



ASSOCIATION RÉGIONALE

DE

SOCCER CONCORDIA INC.

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS

Adoptés le 17 janvier 2017

TABLE DES MATIÈRES

1. PRÉAMBULE.....	3
2. INSCRIPTION ET RETRAIT DES ÉQUIPES AUX CHAMPIONNATS	4
3. ENREGISTREMENT, ÉLIGIBILITÉ ET RETRAIT DES JOUEURS.....	5
4. LES ENTRAINEURS ET PERSONNEL D'ENCADREMENT	7
6. UNIFORMES ET COULEURS	10
7. BALLONS	11
8. LES ARBITRES	11
9. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7 ET AU SOCCER À 9.....	12
10. VÉRIFICATION DES ÉQUIPES SUR LE TERRAIN	14
11. NOMBRE DE JOUEURS ET FEUILLE DE MATCH.....	14
12. DÉLAI POUR DÉBUTER UN MATCH	15
13. LIMITATION DANS L'UTILISATION DES JOUEURS.....	16
14. SUBSTITUTIONS	18
15. DURÉE DU MATCH	19
16. TRANSMISSION DES RÉSULTATS	20
16.1 DEMANDE DE RÉVISION APRÈS CONFIRMATION DE RÉSULTAT	20
17. REMISE DE MATCH ET AVIS DE CHANGEMENT.....	21
18. CLASSEMENT ET RÉSULTATS DES MATCHS	19
19. EXPULSION ET ARRÊT DE MATCH	22
20. PROMOTION ET RELÉGATION DES ÉQUIPES.....	24
21. PROTÊT DE MATCH	24

AUX FINS D'INTERPRÉTATION DU PRÉSENT DOCUMENT, L'UTILISATION DU GENRE MASCULIN EST SANS RAPPORT AVEC LE SEXE ET NE TRADUIT ABSOLUMENT PAS LA DISCRIMINATION ENVERS L'UN OU L'AUTRE SEXE. (28-03-2002)

1. PRÉAMBULE

- 1.1 Les règlements de la FIFA, de l'Association canadienne de soccer (ACS) et de la Fédération de soccer du Québec (FSQ) s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires, spécifiques au présent document. (12-04-2007)
- 1.2 L'ignorance des règlements ne pourra en aucun cas justifier le non-respect de ces derniers.
- 1.3 S'il y a lieu, le Comité des compétitions de l'ARSC a le pouvoir de décider de tout cas non prévu ou tout autre article des présents règlements laissant place à interprétation.
- 1.4 Aucune commandite allant à l'encontre des commanditaires officiels de l'ARSC ne pourra être acceptée sur les lieux des compétitions organisées ou sanctionnées par l'ARSC.
- 1.5 Chaque délégué aux compétitions de club possède une copie de tous les règlements de l'ARSC. Pour toute information concernant les articles ci-dessous mentionnés, veuillez contacter le délégué aux compétitions de votre club. (06-04-2006)
- 1.6 Le Comité des compétitions veille à la planification, l'organisation et à la supervision de toutes les activités de compétitions. Il est en charge de la mise en place des politiques et règlements des compétitions, de leur respect et de leur sanction. (06-04-2006)
- 1.7 L'ARSC considère que les règlements des compétitions et les Lois de jeu constituent une convention entre les participants impliqués dans un match et que la première responsabilité de l'application de ces règlements incombe aux joueurs et aux entraîneurs. (06-04-2006)
- 1.8 ***Dans les limites de son champ de juridiction, le comité des compétitions de l'ARSC peut accorder des dérogations au présent règlement. (17/01/2017)***
- 1.9 Aux fins d'interprétation aux présents règlements :
 - Le mot « plaignant » désigne la personne qui dépose une plainte.
 - Le mot « contrevenant » désigne toute personne accusée d'avoir enfreint les règlements ou politiques de l'ARSC, de la FSQ ou de l'ACS.
 - Le mot « personne » désigne tout joueur, club, regroupement, équipe, administrateur, entraîneur, arbitre, officiel de même que toute personne morale ou physique qui est soumise aux présents règlements.
 - Le mot « officiel » désigne les arbitres, assistants-arbitre, délégués, évaluateurs, membres du CA de l'ARSC ou des comités et commissions, ainsi

que tout le personnel de l'ARSC cette qualité d'officiel s'évalue par le titre.

- Le mot « plainte » désigne une dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.
- Le mot « protêt » désigne la contestation du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue et faite par un responsable du club ou un membre du personnel d'encadrement d'une équipe directement impliquée dans le match. (10-02-2009)

1.10 Lorsque des matchs du championnat extérieur sont joués sur un terrain intérieur réglementaire. Ils sont assujettis aux mêmes lois que le soccer extérieur et ne sont pas considérés comme du soccer intérieur. (22-02-2015)

2. INSCRIPTION ET RETRAIT DES ÉQUIPES AUX CHAMPIONNATS

2.1 Tout club ou regroupement doit fournir, lors de sa demande d'affiliation, un dépôt de garantie dont le montant est fixé annuellement par le Conseil d'administration (CA) de l'ARSC. (26-03-2005)

2.2 Ce dépôt servira à rembourser en partie ou en totalité toute dette possible d'un club ou regroupement affilié. (26-03-2005)

2.3 Tout membre peut retirer son dépôt à la fin d'une année donnée s'il n'a aucune dette envers l'ARSC. Il doit alors en faire la demande, par écrit, auprès de l'ARSC. (26-03-2005)

2.4 Sauf pour les clubs hors-région, pour les catégories U-9 et U-10, dans le respect des règlements établis, tous les clubs qui inscriront une équipe en division 1, devront obligatoirement inscrire dans la même catégorie une équipe de réserve en division 2 ainsi qu'une deuxième équipe de réserve de classe ou de division inférieure dans une catégorie d'âge inférieure. (10-02-2009)

De même, sauf pour les clubs hors-région, tous les clubs qui inscriront une équipe :

- De classe AA, devront obligatoirement inscrire une équipe en classe A dans les catégories U-12, U-13 et U-14, et en plus avoir une deuxième équipe de réserve de classe AA ou A dans la catégorie d'âge inférieure.
- U-11 A D1 ou U-12 A D1, devront obligatoirement inscrire une équipe en classe A D 2, en plus avoir une deuxième équipe de réserve de classe A ou Locale dans la catégorie d'âge inférieure.

