



SOCCER
QUEBEC

RÈGLEMENTS

COUPE INTERRÉGIONALE

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

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

- 1.1 La Coupe interrégionale est réservée aux équipes U14, U15, U16, U17, U18 et senior championnes de chacune des zones interrégionales 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 de la compétition 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 1.32.2 des règles de fonctionnement.
- 1.5 Le ballon numéro 5 est utilisé pour toutes les catégories.

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 la catégorie U14 et de deux (2) mi-temps de trente-cinq (35) minutes pour les catégories U15 à senior.

2.3 La compétition réunit six (6) équipes par catégorie. L'équipe championne de chacune des cinq zones et une équipe au choix provenant du club hôte ou de la région hôte. Si une ligue n'a pas de représentant, la ligue championne de l'année précédente devra désigner une deuxième équipe. Au besoin, les équipes avec le meilleur ratio points/match de toutes les ligues interrégionales sont incluses jusqu'à ce qu'il y ait six (6) équipes. Pour chaque catégorie, la région championne et la région vice-championne de l'année précédente obtiennent automatiquement une place sécurisée pour l'édition suivante. Les équipes en positions 3 à 6 sont déterminées par un tirage au sort effectué parmi les équipes admissibles, selon les critères établis par Soccer Québec.

Modifié mars 2026

Tour préliminaire:

3e - 6e

4e - 5e

Demi-finales:

1er – vainqueur 4e/5e

2e – vainqueur 3e/6e

Cependant, lorsqu'une génération donnée U14 participe pour la première fois à la compétition, un tirage au sort sera effectué afin de déterminer les duels.

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 régions championnes, 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 interrégionale 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 Une équipe qui perd par forfait/défaut pourrait voir son cas traité par la direction générale de Soccer Québec. Son club pourrait se voir imposer une amende et ne pas pouvoir inscrire d'équipe en Coupe Interrégionale de l'année suivante.

3.6 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 Interrégionale, 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 Soccer Québec qui pourra réduire la durée des suspensions ou imposer des sanctions supplémentaires à un ou plusieurs membres de l'équipe fautive.

4. ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

4.1 Un joueur.joueuse de ligues provinciales apparaissant au moins 50% et plus sur les feuilles de match de championnat de son équipe LDIR sera éligible à participer à la Coupe IR. Pour les catégories U-19 et plus, un maximum de 6 joueurs.joueuses de ligues provinciales par feuille de match sera autorisé. Pour les catégories U-17 et moins, un maximum de 4 joueurs.joueuses de ligues provinciales par feuille de match sera autorisé. Un joueur.joueuse sera considéré comme provenant d'une ligue provinciale lorsqu'il apparaît six (6) fois ou plus sur une feuille de match d'une même équipe (LDP, PLSJQ, LS PRO).

Modifié mars 2026

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 de la régie 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.

4.4 Utilisation des joueurs

4.4.1 RÉSERVÉ

4.4.2 RÉSERVÉ

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

4.4.4 Si une équipe aligne un joueur inéligible en vertu des règlements 4.1 à 4.4.2, elle perd le match par défaut.

4.4.5 RÉSERVÉ

4.5 L'entraîneur d'une équipe doit détenir les certifications minimales prévues à l'article 35.4.1 des Règles de fonctionnement de Soccer Québec. En cas d'absence, son remplaçant doit également détenir la certification minimale requise. À moins d'une autorisation de Soccer Québec, une équipe qui ne se conforme pas à ces exigences 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.

5.1.3 Si un joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur principale des manches du maillot, noir ou blanc ; tous les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur. Si un joueur porte des cuissards ou des collants, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short ou de la partie inférieure du short ; tous les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.

5.1.4 S'il y a un conflit concernant la couleur des maillots, il est de la responsabilité de l'équipe visiteuse de changer de maillot ou de porter des dossards, à défaut, elle perd le match par défaut.

5.1.5 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux et équipements de tous genres. Les bijoux sont interdits et ce même s'ils sont recouverts.

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 pour chacun des matchs.

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.

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 visible.

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, ou association professionnelle, qu'il devra présenter à l'arbitre si celui-ci l'exige. Son nom complet doit être ajouté à la main, sur la feuille de match.

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 qualifié 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 quinze (15) minutes, l'équipe fautive perdra le match par défaut.

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

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 interrégionale 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.

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, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

6.5.2 RÉSERVÉ

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 et les réserves techniques, 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 RÉSERVE TECHNIQUE

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

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

9.9.3 Procédure

9.9.3.1 S'il juge que l'arbitre a commis une erreur technique (voir 9.9.3.8), l'entraîneur d'une équipe avise aussitôt le quatrième arbitre (ou l'arbitre assistant, s'il n'y a pas de quatrième arbitre) en lui signifiant clairement qu'il désire déposer une réserve technique. Ceci doit être fait dans les 15 secondes qui suivent ladite possible erreur technique, sinon elle ne sera pas recevable, et elle sera rejetée.

