



RÈGLEMENTS

COUPE DES CHAMPIONS PROVINCIAUX AA

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

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 La Coupe des Champions provinciaux AA est désignée dans le présent règlement comme Coupe AA et est réservée aux équipes U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18 et senior championnes de chacune des zones AA définies par l'article 34.2 des règles de fonctionnement.

1.2 Le coût d'inscription est celui prévu à la politique administrative des frais et amendes.

1.3 Le secteur des compétitions est responsable de l'organisation et du déroulement de la compétition.

1.4 La compétition est offerte aux catégories d'âge mentionnées dans l'article 1.1 de ce règlement et définies dans l'article 1.31 des règles de fonctionnement.

1.5 Le ballon numéro 4 est utilisé pour les catégories U12 et U13, alors que le numéro 5 est utilisé pour les catégories U14 et plus.

2. FORMAT DE COMPÉTITION

2.1 RÉSERVÉ

2.2 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de trente (30) minutes pour les catégories U12 à U14 et de deux (2) mi-temps de trente-cinq (35) minutes pour les catégories U15 à senior.

Modifié octobre 2016

2.3 La compétition réunit six (6) équipes par catégorie: une (1) par ligue AA. Si une ligue n'a pas de représentant, la deuxième équipe du classement de la catégorie concernée de la ligue hôte complète le tableau. Au besoin, les équipes avec le meilleur ratio points/match de toutes les ligues AA sont incluses jusqu'à ce qu'il y ait six (6) équipes. Les duels sont déterminés en fonction du classement de l'édition précédente selon le schéma suivant :

Tour préliminaire :

3e - 6e

4e - 5e

Demi-finales :

1er - vainqueur 4e/5e

2e - vainqueur 3e/6e

Les deux (2) perdants du tour préliminaire s'affrontent dans le match pour la 5e place. Les deux perdants des demi-finales s'affrontent dans le match pour la 3e place. Les deux vainqueurs des demi-finales s'affrontent en finale

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

3.1 Pour qu'une équipe puisse participer à la compétition, son club doit être dûment affilié à la Fédération pour la saison en cours.

3.2 RÉSERVÉ

3.3 Les champions tels que définis à l'article 1.1 sont obligés de participer à la compétition, à défaut de quoi les membres de l'équipe fautive seront automatiquement exclus de la Coupe AA l'année suivante.

3.4 Advenant qu'une équipe ne puisse participer à la compétition, l'équipe ayant terminée deuxième ou l'une des suivantes, si nécessaire, la remplacera.

3.5 RÉSERVÉ

3.6 RÉSERVÉ

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

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

Modifié octobre 2015

4.4 Utilisation des joueurs

4.4.1 Une équipe peut utiliser tous les joueurs éligibles de classe AA ou inférieure de son club.

4.4.2 Un joueur ne peut prendre à la compétition que pour une seule équipe.

4.4.3 Les joueurs à l'essai, les joueurs descendus et les joueurs permis sont inéligibles.

4.4.4 Si une équipe aligne un joueur inéligible en vertu des règlements 4.4.1 à 4.4.3, elle perd le match par défaut.

Modifié octobre 2016

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

4.5 L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum les certifications S3, S7 et Compétition Intro, partie A. 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 ces directives perdra le match par défaut.

4.6 RÉSERVÉ

5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

5.1 Couleur des équipements

5.1.1 Les équipes qualifiées doivent communiquer à la Fédération les couleurs de leur équipement, comprenant le maillot, le short et les bas, quatorze (14) jours avant le début de la compétition. 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, sous peine de se voir imposer une amende.

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 sont fournis par la Fédération.

5.4 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 officielle de la Fédération dûment remplie et les documents définis à l'article 4.2 de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

5.5.2 Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer de demander à l'arbitre de rayer de la feuille de match le nom de tout joueur qui ne se présente pas à un match.

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 (18) joueurs en plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec carte d'affiliation et un membre du personnel médical accrédité. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique.

5.7.2 S'il y a lieu, 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.

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 débuter à l'heure prévue. Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur tel que défini à l'article 4.5 pour commencer le match à l'heure prévue se verra imposer une amende automatique, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le comité responsable de la compétition. Si le retard dépasse trente (30) minutes, l'équipe fautive perdra le match par défaut.

Modifié octobre 2016

5.10 Une équipe qui perd par forfait/défaut 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 AA l'année suivante.

Modifié octobre 2016

5.11 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 AA 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.

Modifié octobre 2016

6. MODE DE CLASSEMENT

6.1 Tout match perdu par forfait ou défaut donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe, si elle a marqué trois (3) buts ou moins. Sinon, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés.

6.2 RÉSERVÉ

6.3 RÉSERVÉ

6.3.1 RÉSERVÉ

6.3.2 RÉSERVÉ

6.4 RÉSERVÉ

6.5 Procédure en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire

6.5.1 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors du tour préliminaire, des demi-finales et des rencontres de classement, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

6.5.2 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors de la finale, on procédera à deux périodes de prolongation de dix (10) minutes chacune pour les catégories U14 et moins et de quinze (15) minutes chacune pour toutes les autres catégories. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

Modifié octobre 2016

7. LES ARBITRES

7.1 La Fédération est responsable de l'assignation des officiels.

7.2 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.

7.3 Le terrain de jeu ne pourra faire l'objet d'une réclamation après le coup d'envoi.

7.4 RÉSERVÉ

7.5 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.

7.6 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.

8. FRAIS DE DÉPLACEMENT

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

9. PROTÊTS

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

- 9.2 Le montant du dépôt sera systématiquement facturé au club réclamant sur réception.
- 9.3 RÉSERVÉ
- 9.4 Le dépôt du protêt doit se faire par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match.
- 9.5 Une copie du protêt doit être remise par le comité responsable de la compétition à l'autre équipe impliquée dans le match en question.
- 9.6 Un protêt est traité par le comité dès réception.
- 9.7 RÉSERVÉ
- 9.8 Les décisions prises par le comité sont finales et sans appel.
- 9.9 RÉSERVÉ

10. DISCIPLINE

Les cartons jaunes

- 10.1 Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique pour le prochain match auquel il est éligible par série de deux cartons jaunes.
- 10.2 Cumul des cartons jaunes
- 10.2.1 Quiconque reçoit deux cartons jaunes au cours d'un même match est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible.
- 10.2.2 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

- 10.3 Quiconque reçoit un carton rouge est suspendu pour le prochain match auquel il est éligible.
- 10.4 Des suspensions supplémentaires pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.
- 10.5 À moins que le comité responsable de la compétition en décide autrement, les sanctions disciplinaires ne sont pas reportées à l'année suivante.
- 10.6 Les cartons et les suspensions décernés en Coupe AA ne sont effectifs que dans cette compétition, sauf si un joueur reçoit une suspension du comité de discipline provincial.

11. LOIS DU JEU

- 11.1 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.

12. RÉCOMPENSES

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

12.2 Le vainqueur recevra des médailles d'or ; le finaliste perdant recevra des médailles d'argent ; le vainqueur du match pour la troisième place recevra des médailles de bronze. Le nombre de médailles est limité à vingt-cinq (25) par équipe. Une équipe ne se présentant pas à la remise des médailles pourra se voir imposer une amende.

13. DIVERS

13.1 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.

13.2 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

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 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.

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.

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.

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 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 d'âge permettant à ces équipes d'établir 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 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.

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 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 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.

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.



FEDERATION 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