



RÈGLEMENTS

COUPE DU QUÉBEC

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

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 La Coupe du Québec s'adresse aux catégories U15, U16, U17, U18 et senior tant masculin que féminin.

1.2 RÉSERVÉ
Modifié octobre 2025

1.3 à 1.5 RÉSERVÉ

1.6 Inscription des équipes

1.6.1 à 1.6.3 RÉSERVÉ

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

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

1.8 RÉSERVÉ

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

2. FORMAT DE COMPÉTITION

2.1 Cette compétition est ouverte à toutes les équipes peu importe leur niveau de compétition.

2.1.1 Un club ne peut inscrire qu'une seule équipe par catégorie dans la compétition.

2.1.2 L'inscription est obligatoire pour toutes les équipes de la LSPRO qui évoluent en Ligue 1, Ligue 2 ou Ligue 3.

2.1.3 Le nombre d'équipes participantes est limité à : 64 équipes par catégorie juvénile ; 52 équipes pour la catégorie senior masculine et 33 équipes pour la catégorie senior féminine.

2.1.4 RÉSERVÉ

2.1.5 Si le nombre d'inscriptions dépasse la capacité maximale prévue à l'article 2.1.3, des équipes seront retirées pour respecter cette limite. Les retraits viseront d'abord les équipes des niveaux de compétition les plus bas, tels que définis à l'article 35.2 des Règles de fonctionnement de Soccer Québec. Lorsque plusieurs équipes proviennent du même niveau, les retraits seront déterminés selon les résultats sportifs de la saison précédente.

2.1.6 RÉSERVÉ

2.1.7 RÉSERVÉ

2.2 RÉSERVÉ

2.3 RÉSERVÉ

2.4 La durée de chaque match U15 et U16 est de deux (2) périodes de quarante 40 minutes, tandis que pour les catégories U17 à senior la durée est de deux (2) mi-temps de quarante-cinq (45) minutes.

2.5 RÉSERVÉ

2.6 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à deux périodes de prolongation de dix (10) minutes chacune pour les catégories U15 et U16 ou de quinze (15) minutes pour les catégories U17 et plus. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.
Modifié octobre 2025

2.7 à 2.8 RÉSERVÉ

2.9 L'heure et le terrain de chaque match doivent être approuvés par Soccer Québec.

2.10 Organisation et fonctionnement pour les catégories juvéniles.

2.10.1 La compétition se dispute sous forme de tableau à élimination directe. Toutes les confrontations sont jouées sur un (1) seul match.

2.10.2 Le tableau de la compétition est déterminé par tirage au sort effectué avant le début de celle-ci. Aucun système de têtes de série ne s'applique.

2.10.3 Tirage au sort

Dans les catégories juvéniles, le tirage au sort se fait au hasard, sans têtes de séries, toutes les équipes étant placées dans un même chapeau. En senior, les demi-finalistes de l'édition précédente sont placées dans des positions privilégiées de telle manière qu'elles ne puissent s'affronter qu'en demi-finale. Les autres équipes sont placées dans un même chapeau et le reste du tirage se fait au hasard.

2.11 Organisation et fonctionnement pour les catégories seniors.

2.11.1 La compétition débute par une phase de groupes pour laquelle les équipes sont réparties par tirage au sort.

2.11.2 Afin de procéder au tirage au sort, les équipes seront réparties dans trois chapeaux différents.

2.11.3 Les équipes sont réparties dans les chapeaux selon leur ligue: Ligue1 → chapeau A, Ligue2 → chapeau B, Ligue3 et autres ligues → chapeau C. Le classement de la saison précédente peut être utilisé pour équilibrer le nombre d'équipes dans chaque chapeau dans le but de satisfaire les besoins de la structure de la compétition.

2.11.4 Afin de privilégier les confrontations entre les équipes de proximité géographique, Soccer Québec peut définir des paramètres pour répartir les équipes dans les trois chapeaux.

2.11.5 Dans la division masculine, chaque groupe est composé de quatre équipes et chaque équipe dispute trois matchs lors de la phase de groupes. Dans la division féminine, chaque groupe est composé de trois équipes et chaque équipe dispute deux matchs.

2.11.6 Dans la division masculine, les équipes des chapeaux 1 et 2 disputent deux matchs à domicile lors de la phase de groupes, tandis que les équipes du chapeau 3 disputent un match à domicile.

2.11.7 Dans la division féminine, chaque équipe dispute un match à domicile et un match à l'extérieur lors de la phase de groupes.

2.11.8 Un minimum de quatre places est réservé aux équipes LDIR/LR pour la compétition masculine et de deux places pour la compétition féminine. Si le nombre d'équipes candidates dépasse le nombre de places disponibles, la sélection sera effectuée conformément aux modalités prévues à l'article 2.1.5.