Cette obligation ne s'applique pas pour les catégories U-15 et plus où seulement une équipe de réserve est obligatoire pour chaque équipe AA inscrite. (26-03-2016)

2.4.1 Aucun club ou regroupement senior ne peut inscrire plus d'une (1) équipe senior dans une même division ou classe de compétition organisée par l'ARSC, sauf approbation du Comité des compétitions. (26-03-2005)

- 2.5 À moins d'être indiqué autrement dans les procédures d'inscription, toute équipe inscrite qui se retire volontairement d'une compétition :
- 2.5.1 Après la date limite d'inscription et jusqu'à 15 jours ouvrables avant le début de la compétition se verra imposer une amende de 500.00 \$. (06-04-2006)
- 2.5.2 À l'intérieur des quinze jours ouvrables du début de la compétition mais avant la date de diffusion des calendriers se verra imposer une amende de 750.00 \$.
- 2.5.3 Le montant de l'amende sera de 1000.00 \$ si l'équipe se retire volontairement à compter de la date de diffusion des calendriers. (26-03-2016)
- 2.6 **Réservé (06-04-2006)**
- 2.7 Toute équipe qui s'inscrit à une compétition en remplacement d'une autre devra assumer les résultats au classement obtenus par l'équipe remplacée si la compétition est déjà commencée. Par contre, toute amende ou sanction imposée à l'équipe remplacée avant son retrait restera la responsabilité de cette dernière.
- 2.8 Retiré. (12-04-2007)
- 2.9 Les équipes ayant des antécédents négatifs quant à leur participation aux compétitions de l'ARSC pourront être refusées aux activités de l'ARSC, ou des conditions de participation particulières pourront leur être imposées par le Comité des compétitions. (06-04-2006)
- 2.10 Date limite d'inscription - Les clubs et regroupements doivent déposer leur demande d'inscription aux championnats Concordia, au plus tard à la date limite d'inscription déterminée par le Comité des Compétitions et indiquée sur les cahiers d'information/inscription transmis aux Clubs et regroupements; à défaut, les équipes identifiées ne seront pas admises à participer au championnat ou, si elles le sont, le Club ou regroupement se verra sanctionné d'une amende de 2500\$ pour le retard. (29-03-2010)

3. ENREGISTREMENT, ÉLIGIBILITÉ ET RETRAIT DES JOUEURS

- 3.1 *Les joueurs qui composent une équipe sont ceux possédant une carte d'affiliation en règle dont les noms apparaissent sur la liste*
Les équipes doivent être constituées de joueurs réguliers. Ils devront être assignés à leur équipe, via PTS-REG, avant le début de la saison ;

Une équipe doit enregistrer sur sa liste un minimum de:

- *14 joueurs pour le soccer à 11.*
- *12 joueurs pour le soccer à 9*
- *9 joueurs pour le soccer à 7*

Une amende de 10,00\$ sera appliquée par joueur manquant, par match jusqu'à complément du nombre minimal requis.

Une équipe doit enregistrer sur sa liste un maximum de :

- *25 joueurs pour le soccer à 11*
- *16 joueurs pour le soccer à 9*
- *16 joueurs pour le soccer à 7*

Au 15 avril, l'ARSC pourrait demander une liste officielle selon le besoin, signée par le délégué aux compétitions du club ou par son président. (22-02-2015)

- 3.2 *Tout joueur évoluant dans le Championnat ARSC, doit être inscrit sur une liste officielle d'équipe. Un joueur non- inscrit sur une liste d'équipe est inéligible et l'équipe perd par défaut tout match où le joueur figure sur la feuille de match **et se verra imposer une amende de 100.00\$ par match. (17/01/2017)***
- 3.3 *Toute équipe désirant ajouter un joueur à sa liste, doit le faire avant **le prochain match de l'équipe. (17/01/2017)***
- 3.4 Retiré. (17/01/2017)
- 3.5 *Le nom d'un joueur déjà affilié avec une équipe ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe également inscrite au Championnat ARSC sans avoir été préalablement rayé de la première liste ou libéré de son club d'appartenance. Il faut s'assurer de faire les changements nécessaires, dans le système PTS, sur la liste d'équipe, **tel que stipulé à l'article 3.3** du présent règlement. (17/01/2017)*
- 3.6 *Un joueur inscrit sur la liste d'une équipe juvénile de classe « AA » ne peut jouer pour une équipe de classe « A ». Un joueur de classe « AA » libéré ou rayé de la liste de l'équipe où il était inscrit pourra jouer pour une équipe de classe « A ». Il faut s'assurer de faire les changements nécessaires dans le système PTS, **tel que stipulé aux stipulés à l'article 3.3. (17/01/2017)***
- 3.7 Retiré. (12-04-2007)
- 3.8 *À la fin de sa période d'affiliation à un club, un joueur est libre de s'affilier au club de son choix.*

Tout joueur qui change de club, est considéré comme un joueur muté pendant deux années d'activité consécutives. Les seules exceptions pour ne pas être muté sont :

- la non-affiliation de son club pour la période d'affiliation en cours.
- le retour du joueur à son dernier club d'affiliation.

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous.

