 4.4.3 Un joueur ne peut pas jouer pour une autre équipe de son club tant que la dernière avec qui il a joué n'est pas éliminée.
 - 4.4.4 Un joueur qui purge une suspension avec une équipe est considéré comme faisant partie de cette 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 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.

5. DÉROULEMENT DES RENCONTRES

- 5.1 Couleurs des équipements
 - 5.1.1 Lors de leur inscription, les équipes doivent communiquer à la Fédération les couleurs de leur équipement, comprenant le maillot, le short et les bas, et définir comme « receveur » leur équipement principal.
 - 5.1.2 Lors de chaque match, l'équipe receveuse doit porter les couleurs de son équipement défini comme receveur. L'équipe visiteuse doit s'assurer que les couleurs de son équipement n'entrent pas en conflit avec celles de l'équipe receveuse.
 - 5.1.3 Les gardiens de but doivent porter des couleurs les distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- 5.2 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.
- 5.3 Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard au bras gauche.
- 5.4 Le ballon numéro 5 est utilisé dans toutes les catégories.

- 5.5 Les ballons sont fournis par l'équipe receveuse et sont les mêmes que celle-ci utilise lors des rencontres du championnat de sa zone.
- 5.6 La feuille de match dûment remplie et les documents définis à l'article 4.1 de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins 30 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.
- 5.7 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.
- 5.8 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

- 5.9 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.
- 5.10 Tous les matchs doivent débuter à l'heure prévue. Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur tel que défini à l'article 3.2 pour commencer le match à l'heure prévue 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.

- 5.11 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.
- 5.12 Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique
 - 5.12.1 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

- 5.12.2 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 sera infligée à l'équipe fautive.
- 5.13 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.

- 5.14 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 Promotion, 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. Le dossier sera également transmis à l'ARS du club, qui pourra elle aussi infliger des sanctions supplémentaires.
- 5.15 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 en Coupe Promotion l'année suivante.

6. LES ARBITRES

- 6.1 La Fédération est responsable de l'assignation des officiels de la compétition.
- 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 L'arbitre doit homologuer son match dans les 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. Si un arbitre ne se conforme pas à ces directives, il sera pénalisé d'une amende.
- 6.5 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.

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 Les procédures de dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par la Fédération pour répondre à une situation urgente.

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

Modifié octobre 2012

9.3 Cumul des cartons jaunes

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

9.3.2 RÉSERVÉ

Modifié octobre 2012

- 9.3.3 Le cumul des cartons jaunes se calcule séparément pour chacune des catégories où le joueur évolue.

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

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

- 9.8 Les cartons et les suspensions décernés en Coupe Promotion 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. DIVERS

- 11.1 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.

- 11.2 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 2011

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.

JUVÉNILÉ

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.

PLAINTÉ

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

PROTÊT

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

REGROUPEMENT DE SOCCER

Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus 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

www.federation-soccer.qc.ca