2.11.9 Division masculine

Les équipes (26) terminant aux première et deuxième place de chaque groupe se qualifient directement pour les seizièmes de finale. Parmi tous les groupes, les six (6) meilleures équipes classées troisièmes compléteront le tableau des qualifications.

2.11.10 Division féminine

Les huit (8) meilleures équipes se qualifient directement pour les huitièmes de finale.

Les huit (8) places restantes sont attribuées à l'issue de matchs de barrage entre seize (16) équipes.

2.11.11 Matchs de barrage de la division féminine

Les matchs de barrage se disputent en un seul match, disputé au domicile de l'équipe la mieux classée. Les affrontements sont établis selon le classement, comme suit : 1 contre 16, 2 contre 15, 3 contre 14, 4 contre 13, 5 contre 12, 6 contre 11, 7 contre 10 et 8 contre 9. L'équipe gagnante de chaque match de barrage se qualifie pour les huitièmes de finale.

2.11.12 Pour départager les meilleures équipes entre plusieurs groupes, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- Classement dans le groupe ;
- Nombre de points au classement;
- Différence de buts ;
- Nombre de buts marqués ;
- Nombre de buts encaissés ;
- Meilleur bilan disciplinaire ;
- Tirage au sort.

2.11.13 Une fois la phase de groupe terminée, tous les duels des tours suivants seront joués sur un seul match.

2.11.14 Le tableau des phases éliminatoires sera prédéterminé selon les classements de la phase de groupes ou selon les résultats des matchs de barrages.

2.12 Tout match sera joué la fin de semaine s'il est avant le 22 juin, à l'exception des matchs entre équipes situées à moins de 150 km l'une de l'autre. Si la distance entre les adversaires d'un match devant se jouer la semaine est plus de 350 km, le match pourra être placé la fin de semaine si les deux adversaires donnent leur accord et qu'il est joué au plus tard le week-end suivant, le tout sous réserve d'approbation de la Fédération.

2.13 La journée désignée des matchs de Coupe du Québec est principalement le mercredi. Au besoin, des matchs pourraient avoir lieu un autre jour (en priorité le mardi ou le jeudi, soit un jour avant ou un jour après). Ceci sera déterminé par Soccer Québec.

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

3.1 Pour inscrire une équipe en Coupe du Québec, un club doit avoir une équipe de la catégorie en cause évoluant dans un championnat reconnu par Soccer Québec.

3.2 Une équipe doit avoir un entraîneur présent dans la surface technique pour toute la durée de chaque match. Ce dernier doit détenir au minimum la certification et les exigences requises selon la ligue où évolue son équipe. Si une équipe ne se conforme pas à ces directives, elle perdra le match par défaut.

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 Soccer Québec 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.

4.3 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 cette directive perd le match par défaut.

4.4 Utilisation des joueurs

4.4.1 à 4.4.2 RÉSERVÉ

4.4.3 Un joueur ne peut pas jouer pour une autre équipe de son club tant que la dernière équipe avec laquelle il a joué n'est pas éliminée.

4.4.4 Si suite à un match, durant lequel son équipe est éliminée, un joueur doit purger une suspension, il pourra s'aligner avec une autre équipe de son club avec laquelle il est éligible après avoir purgé ladite suspension avec cette dernière.

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.

4.5 Les joueurs à l'essai et permis sont inéligibles.

4.6 RÉSERVÉ

4.7 Un joueur ne peut pas jouer pour deux clubs différents lors d'une même année. S'il est libéré en cours de saison, il ne pourra s'aligner avec son nouveau club que s'il n'a pas joué avec le club qui l'a libéré.

5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

5.1 Couleurs des équipements

5.1.1 Lors de chaque match, l'équipe receveuse doit porter les couleurs de son équipement défini comme receveur (maillot, short et bas). L'équipe visiteuse doit s'assurer que ses couleurs n'entrent pas en conflit avec celles de l'équipe receveuse.

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 officiels sont fournis par Soccer Québec uniquement pour les matchs de finale. Pour tous les autres matchs, l'équipe visiteuse doit fournir les ballons officiels de sa ligue. Toute équipe ne respectant ces dispositions s'expose à une amende.

5.4 Pour toutes les catégories, une équipe peut procéder à cinq (5) remplacements en cours de match. Lorsqu'il y a une prolongation, les équipes peuvent se prévaloir d'un (1) remplacement supplémentaire. 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 les remplacements permis.

5.5 Feuille de match

5.5.1 La feuille de match dûment remplie et les documents définis à l'article 4.2 de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

5.5.2 Toute personne inscrite sur la feuille de match sera considérée comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer de demander à l'arbitre de rayer de la feuille de match le nom de toute personne qui ne se présente pas à un match et ce, avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.