Toute demande de dérogation quant au nombre de joueurs mutés permis lors d'un match de classe locale ou A pour une catégorie donnée sera analysée par le comité des compétitions de l'ARSC.(17/01/2017)

Tout joueur muté doit être identifié par un M sur la feuille de match de la rencontre à laquelle il participe, sans considérer le club de provenance de ce joueur.

catégorie	classe	classe	classe	classe
	locale	A	AA	AAA
U6 à U8	4	n/a	n/a	n/a
U9 /U10	2	2	n/a	n/a
U11 F	1	1	n/a	n/a
U11 M	2	2	n/a	n/a
U12 F	1	1	2	n/a
U12 M	2	2	2	n/a
U13 F	2	2	3	n/a
U13 M	2	2	3	n/a
U14 F	2	2	4	4
U14 M	2	2	4	4
U15 F	4	4	4	4
U15 M	4	4	4	4
U16 F	4	4	4	4
U16 M	4	4	4	4
U17 F	6	6	6	6
U17 M	6	6	6	6
U18 F	6	6	6	6
U18 M	6	6	6	6
Senior F	illimité	illimité	illimité	illimité
Senior M	illimité	illimité	illimité	illimité

3.9 Retiré (22-02-2015)

- 3.10 Lorsque l'activité de compétition est offerte, au sein de la région, dans une catégorie et pour un genre donné, un club ne peut inscrire ou utiliser, sur une même équipe, des joueurs de sexe masculin et de sexe féminin. À défaut, le club doit référer le joueur ou la joueuse à un autre club qui offre le service. (10-02-2009)

Nonobstant ce qui précède, une personne transgenre peut être assignée à une équipe correspondant à son nouveau genre et est autorisée d'y jouer, après réception d'une lettre de la Régie de l'assurance maladie du Québec confirmant le changement ou suite à la présentation de sa nouvelle carte d'assurance maladie. (17/01/2017)

4. LES ENTRAINEURS ET PERSONNEL D'ENCADREMENT

- 4.1 Toute équipe de catégorie U-18 et moins ou senior Division 1, doit avoir au minimum un entraîneur dûment affilié, pour la saison d'activité en cours, et muni d'une carte d'affiliation en règle et le niveau de certification requis par les règlements de l'ARSC. (17-01-2012)

- 4.2 Un maximum de trois accompagnateurs par équipe, dûment affiliés et munis d'une carte d'affiliation en règle est permis au banc des joueurs. Leurs noms devront être inscrits sur la feuille de match pour qu'ils puissent avoir accès au banc de l'équipe. Cependant, **un étudiant ou** professionnel de la santé **membre d'un Ordre professionnel reconnu** sans carte d'affiliation pourrait être toléré au banc par l'arbitre à condition qu'il ait en sa possession sa carte professionnelle, **émise par son Ordre professionnel**, ou d'étudiant émis par son **établissement académique**. Il ne pourra intervenir d'aucune manière concernant le déroulement du jeu auprès des joueurs ou entraîneurs. Son nom n'a pas besoin d'être inscrit sur la feuille de match. Toute personne, autre que celles mentionnées ci-haut présentent au banc des joueurs, y sera exclue par l'arbitre et l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende de 25.00\$. **(17-01-2017)**
- 4.3 Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un **entraîneur ou un entraîneur adjoint** dûment affilié pour l'année en cours **présent dans la zone technique**. Il doit être présent pour chaque match, sauf en senior, s'il prend part au match également à titre de joueur.

Au moins une personne ayant atteint l'âge de seize (16) ans et inscrit sur la feuille de match doit être présente dans la zone technique pour la durée totale du match, sauf en senior si elle prend part au match à titre de joueur.

Si un entraîneur est expulsé d'un match, l'entraîneur adjoint ou un gérant inscrit sur la feuille de match remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match.

Si l'équipe n'a pas **d'entraîneur ou d'entraîneur adjoint**, le match est suspendu et arrêté définitivement. L'équipe fautive perd le match par défaut. **(17/01/2017)**

5. NIVEAU DE CERTIFICATION REQUIS (17-02-2012)**Classe « L »**

Catégorie	Stages FSQ avant 2012	Stages FSQ à partir 2012	PNCE
U-08	Entraîneur-animateur enfant	S2- Les fondamentaux	+ Théorie A

Classe « A »

Catégorie	Stages FSQ avant 2012	Stages FSQ à partir 2012	PNCE
U-09 D2 - U-10 D2	Entraîneur-animateur enfant	S2- Les fondamentaux	+ Théorie A
U-09 – U-14	Entraîneur-animateur jeune	S3 - Apprendre à s'entraîner	+ Théorie A
U-12 D1	Entraîneur-animateur formé (enfants, jeunes, seniors)	S2- Les fondamentaux S3 - Apprendre à s'entraîner S7- Vie active	+ Théorie A
U-15 – U-18	Entraîneur-animateur senior	S7- Vie active	+ Théorie A
Senior	Entraîneur-animateur senior	S7- Vie active	+ Théorie A

Classe « AA »

Catégorie	Stages FSQ avant 2012	Stages FSQ à partir 2012	PNCE
U-13, U-14	DEP ou être inscrit au DEP	DEP	
U-15 à U-18	Entraîneur-animateur formé (enfants, jeunes, seniors)	S2- Les fondamentaux S3 - Apprendre à s'entraîner S7- Vie active	+ Théorie A
Senior	Entraîneur-animateur formé (enfants, jeunes, seniors)	S2- Les fondamentaux S3 - Apprendre à s'entraîner S7- Vie active	+ Théorie A
	(26-03-2016)		

5.1 Stage de recyclage

Chaque entraîneur de la Ligue AA est obligé de participer au stage de recyclage annuel ce stage pourra être offert par la région d'affiliation des entraîneurs ou par la

Ligue. Le sujet de ce stage peut être imposé par le secteur technique de la Fédération.
(12-04-2007)

- 5.2** *Un entraîneur détenant la certification requise telle que décrite à l'article 5 (voir tableau) doit être présent lors des matchs.
L'équipe pourra disputer un maximum de quatre matchs sans la présence d'un entraîneur détenant la certification requise
À défaut de se conformer, les équipes fautives seront sanctionnées par une amende de 250\$ à la 5^e absence. (17/01/2017)*
- 5.3** *Les entraîneurs des équipes U-13AA et U-14 AA sont sanctionnés par la FSQ selon la réglementation de la FSQ. (17/01/2017)*

6. UNIFORMES ET COULEURS

6.1 *Sur la base de l'article 4.5 des règlements de fonctionnement de l'ARS Concordia, lors de sa première affiliation à l'ARS Concordia et, subséquemment, à chaque occasion où il voudra les modifier, un club ou regroupement devra faire approuver par le Comité de compétition de Concordia, les couleurs des uniformes portés lors des compétitions organisées par cette dernière. Les équipes devront faire connaître lors de leur inscription, avant le début de la saison, la couleur de leur uniforme pour les matchs disputés à domicile. (22-01-2014)*

6.2 Chaque équipe participant à un match doit être uniformément et décentement vêtue aux couleurs de son club ou regroupement.

