



RÈGLEMENTS

COUPE PROMOTION

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

U15 (M et F) => U16

U16 (M et F) => U17

U17 (M) => U18

U17 (F) => U19

U18 (M et F) => U21

Senior (M et F) => Senior

Modifié octobre 2016

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

Modifié octobre 2016

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 9.1.1 a, 9.1.1 f et 9.1.1 l des règlements généraux.

Modifié octobre 2016

1.5 Un club ne peut inscrire d'équipe en Coupe promotion dans une catégorie où il est déjà présent en Ligue élite.

Modifié octobre 2016

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. Une dérogation peut cependant être octroyée si la zone n'offre pas la catégorie, sous réserve que ladite équipe ait utilisée, toute la saison durant et dans toutes les compétitions, uniquement des joueurs d'âge correspondant à la catégorie dans laquelle l'équipe est inscrite dans la Coupe promotion.

Modifié octobre 2016

1.8 Un club ne peut inscrire qu'une équipe par catégorie d'un sexe donné.

Modifié octobre 2016

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 à la Politique administrative des frais et amendes.

Modifié octobre 2016

1.11 Tout cas particulier sera étudié par le comité des compétitions.

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 huit (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 la 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 2016

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.

Modifié octobre 2016

2.5 S'il y a plus de seize (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 sont placées en fonction du tirage. Le tirage est 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.

Modifié octobre 2016

2.6 S'il y a moins de seize (16) 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 2016

2.7 L'ordre du tirage au sort détermine le tableau complet de la compétition.

Modifié octobre 2016

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.

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

Modifié octobre 2016

2.10 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de quarante-cinq (45) minutes. Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une prolongation de deux (2) périodes de quinze (15) minutes chacune. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

Modifié octobre 2016

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.

Modifié octobre 2016

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 défaut.

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.

Modifié octobre 2016

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 2016

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

Modifié octobre 2016

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 défaut.

4.3 Les joueurs à l'essai, les joueurs permis et les joueurs seniors descendus sont inéligibles, sauf les joueurs descendus de la catégorie U21 de la Ligue élite qui jouent pour l'équipe senior de leur club.

Modifié octobre 2016

4.4 Utilisation des joueurs

4.4.1 Un joueur doit jouer avec son équipe d'assignation.

Modifié octobre 2016

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 laquelle il a joué n'est pas éliminée.

Modifié octobre 2016

4.4.4 Un joueur qui purge une suspension avec une équipe est considéré comme faisant partie de cette dernière et ne peut jouer avec une autre équipe de son club tant que celle avec laquelle il purge sa suspension n'est pas éliminée.

Modifié octobre 2016

4.4.5 Si une équipe aligne un joueur inéligible en vertu des règlements 4.4.1 à 4.4.4 et 4.5, elle perd le match par défaut.

Modifié octobre 2016

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.

4.6 Le nombre de joueurs mutés qu'une équipe peut utiliser dans un match doit respecter le nombre établi à l'article 35.8.3 des règles de fonctionnement pour chaque catégorie.

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 des arbitres.
Modifié octobre 2016

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.
Modifié octobre 2016

5.3 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.
Modifié octobre 2016

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.

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. Ils ne sont pas autorisés entre les deux (2) périodes de prolongation ; pour ce, il faut alors utiliser l'un des cinq (5) remplacements permis.
Modifié octobre 2016

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 défaut. 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, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le responsable de la compétition.
Modifié octobre 2016

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 (18) joueurs en plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec carte d'affiliation. En plus du membre du personnel médical accrédité, seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique.
Modifié octobre 2016

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.

Modifié octobre 2016

5.13 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.

Modifié octobre 2016

5.14 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 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 la direction générale de la Fédération qui pourra réduire la durée des suspensions ou imposer des sanctions supplémentaires à un ou plusieurs membres de l'équipe fautive. Le dossier sera également transmis à l'ARS du club, qui pourra elle aussi infliger des sanctions supplémentaires.

Modifié octobre 2016

5.15 Une équipe qui perd par forfait ou défaut pourrait voir son cas traité par la direction générale de la Fédération. Son club pourrait se voir imposer une amende et ne pas pouvoir inscrire d'équipe de la catégorie d'âge immédiatement supérieure en Coupe promotion l'année suivante.

Modifié octobre 2016

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 quarante-huit (48) heures suivant le match et, s'il y a lieu, compléter son ou ses rapport(s) disciplinaire(s) dans le même délai. En plus des sanctions financières et administratives qui y sont associées, un arbitre qui homologue, complète ou envoie les feuilles de match et/ou tout rapport exigé en retard ne sera plus assigné au centre dans les tours suivants de la Coupe promotion.

Modifié octobre 2016

6.5 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.

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 (3) cartons jaunes. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer pour une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

Modifié octobre 2016

9.2 RÉSERVÉ

9.3 Cumul des cartons jaunes

9.3.1 Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer pour une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

Modifié octobre 2016

9.3.2 RÉSERVÉ

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 automatiquement 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.

Modifié octobre 2016

9.6 RÉSERVÉ

Modifié octobre 2016

9.7 À moins que le 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.

Modifié octobre 2016

9.9 Qu'elle ait reçu ou non des cartons jaunes et/ou rouge avec ou sans suspension automatique, toute personne peut se voir infliger une suspension suite à un rapport d'arbitre.

Modifié octobre 2016

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 autres règlements de la Fédération.

Modifié octobre 2016

11. DIVERS

11.1 Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le responsable de la compétition qui se référera aux autres règlements de la Fédération, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.

Modifié octobre 2016

11.2 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.

Modifié octobre 2016

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