9.9.3.2 Le quatrième arbitre (ou l'arbitre assistant) en avise aussitôt l'arbitre, qui ne reprend pas le jeu.

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

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

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

9.9.3.6 Si la réserve technique était recevable, c'est-à-dire qu'il s'agissait effectivement d'une erreur technique telle que définie à l'article 9.9.3.8, l'équipe l'ayant déposée n'aura aucun frais. Dans le cas contraire, elle aura une amende de 250\$.

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

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

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

10. DISCIPLINE

10.1 Voir les articles de la section 31 des règles de fonctionnement.

Modifié novembre 2022

10.2 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.2.1 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.2.2 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.3 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.4 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.5 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.6 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

10.8.1 RÉSERVÉ

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

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.

LEXIQUE

Les définitions apparaissant dans ce lexique sont à titre informatif pour faciliter la lecture et la compréhension des divers règlements.

AFFILIATION

Désigne le processus d'enregistrement des joueurs, arbitres, entraîneurs, administrateurs, évaluateurs et tout autre membre ou intervenant aux fins de déterminer le « membership » de Soccer Québec.

ANNÉE D’AFFILIATION

Désigne la période qui s'étend du 1 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.

ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)

Désigne l'Association canadienne de soccer.

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)

Désigne une Association régionale de soccer comme représentante de Soccer Québec auprès des intervenants de soccer dans son territoire déterminé par le Conseil. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de Soccer Québec sur son territoire.

CARTE D’AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA

Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié par son club, son ARS ou la Fédération permettant son identification.

CATÉGORIE

Désigne les groupes d'âge selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif pour un sexe donné.

CHAMPIONNAT

1. Compétition se déroulant entre équipes faisant partie d'un même classement et dont le vainqueur est proclamé champion, ou entre équipes réparties en deux (2) ou plusieurs groupes et dont l'une des équipes, selon la procédure établie dans les règlements, est proclamée championne.
2. Série de matchs se déroulant entre équipes faisant partie d'un même calendrier mais sans classement ni vainqueur.

CLUB

Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la *Loi sur les cités et villes* (RLRQ, c. C-27.1) ou du *Code municipale* (RLRQ, c. C-19) qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.

COMPÉTITION

Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les parties hors concours et les festivals incluant tout type de tournois sanctionnés.

CONSEIL D’ADMINISTRATION

Désigne le conseil d'administration de Soccer Québec.

CONTREVENANT

Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques d'une ligue, d'une ARS, de la Fédération, de l'ACS, de la CONCACAF ou de la FIFA.

CORRESPONDANCE OFFICIELLE

Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique.

DÉFAUT/FORFAIT

Le forfait désigne une défaite suite à la renonciation à participer à un match ou à une compétition alors que le défaut désigne une défaite suite au manquement aux règlements qui entraîne l'annulation d'un match ou d'une compétition ou défaite déclarée après un match ou une compétition suite au manquement aux règlements.

DIVISION

Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.

DOMICILE

Désigne l'endroit où réside en permanence une personne. Une personne ne peut avoir plus d'une adresse résidentielle à la fois aux fins du domicile.

DOUBLE SURCLASSEMENT

Désigne un joueur assigné à une équipe de trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.

ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION

Désigne la surface de jeu et la zone technique.

ENTRAÎNEUR

Désigne une personne affiliée et titulaire d'un diplôme reconnue par l'ACS et la FSQ. L'entraîneur est un officiel au sens FIFA.

ÉQUIPE

Désigne une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné.

ÉQUIPE ACTIVE

Désigne une équipe qui participe dans une compétition ou activité dûment reconnue et sanctionnée par une ARS, par Soccer Québec ou par l'ACS, dans une catégorie et un niveau de compétition tels que définis par les présents règlements.

FÉDÉRATION

Désigne la Fédération de soccer du Québec également reconnue comme Soccer Québec.

FESTIVAL

Désigne un événement regroupant des équipes de même catégorie et de même niveau de compétition provenant d'organisations différentes tenu ou non à l'intérieur 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 un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.

INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION

Désigne les rémunérations établies par la Fédération remises ou exigées par un club ou regroupement de soccer quand un de leur joueur change de club ou de regroupement de soccer.

INTERMÉDIAIRE

Personne physique ou morale qui représente, gratuitement ou contre rémunération, des joueurs et/ou des clubs dans le cadre de négociations ayant pour but de conclure un contrat de travail ou qui représente des clubs dans des négociations ayant pour but de conclure un accord de transfert.