Tel que spécifié à la loi 4 des Lois du jeu FIFA. Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs, l'arbitre et les arbitres-assistants.

L'équipe fautive se verra imposer une amende de 25.00\$. L'arbitre décidera si un ou des joueurs d'une même équipe non uniformément vêtus pourront participer au match.

6.3 En cas de couleurs jugées similaires par l'arbitre, aucune dispute quant aux couleurs des uniformes ne sera tolérée.

L'équipe visiteuse a le choix de toute autre couleur que celle identifiée par l'équipe receveuse, en début de saison.

Si cette dernière n'est pas identifiée sur le calendrier des compétitions, l'équipe dont le nom apparaît en premier sur le PTS ligue sera considérée comme receveuse.

En cas d'infraction à cet article, et dans l'éventualité que le match n'a pu être disputé pour cette raison, l'équipe fautive perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de 25.00\$. (06-04-2006)

6.4 Les joueurs des équipes en présence doivent arborer sur le dos de leur maillot un numéro visible correspondant au numéro inscrit sur la feuille de match vis-à-vis leur nom. L'arbitre décidera si le ou les joueurs en défaut pourront participer au match.

6.5 Les joueurs doivent obligatoirement porter des protège-tibias. Les joueurs en défaut ne pourront participer au match.

6.6 Dans les catégories U-11 à Senior, le capitaine de chaque équipe doit arborer un brassard ou un signe quelconque l'identifiant. (17-02-2009)

7. BALLONS

7.1 Des ballons piqués (non-vulcanisés) de format requis pour les catégories devront être utilisés :

- Catégories U-8 à U-13 : format no. 4
- Catégories U-14 à Senior : format no. 5

7.2 Deux ballons du format exigé pour la catégorie des équipes présentes (no. 4 ou 5) et conformes, selon le jugement de l'arbitre, sont fournis par l'équipe receveuse, qui doit tenir à la disposition de l'arbitre des ballons de rechange. (28-03-2002)

7.3 Tous les matchs du championnat extérieur ARSC, ainsi que tout autre événement désigné par cette dernière, doivent être disputés avec les ballons officiels identifiés par l'ARSC. L'équipe fautive se verra imposer une amende de 25.00\$.

RÈGLEMENTS DE MATCH

8. LES ARBITRES

8.1 Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur, dirigeant ou s'il y a un membre de sa famille sur une des équipes d'un match auquel il est assigné. (17-01-2012)

8.2 Retiré (17-01-2012)

8.3 Pour toute compétition, le tarif d'arbitrage et les modalités de paiement sont fixés par l'ARSC en respectant les limites prescrites par la FSQ. Les clubs et regroupements en sont avisés avant le début des compétitions. (26-03-2005)

8.4 À moins d'être indiqué autrement dans les procédures administratives d'un événement, les arbitres seront payés par l'ARSC. (22-01-2014)

Absence

8.5 Si un arbitre ne se présente pas à un match, un des arbitres assistants assignés arbitrera le match, à condition qu'il se juge qualifié pour le faire. (26-03-2005)

8.6 *S'il n'y a pas d'arbitre assistant pour remplacer l'arbitre, une autre personne affiliée pourra officier avec l'accord écrit des deux (2) équipes et devenir l'arbitre officiel du match. Ce dernier pourra être payé selon la tarification en vigueur en faisant une demande de réclamation auprès de l'ARSC. Dans un tel cas, l'équipe receveuse doit s'assurer de faire parvenir les copies des feuilles de match par courrier dans les délais prescrits au bureau de l'ARSC. (22-01-2014)*

8.7 En juvénile (de U-13 à U-18) et en senior, si l'article 8.5 ne peut être respecté et que les équipes ne s'accordent pas comme prescrit à l'article 8.6, le match n'aura pas lieu. (21-01-2014)

- 8.8 Lorsqu'il n'y a pas d'arbitres assistants assignés pour seconder l'arbitre, chaque équipe en présence fournit une personne à cet effet.
- 8.9 L'arbitre peut refuser de s'adjoindre la(les) personne(s) désignée(s). Il peut alors décider d'arbitrer seul le match.
- 8.10 En soccer à 7 et en soccer à 9, si aucun arbitre n'est présent, les entraîneurs munis d'une carte d'affiliation valide, pourront arbitrer le match « moitié-moitié » ou s'entendre pour qu'un seul entraîneur, ou une personne choisie d'un commun accord, soit l'arbitre. Le match devra se jouer et ne pourra être remis. L'équipe qui refuse de jouer perdra le match par défaut. (17-01-2012)
- 8.11 Pour toutes compétitions sur terrain extérieur, les dimensions du terrain de jeu sont celles prescrites dans les lois du jeu de la FIFA.
- 8.12 *En soccer à 11, les Lois du jeu FIFA* sont en vigueur sauf disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux. (26-03-2016)
- 8.13 Lors d'une compétition de catégorie U-9 à U-10 de classes A et locale, les règles du jeu de soccer à 7 de la FSQ sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux. (29-01-2013)
- 8.14 Lors d'une compétition de catégorie U-11 à U-12 de classes AA, A et locale, les règles du jeu de soccer à 9 de la FSQ sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux. (21-01-2014)

9. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7 ET AU SOCCER À 9

- 9.1 Le soccer à 7 et le soccer à 9 respectent au maximum les règles du soccer à 11, mais certaines sont toutefois légèrement modifiées. Vous trouverez à l'intérieur du présent règlement les règles qui sont spécifiques au soccer à 7 et au soccer à 9. Il est donc important de lire l'ensemble des règlements de compétition et non juste la section spécifique au soccer à 7 ou au soccer à 9. (15-03-2011)
- 9.2 Les actes d'antijeu ou de violence sont punis sévèrement, ainsi que toute attitude incorrecte envers l'arbitre. L'appréciation de la gravité de la faute sera l'affaire de l'arbitre. Ainsi, les jeunes prendront l'habitude d'admettre que seul l'arbitre est qualifié pour juger les incorrections, et d'appliquer, et fixer les sanctions. (26-03-2005)

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7

- 9.3 Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi. (26-03-2005)
- 9.4 Lors d'un coup de pied réparation (penalty), le ballon sera placé à sept mètres de la ligne des buts sur le point de réparation. (01-03-2011)
- 9.5 Tous les coups francs seront directs.

Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc indirect selon les Lois du jeu FIFA, elle sera sanctionnée par un coup franc direct à la place.
Ce coup franc sera exécuté depuis la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de la faute.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse, au moment de la frappe est de (26-03-2016)

- Soccer à 5 : 3,00 mètres
- Soccer à 7 et à 9 : 6,00 mètres
- Soccer à 11 : 9,15 mètres

9.6 **Retiré**

9.7 **Retiré**

9.8 **Retiré**

9.9 **Retiré**

9.10 Il n'y a pas de hors-jeu au soccer à 7

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 9

9.11 FAUTES ET INCORRECTIONS

Identique à celle de la Loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA

9.12 Coups D'envoi

Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.

9.13 Coups Francs

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect

Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de

- 6 m Lorsqu'il y a des buts de soccer à 7
- 9,15 m lorsqu'il y a des buts de soccer à 11

9.14 COUP DE PIED DE RÉPARATION

Identique à la Loi 14 sur le coup de pied de réparation des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à

- onze (11) mètres de la ligne de but avec des buts de soccer à 11
- sept (7) mètres pour des buts de soccer à 7.

Les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon)

9.15 COUP DE PIED DE BUT

S'il y a une surface de réparation (grand rectangle), le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.

Sinon, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de but et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 m du ballon

9.16 **COUP DE PIED DE COIN**

Identique à la Loi 17 sur le coup de pied de coin des Lois du jeu de la FIFA. La distance à respecter par l'adversaire est de 9,15m.

9.17 **Hors-jeux**

La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9 selon les lois du Jeu de la FIFA (à partir du centre du terrain).

10. **VÉRIFICATION DES ÉQUIPES SUR LE TERRAIN**

- 10.1 Avant chaque match, tout joueur doit présenter pour fin d'identification sa carte d'affiliation à l'arbitre.
L'arbitre doit vérifier l'identité avec la carte d'affiliation. La photo de la carte d'affiliation doit être de qualité afin de permettre d'identifier le joueur. (26-03-2016)
- 10.2 Aucun joueur ne peut participer au match s'il ne s'est pas présenté avec sa carte d'affiliation auprès d'un arbitre avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps ou, s'il n'est pas en possession de sa carte d'affiliation dûment émis, avoir reçu l'autorisation par écrit de participer sans carte d'affiliation par l'organisme en charge de la compétition. Le joueur ne pourra prendre part au match si sa carte d'affiliation est altérée et cette dernière sera confisquée par l'arbitre. (17-01-2012)
- 10.3 L'équipe qui contrevient à l'article 10.1 ou 10.2, ou si la carte d'affiliation d'un joueur s'avère être altérée, ou si un joueur s'avère être inéligible, perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de 250.00\$. (17-01-2012)
- 10.4 Jusqu'à la signature de la feuille de match qui a lieu après le match, un des accompagnateurs ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliation et les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre qui doit l'inscrire sur la feuille de match et transcrire le tout sur la feuille de match électronique dans PTS. Cette vérification doit se faire en présence d'un officiel de match. (26-03-2016)

11. **NOMBRE DE JOUEURS ET FEUILLE DE MATCH**

- 11.1 Lors d'un match, une équipe peut habiller et faire participer un maximum de
- 18 joueurs en soccer à 11
 - 16 joueurs en soccer à 7 et en soccer à 9
- Les noms de ces derniers devront être inscrits sur la feuille de match pour qu'ils puissent prendre part à la rencontre et avoir accès au banc de l'équipe. (22-02-2015)
- Aucun nom ne pourra être ajouté sur la feuille de match après le coup d'envoi marquant le début du match. L'équipe qui contrevient au règlement perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de 25.00\$. (22-01-2015)
- 11.2 En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure d'aligner le nombre minimal de joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but. Une équipe doit aligner un minimum de
- 5 joueurs pour le soccer à 7
 - 6 joueurs pour le soccer à 9
 - 7 joueurs pour le soccer à 11.

Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par défaut. Les cas de force majeure seront étudiés par le Comité des compétitions. (17-01-2012)

- 11.3 Seule la feuille de match officielle de l'ARSC doit être utilisée, sauf permission préalable du Comité des compétitions. À défaut, une amende de 10.00\$ sera imposée à l'équipe fautive.
- 11.4 La feuille de match officielle doit être remplie au complet et lisiblement avant le début de chaque match. Une amende de 10.00\$ sera imposée à l'équipe fautive ou à l'arbitre fautif.
- 11.5 Toute personne dont le nom figure et n'est pas rayé sur la feuille de match sera considérée avoir pris part à ce match. L'accompagnateur est responsable de rayer le nom d'une personne en surplus ou qui n'est pas présente au match. Ce dernier devra rayer le nom de cette personne avant que les copies des feuilles de match soient séparées et remises aux équipes. (16-02-2010)
- 11.6 L'équipe qui ne respecte pas l'article 11.5, et n'a pas rayé le nom d'une personne qui s'avère être inéligible perdra son match par défaut et se verra imposer une amende de **250.00\$**. (16-02-2010)
- 11.7 L'arbitre se doit d'accepter l'inscription, sur la feuille de match, de son retard ou du retard d'un assistant-arbitre, soit par un représentant d'une des équipes présentes, soit par l'évaluateur d'arbitre ou le délégué. (06-04-2006)