5.6 Seuls les joueurs et le personnel d'équipe 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. En plus du membre du personnel médical accrédité, seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique.

5.7.2 Le membre du personnel médical doit détenir une carte professionnelle ou une carte d'étudiant émise par son Ordre professionnel, qu'il devra présenter à l'arbitre si celui-ci l'exige. À défaut, une amende (pour absence de personnel médical) sera infligée.

5.8 Toute personne expulsée (joueur, entraîneur ou dirigeant) doit quitter immédiatement la surface de jeu ou la zone technique et se diriger vers les estrades situées à l'opposé de la zone technique. Tout manquement à cette directive entraînera une comparution devant le comité de discipline de la compétition.

5.9 Tous les matchs doivent débiter à l'heure prévue. Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur tel que défini à l'article 3.2 pour commencer le match à l'heure prévue le perdra par défaut, sauf si les arbitres et l'adversaire lui accordent un délai ou si Soccer Québec l'impose. Si ces conditions sont respectées mais que, malgré tout, le match devait commencer en retard, l'équipe responsable se verra imposer une amende, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le responsable de la compétition.

5.10 RÉSERVÉ

5.11 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 de la catégorie d'âge immédiatement supérieure (ou en senior, s'il s'agit d'une équipe senior) en Coupe du Québec l'année suivante.

5.12 Une équipe qui se retire d'un match le perd automatiquement par défaut. Les membres de l'équipe fautive inscrits sur la feuille de match sont automatiquement exclus de la Coupe du Québec, dans toutes les catégories, pour l'année en cours et l'année suivante. De plus, l'entraîneur de l'équipe fautive sera mis à l'amende. Le dossier sera traité par 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.

5.13 Le club local doit fournir pour les deux équipes les services d'un membre du personnel médical reconnu. Ce dernier doit être disponible au minimum trente (30) minutes avant le début du match et rester jusqu'à la fin du match et davantage si nécessaire. À défaut de se conformer à ces directives, le club fautif se verra imposer une amende.

5.14 Si le terrain n'est pas disponible ou praticable à l'heure prévue d'un match, un délai peut être accordé à l'équipe receveuse si les arbitres et l'adversaire le lui accordent ou si le responsable de la compétition l'impose. Dans un tel cas, le club receveur dédommagera financièrement les arbitres en fonction de leur rémunération et au prorata du délai.

6. LES ARBITRES

6.1 RÉSERVÉ

6.2 En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match. Par contre, si un seul arbitre est présent, la décision de jouer le match ou non restera à son unique discrétion ; il doit toutefois communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite afin de vérifier si cette dernière est en mesure d'y envoyer un ou des remplaçants (voir 6.2.1). Dans un tel cas, un délai minimal de trente (30) minutes et maximal d'une (1) heure, selon la provenance de l'équipe visiteuse, sera imposé par la ligue. Le délai peut être augmenté si le ou les arbitres présents et les deux équipes y sont favorables. Si après le délai convenu le match ne peut débiter, il est déclaré annulé et sera rejoué selon les modalités établies.

6.2.1 RÉSERVÉ

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 Soccer Québec.

6.4 Homologation

6.4.1 RÉSERVÉ Modifié octobre 2025

6.4.2 Lors des finales, l'arbitre doit, avant de quitter le terrain, donner les feuilles de match et son rapport au responsable du terrain désigné par Soccer Québec. Cette dernière se chargera d'homologuer le match.

6.5 RÉSERVÉ

6.6 Les rémunérations des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues à la Politique administrative des frais et amendes de Soccer Québec et/ou au cahier des charges de la compétition.

6.7 RÉSERVÉ

6.8 Soccer Québec est responsable de l'assignation des officiels de la compétition.

7. FRAIS DE DÉPLACEMENT

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

8. PROTÊTS

8.1 Sauf les exceptions prévues dans les articles suivants, la procédure à suivre pour le dépôt d'un protêt est celle de l'article 32 des règles de fonctionnement.

8.2 Le montant du dépôt sera systématiquement facturé au club réclamant sur réception.

8.3 à 8.4 RÉSERVÉ

8.5 Lors de les finales, le dépôt du protêt doit se faire par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match.

8.6 Une copie du protêt doit être remise par le responsable de la compétition à l'autre équipe impliquée dans le match en question.

8.7 Un protêt est traité par le responsable de la compétition dès réception.

8.8 RÉSERVÉ

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

9. DISCIPLINE

RÉSERVÉ

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 Soccer Québec.