JOUEUR À L'ESSAI

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer d'une autre ligue.

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.

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 période d'affiliation en cours d'évoluer pour un autre club ou un autre regroupement de soccer.

LIGUE

Désigne un regroupement d'équipes de même ou de plusieurs catégories permettant un calendrier régulier de matchs.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONALE

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement interrégionale ou LDIR.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIALE

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement provinciale ou LDP.

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale pour une compétition connue sous le nom de ligue élite ou LSEQ.

OFFICIEL

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires, les dirigeants de compétition, les membres du comité exécutif et les membres du conseil d'administration de la Fédération, d'une ligue provinciale ou interrégionale, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par la Fédération, ainsi que le personnel de la Fédération ou d'une Association régionale dans le cadre de leurs fonctions.

PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

PERSONNE

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes:

- les ARS, ligues, clubs, regroupements de soccer et équipes accréditées
- les ligues reconnues par les ARS
- les arbitres, les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs œuvrant au sein des organismes accrédités par la Fédération
- les officiels et tout individu élu ou nommé au conseil d'administration, à un comité ou commission reconnu par un membre ordinaire ou associé.

PERSONNEL D'ÉQUIPE

Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.

PLSJQ

Désigne la structure pour une compétition provinciale connue sous le nom de Première ligue de soccer juvénile du Québec.

PREMIÈRE LIGUE DE FUTSAL DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale en futsal pour une compétition connue sous le nom de Première ligue de futsal ou PLFQ.

PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale pour une compétition de niveau professionnel division 3 connue sous le nom de Première ligue ou PLSQ.

PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTE

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

PROTÊT

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

REGROUPEMENT DE SOCCER

Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.

SÉLECTION

Désigne un regroupement de joueurs affiliés au sein d'un club ou d'un regroupement de soccer aux fins de représenter une Association régionale, une ligue, la Fédération ou l'ACS.

SENIOR

Désigne la catégorie supérieure à juvénile, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

STATUT

Désigne la classification des joueurs et des équipes soit amateur ou professionnelle.

SURCLASSEMENT

Désigne un joueur assigné à une équipe d'une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.

TERRITOIRE

Désigne une division de la carte géographique de la province définie par résolution du conseil d'administration de Soccer Québec en ce qui a trait au territoire des ARS et à leurs zones. La liste des territoires de Soccer Québec et la liste non-exhaustive des municipalités étant rattachées à chacun de ces territoires est jointe à titre d'Annexe 1 aux règlements généraux.

TOURNOI

Désigne un événement sanctionné selon les niveaux de compétition reconnus et regroupant des équipes de même catégorie, provenant de clubs ou de regroupements de soccer différents, tenu en dehors des activités régulières d'une ligue et ayant pour but de déterminer une ou des équipes gagnantes.

TRANSFERT

Désigne le processus changeant un joueur professionnel de club ou de regroupement de soccer et ce, en cours de saison, après entente entre les deux (2) clubs ou les deux (2) regroupements de soccer et le joueur.

VÉTÉRANS

Désigne la catégorie où les joueurs et les joueuses, au 1er janvier qui précède la saison, ont 35 ans ou plus.

ZONE TECHNIQUE

La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et les entraîneurs pendant un match. Elle s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une largeur maximale de cinq mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche. Sur les terrains pourvus de places assises fixes pour la zone technique, celle-ci peut s'étendre sur les côtés jusqu'à deux mètres de part et d'autre des places assises et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.

ZONE

Aux fins de la composition du conseil d'administration, les zones territoriales sont les suivantes :

Zone 1 : Abitibi-Témiscamingue / Lanaudière / Laurentides / Laval / Outaouais.

Zone 2 : Centre-du-Québec / Estrie / Richelieu-Yamaska / Rive-Sud / Sud-Ouest

Zone 3 : Bourassa / Concordia / Lac St-Louis

Zone 4 : Côte-Nord / Est-du-Québec / Mauricie / Québec / Saguenay-Lac-St-Jean.

ZONES DE COMPÉTITION INTERRÉGIONALES

Les zones interrégionales reconnues sont :

- Bourassa / Concordia
- Lac St-Louis / Outaouais
- Estrie / Richelieu-Yamaska / Rive-Sud / Sud-Ouest / Centre du Québec
- Québec / Côte-Nord / Est du Québec / Saguenay Lac St-Jean
- Lanaudière/ Laurentides / Laval / Mauricie



SOCCER QUÉBEC

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

T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001
courriel@soccerquebec.org

www.soccerquebec.org