12 DÉLAI POUR DÉBUTER UN MATCH

- 12.1 Pour les matchs impliquant des équipes de catégorie U-11 à senior, un délai de 15 minutes et une seconde sera accordé à toute équipe pour aligner le nombre minimum de joueurs prescrit à l'article 10.6 et débiter le match. Pour les équipes de catégorie U-08 et U-10 de classe A ou locale, un délai de 10 minutes et une seconde sera accordé. (12-04-2007)
- 12.2 Passé le délai prescrit à l'article 12.1, l'équipe perd le match par défaut et se verra imposer une amende de 25.00\$. *Une équipe qui commet trois défauts consécutifs dans un même championnat, pourra être considérée comme non viable et la sanction prévue à l'article 2.6 pour un retrait d'équipe pourra être appliquée.* (22-01-2014)
- 12.3 Passé le délai prescrit à l'article 12.1, l'équipe qui n'a aucun joueur et dont un responsable muni d'une carte d'affiliation valide ne se présente pas au match, perdra le match par forfait. La totalité des frais d'arbitrage sera alors facturée à l'équipe qui a commis le forfait.
- Une équipe qui commet un forfait durant la saison régulière pourra être exclue ou suspendue des éliminatoires de fin de saison.* (22-01-2014)
- 12.4 Une équipe de catégorie U-11 à senior qui perd un match par forfait, en vertu de le 12.3, se verra imposer une amende de 50.00\$ pour une première infraction en saison. En cas de récidive, elle paiera 100.00\$ pour sa seconde infraction et sera suspendue pour le reste de la saison lors de sa troisième, en plus de se voir imposer une amende de 300.00\$. (14-01-2010)

- 12.5 Une équipe juvénile, U-9 ou U-10, dans la même situation, subira les mêmes sanctions mais se verra imposer la moitié des amendes prévues en senior pour les deux premières infractions. Par contre, l'amende imposée pour la troisième infraction sera la même que pour les catégories U-11 à senior. (29-01-2013)
- 12.6 Les équipes présentes doivent remplir et remettre leur feuille de match à l'arbitre. (21-01-2014)
- 12.7 Si les deux équipes ne se présentent pas au match dans le délai imparti, les articles 12.1 à 12.5 seront appliqués aux deux équipes. (26-03-2005)

13 LIMITATION DANS L'UTILISATION DES JOUEURS

- 13.1 Dans le cas où deux équipes juvéniles d'un même club évoluent l'une contre l'autre dans le cadre du Championnat ARSC, aucun échange de joueurs ne sera permis sous aucune forme et ce, durant toute la saison.
- 13.2 La participation d'un joueur juvénile à des matchs de catégorie senior ne peut avoir pour effet de lui interdire ou limiter sa participation à des matchs dans sa catégorie d'âge. (30-03-2004)
- 13.3 **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 égale ou supérieure 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. (17-01-2012)
- 13.4 **Joueur « essai »**
Désigne un joueur d'un autre club ou regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation, sur le formulaire prescrit par la FSQ, de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe d'un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié. (14-01-2010)
- 13.5 **Joueur senior permis**
Un joueur Senior permis désigne un joueur d'un club ou regroupement de soccer participant à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer
Le joueur doit avoir reçu l'autorisation, avec le formulaire prescrit par l'ARSC, de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une équipe d'un autre club ou regroupement de soccer inscrit au Championnat de l'ARSC. . (22-01-2015)
- 13.6 Un joueur de réserve doit être :
- de catégorie égale ou inférieure et de classe égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer comme joueur de réserve, et, s'il y a lieu, de division inférieure dans le cas où la catégorie de l'équipe pour laquelle il sera utilisé comme joueur de réserve comporte plus d'une division pour une même classe. (16-02-2010)
- 13.6.1 Toute équipe commettant une irrégularité quant à l'éligibilité d'un joueur réserve inscrit sur la feuille de match, perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de **100\$**

13.7 Un joueur senior permis peut provenir :

a) d'une équipe inscrite dans le Championnat de l'ARSC qui est d'une classe et/ou une division immédiatement inférieur. (22-01-2015)

b) d'une équipe inscrite dans un autre Championnat que celui de l'ARSC

Le joueur doit avoir préalablement obtenue l'autorisation de son club ou regroupement de soccer d'origine et de l'ARSC. (22-02-2015)

13.8 Utilisation d'un joueur à L'essai

Il est interdit d'utiliser un joueur à l'essai dans les championnats de l'ARSC (22-02-2015)

13.9 Retiré (22-02-2015)

13.10 Retiré. (10-02-2009)

13.11 Retiré (22-02-2015)

13.12 Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est de plus de deux catégories d'âge inférieures à la sienne, à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'ARS Concordia. Cette autorisation peut être accordée seulement **si un certificat médical dûment signé par un médecin en exercice au Québec** et une autorisation parentale accompagnent la demande. Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de matchs. **(17/01/2017)**

13.13 Une équipe ne peut utiliser comme joueur réserve, ou joueur senior permis, un joueur sous le coup de toute suspension. (22-02-2015)

13.14 Toute équipe commettant une irrégularité quant à l'éligibilité d'un joueur inscrit sur la feuille de match, perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de 250.00\$. Le cas pourra par la suite être référé au Comité de discipline. (14-01-2010)

13.15 Un joueur ne peut jouer pour plus d'une équipe dans une même journée, à moins qu'il y ait un temps de repos entre les matchs respectifs des deux équipes équivalent à deux fois le temps de match règlementaire du premier match disputé dans la journée (exemple catégorie senior : 2 X 45 minutes = 90 minutes X 2, donc un temps de repos de 180 minutes entre la fin du premier match et le début du second) ou à moins que la durée des matchs ne soit réduite en conséquence (exemple : match de 2 X 25 minutes = 50 minutes X 2, donc 100 minutes de repos). L'équipe qui utilisera un joueur sans respecter cette condition perdra le match par défaut. (15-03-2011)

13.16 Tout joueur ne respectant pas les règlements prescrits sera considéré joueur inéligible et les sanctions prévues à l'article 13.14 des Règlements des compétitions de l'ARSC seront appliquées, sauf pour les catégories où il n'y a pas d'homologation systématique des feuilles de match. (06-04-2006)

13.17 Pour les catégories où il n'y a pas d'homologation systématique des feuilles de match, l'équipe déclarée fautive d'avoir utilisé un joueur ou un accompagnateur inéligible se verra imposer les sanctions suivantes : (06-04-2006)

- 1^{ère} infraction : match perdu par défaut et 25,00\$ d'amende;

- Infraction (s) subséquente (s) : match perdu par défaut et 100,00\$ d'amende par infraction