11. RÉCOMPENSES

11.1 Le trophée perpétuel utilisé lors de la cérémonie protocolaire demeure la propriété de Soccer Québec.

11.2 Le vainqueur recevra des médailles d'or ; le finaliste perdant recevra des médailles d'argent. Le nombre de médailles est limité à vingt-cinq (25) par équipe.

12. DIVERS

12.1 Pour tout cas non prévu et non défini aux présents règlements, le responsable de la compétition se réfèrera en premier lieu à la réglementation de la Ligue élite, lorsqu'applicable. L'article 21.1 concernant les forfaits et les défauts, notamment, s'applique. Au besoin, le responsable de la compétition se réfèrera aux autres règlements de Soccer Québec, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.

12.2 À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les infractions et les amendes seront celles prévues dans la Politique administrative des frais et amendes. Lorsqu'elles sont applicables, celles de la Ligue élite sont en vigueur.

LEXIQUE

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

ACTIVITÉ DE CLUB

Une activité de club désigne tout événement ou programme, reconnu par Soccer Québec ou l'ARS, mis en place et encadré par le club pour ses membres.

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, 4e officiel ou arbitre avec Soccer Québec pour l'année d'activité en cours qui a suivi avec succès une formation reconnue et adaptée au niveau de jeu.

CANADA SOCCER

Désigne l'Association canadienne de soccer (ACS).

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.

ATHLÈTE INVITÉ

Désigne un.e athlète d'un autre club qui participe de manière temporaire, pendant la période d'essais, aux activités d'un club sans être officiellement inscrit.e ou affilié.e au club concerné. L'objectif est d'évaluer ses compétences et son potentiel d'intégration avant de décider de son engagement définitif.

CARTE D'AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA

Document officiel de Soccer Québec permettant l'identification d'un membre.

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

- a. 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.
- b. 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.

CLUB D'APPARTENANCE

Désigne le club auquel un joueur est affilié de façon continue depuis au moins trois années d'affiliation consécutives.

COMPÉTITION

Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les parties hors-concours, les festivals-rassemblements 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 Soccer Québec, de Canada Soccer, 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 à la suite de 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.

DÉMÉNAGEMENT

Désigne un changement de résidence principale d'un-e athlète, nécessitant une mise à jour de son adresse officielle dans la base de données informatique du registrariat.

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 Canada Soccer et la FSQ. L'entraîneur est un officiel au sens de la 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 Canada Soccer, dans une catégorie et un niveau de compétition tels que définis par les présents règlements.

SOCCKER QUÉBEC

Désigne la Fédération de Soccer du Québec.

FESTIVAL/RASSEMBLEMENT

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.

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.EUSE 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.EUSE PERMIS.E

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.

LIBÉRATION

Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour l'année 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 1 QUÉBEC

Désigne la ligue, faisant partie de la structure senior provinciale, de niveau professionnel division 3 connue sous le nom de L1QC.

LIGUE 2

Désigne une ligue faisant partie de la structure senior provinciale.

LIGUE 3

Désigne une ligue faisant partie de la structure senior provinciale

LIGUE ESPOIR (U19M/U21F)

Désigne une ligue faisant partie de la structure senior provinciale

LIGUES PROVINCIALES

Fait référence aux ligues administrées directement par Soccer Québec, incluant la Ligue 1, la Ligue 2, la Ligue 3, la Ligue Espoir, la LDP et la PLSJQ.

LISTE D'ÉQUIPE INITIALE

La liste d'équipe Initiale est un document obligatoire pour les ligues provinciales et peut être imposé par les ARS dans les ligues régionales et interrégionales.

MOUVEMENT DE JOUEUSE OU DE JOUEUR

Les mouvements de joueur.euse.s se réfèrent à tous transferts d'athlètes entre clubs.

MUTÉ

Statut attribué à un.e athlète dans le cadre de son transfert vers un nouveau club.

NON-MUTÉ

Statut attribué à un.e athlète transféré.e vers un nouveau club, sans qu'il.elle soit compté.e parmi les muté.e.s de celui-ci.

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 Soccer Québec, d'une ligue provinciale ou interrégionale, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par Soccer Québec, ainsi que le personnel de Soccer Québec ou d'une Association régionale dans le cadre de leurs fonctions.

PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

PÉRIODE D'ESSAIS

La période d'essais est une période de temps définie durant laquelle les joueur.euse.s ont la possibilité de participer à des activités auprès de différents clubs dans le but d'intégrer officiellement une de leurs équipes.

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 Soccer Québec
- 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.

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 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, Soccer Québec ou Canada Soccer.

SENIOR

Désigne la catégorie supérieure à juvénile.

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

ZONES DE COMPÉTITION INTERRÉGIONALES

Les zones interrégionales (LDIR) reconnues sont :

- Bourassa / Montréal
- 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