- 13.18 Toute équipe ayant au moins quatre (4) joueurs, ou trois (3) joueurs dont son gardien de but, retenus pour une sélection régionale, provinciale ou nationale le jour d'un match prévu au calendrier de la Ligue, peut demander par écrit à la Ligue, au moins soixante-douze heures (72h) à l'avance, le report du match. La Ligue, si elle accepte, devra confirmer la remise du match par écrit. (17-01-2012)

En référence à l'article 34.1 des règles de fonctionnement de la FSQ, cette prérogative n'est pas applicable pour les matchs de la Ligue élite et de la Coupe du Québec dans le cas d'une sélection régionale. (17/01/2017)

- 13.19 À l'intérieur de sa classe de compétition, un joueur peut évoluer pour son club dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne, sans aucune restriction sauf celles imposées par les règlements de la sécurité dans les sports et de la FSQ. De plus, le joueur n'est pas assujéti au délai de sept (7) jours. (21-01-2014)

14 SUBSTITUTIONS

- 14.1 Dans toute compétition juvénile et senior, les substitutions sont illimitées pendant le temps réglementaire. (22-01-2015)

- 14.2 Tout joueur remplaçant doit indiquer à l'arbitre le joueur qu'il remplace.

- 14.3 Pour les matchs impliquant des équipes de classe AA, de catégorie U-13 à senior, les substitutions auront lieu lors :

- De la mi-temps
- D'un but marqué (17-01-2012)
- D'un coup de pied de but
- Lors d'une blessure

(15-03-2011)

- 14.4 Pour les matchs impliquant des équipes de classes locale et A, de catégorie U-12 de classe AA ainsi que pour l'ensemble des catégories évoluant en soccer à 7 et en soccer à 9, les substitutions auront lieu :

- À la mi-temps
- Lors d'un but marqué (17-01-2012)
- Lors d'un coup de pied de but
- Lors d'une blessure
- Lors d'une touche offensive

Lors d'une touche offensive seulement, si l'équipe en possession du ballon demande un changement, l'équipe adverse peut également se prévaloir de la même possibilité. (15-03-2011)

Tout changement de joueurs selon les articles 14.3 et 14.4 doit préalablement être autorisé par l'arbitre avant d'être effectué. (04-06-2007)

15 DURÉE DU MATCH

15.1 Temps de jeu réglementaire

	<u>Intérieur</u>	<u>Extérieur</u>
- Senior	2 X 25'	2 X 45'
- U-18	2 X 25'	2 X 45'
- U-17	2 X 25'	2 X 45' (26-03-2005)
- U-16	2 X 25'	2 X 40' (12-04-2007)
- U-15	2 X 25'	2 X 40' (12-04-2007)
- U-14	2 X 25'	2 X 35' (12-04-2007)
- U-13	2 X 25'	2 X 35'
- U-12	2 X 25'	2 X 30'
- U-11	2 X 25'	2 X 25' (17-01-2012)
- U-10	2 X 25'	2 X 25'
- U-09	2 X 20'	2 X 20'
- U-08	2 X 20'	2 X 20'

15.2 Temps de jeu minimum réglementaire

Pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante et quinze pour cent (75%) du temps normal et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer (75%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le comité qui a juridiction décidera de la validité du match. (10-02-2009)

	<u>Intérieur</u>	<u>Extérieur</u>
- Senior	37.5'	68 minutes
- U-18	37.5'	68 minutes
- U-17	37.5'	68 minutes
- U-16	37.5'	60 minutes
- U-15	37.5'	60 minutes
- U-14	37.5'	53 minutes
- U-13	37.5'	53 minutes
- U-12	37.5'	45.0'
- U-11	37.5'	38 minutes
- U-10	37.5'	38 minutes
- U-09	30.0'	30.0'
- U-08	30.0'	30.0'

15.3 Il n'y a pas de période de prolongation aux matchs de la saison régulière et lors des séries éliminatoires de fin de saison. (14-01-2010)

15.4 Si, pour quelque raison que ce soit, un match ne pouvait durer le temps minimum réglementaire, le Comité des compétitions décidera de son issue, en tenant compte des raisons qui ont motivées cette situation. L'arbitre devra inscrire les raisons lors de l'entrée des données dans PTS-REF. (26-03-2016)

15.5 Un match retardé pour quelque raison que ce soit ne doit jamais empiéter sur le temps d'un match qui se joue immédiatement après. Si le temps minimum réglementaire du match ne peut être respecté, le match pourrait être reporté à l'horaire par le Comité des compétitions.

- 15.6 Retiré (14-01-2010)
- 15.7 Retiré. (14-01-2010)
- 15.8 Lors d'une compétition ou des prolongations sont utilisées et s'il y a encore égalité après les prolongations réglementaires, on procédera aux tirs au but du point de réparation tels que prévus dans la loi FIFA. (26-03-2016)
- 15.9 Dans toute compétition, le Comité des compétitions peut décider d'une autre méthode de départage, à condition d'en aviser tous les clubs et regroupements participants avant le début des compétitions.

16 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Les entraîneurs de chaque équipes ont jusqu'à 48 heures après la tenue d'un match pour entrer les données de leur feuille de match respective sur PTS par le biais de l'Internet.

À la fin d'un match, l'officiel porte le résultat et les données relatives (buts, buteur, carton, *absence ou retard d'un arbitre*, etc.) sur la feuille de match et les copies remises aux équipes. Par la suite, il aura 48 heures pour entrer ou officialiser les données (buts, buteur, carton, *absence ou retard d'un arbitre*, etc.) dans PTS. Les feuilles de matchs sont conservées par l'arbitre pour toute la saison en cours. L'arbitre devra faire parvenir à l'ARS Concordia les feuilles de match lorsque celle-ci en fait la demande. (22-01-2014)

Si les entraîneurs des équipes et l'arbitre omettent de le faire, l'ARSC communiquera par courrier électronique avec les délégués aux compétitions et l'arbitre concernés pour les aviser de la situation. Ils auront alors 24 heures pour compléter les données sur PTS. Si, la situation n'est pas corrigée, une amende de 25 \$ sera chargée au club concerné et les sanctions prévues par le comité d'arbitrage seront appliquées à l'arbitre.

Dans tous les cas, le résultat enregistré sera immédiatement compilé par le système et toutes les statistiques mises à jour. Cependant, les résultats et statistiques ne seront officiels que lorsqu'ils auront été homologués par l'ARS Concordia suite à l'entrée des données par l'arbitre dans le système PTS. (17-02-2012)

16.1 DEMANDE DE RÉVISION APRÈS CONFIRMATION DE RÉSULTAT

Dans les quarante-huit (48) heures suivant l'homologation des résultats du match au PTS, l'entraîneur ou le délégué aux compétitions du club, par le biais d'un courrier électronique au bureau de l'ARS Concordia pourra demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Dès ce délai expiré, aucune demande de révision ne sera acceptée.

Raisons acceptables pour une demande de révision :

- Erreur d'entrée des données au PTS par l'arbitre sur l'attribution de buts ou cartons à un joueur
- Erreur d'entrée des données au PTS par l'arbitre sur le pointage final
- Ajout ou retrait d'un joueur/personnel d'équipe

Le cas échéant, le comité de compétition entérinera la décision finale quant au résultat du match. (26-03-2016)

17 REMISE DE MATCH ET AVIS DE CHANGEMENT

- 17.1 Aucune remise de match ne sera accordée à moins de force majeure. La demande motivée de remise devra être envoyée par écrit au Comité des compétitions au minimum dix (10) jours ouvrables avant la date prévue du match, accompagnée d'un montant de 100.00\$. Une réponse écrite sera donnée au moins cinq jours ouvrables avant la tenue du match reporté.
- 17.2 Tout avis de changement de match est communiqué au délégué de club cinq jours ouvrables avant la nouvelle date de la tenue du match reporté. (06-04-2006)
- 17.3 L'ARSC peut aviser d'un changement de match dans un délai moindre à celui indiqué précédemment en autant qu'elle ait préalablement obtenu l'accord des délégués aux compétitions des équipes concernées.

18 CLASSEMENT ET RÉSULTATS DES MATCHS

- 18.1 Dans toute compétition dont les matchs comptent au classement, l'allocation des points se fera de la façon suivante: (17-01-2012)
- Trois points pour une victoire
 - Un point pour un match nul
 - Zéro point pour une défaite
 - Moins un point pour un match perdu par forfait ou par défaut
- 18.2 Le Comité des compétitions peut décider d'une autre méthode d'allocation de points, à condition d'en aviser toutes les équipes participantes avant le début des compétitions. (14-01-2010)
- 18.3 Les clubs s'engagent à n'émettre aucun classement pour les activités des catégories U-11 et moins, et ce, de la ligue maison jusqu'au niveau régional. (21-01-2014)
- 18.4 En soccer à 7 et en soccer à 9, peu importe le nombre de buts qui seront marqués lors d'un match, dès que le différentiel de buts entre les deux équipes est de sept (7) buts, l'équipe qui tire de l'arrière peut mettre fin au match. (22-01-2014)
- 18.5 Tout match déclaré gagner par défaut ou forfait résulte en un pointage de 3-0. Si le nombre de buts marqués par l'équipe gagnante est supérieur à trois, le nombre de buts marqués sera comptabilisé au classement. (28-03-2002)
- 18.6 Toute décision quant au forfait, défaut ou autre issue d'un match doit être homologuée par le Comité des compétitions pour avoir plein effet.
- 18.7 Une équipe suspendue en cours de compétition verra tous ses matchs déjà joués annulés et n'apparaîtra plus au classement de sa division. Toute pénalité aux joueurs et aux membres du personnel d'encadrement demeure active, selon les règlements de l'ARSC, la FSQ ou l'ACS. (10-02-2009)
- 18.8 En cas d'égalité à la fin d'une compétition, un classement supplémentaire sera effectué entre les équipes à égalité.

- 18.9 Si deux équipes ou plus sont à égalité au classement à la fin de la saison, elles seront départagées de la façon suivante :
- a) le plus grand nombre de points dans les matchs ayant opposés les équipes concernées;
 - b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs (a);
 - c) le plus grand nombre de victoires au classement;
 - d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
 - e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
 - f) tirage au sort. (14-01-2010)
- 18.10 Tout match sera homologué dans un délai n'excédant pas vingt et un (21) jours à partir de la date du match disputé. Passé ce délai, peu importe l'irrégularité, sauf en cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition, de fraude ou de cas jugés exceptionnels par le Comité des compétitions, le résultat des matchs disputés restent tels quels. Toutefois, l'équipe fautive pourra se voir imposer les amendes prescrites par la réglementation pour chaque infraction. (17-01-2012)
- 18.11 À l'intérieur des limites imposées par l'article 18.10, une équipe a un délai maximal de deux (2) semaines pour contester le résultat d'un match homologué. (10-02-2009).

19 EXPULSION ET ARRÊT DE MATCH

- 19.1 Tout joueur, entraîneur ou administrateur expulsé par l'arbitre doit quitter immédiatement le terrain de jeu et se rendre au vestiaire ou dans les estrades. S'il ne le fait pas, il sera suspendu indéfiniment et devra comparaître devant le Comité de discipline avant de pouvoir participer à un autre match, selon les lois du jeu FIFA. Il n'est pas nécessaire de montrer une carte à un membre du personnel d'encadrement pour que l'expulsion soit officielle. (10-02-2009)
- 19.2 Si le match doit être arrêté par l'arbitre pour non-respect de l'article 19.1, l'équipe fautive perd le match par défaut et se verra imposer une amende de 250.00\$ (14-01-2010)
- 19.3 Toutes les équipes sont responsables de la bonne conduite de leurs joueurs, moniteurs, entraîneurs, accompagnateurs, administrateurs et spectateurs. Elles doivent prendre les précautions nécessaires pour empêcher les individus ci-dessus mentionnés d'attaquer verbalement ou physiquement les arbitres, les officiels et joueurs adverses, avant, pendant et après le match. Si ces précautions nécessaires ne sont pas prises, *le personnel d'encadrement de l'équipe* devront comparaître devant le Comité de discipline qui décidera des sanctions appropriées **prévues aux articles 17.36, 17.37, 17.38 des règlements de discipline (17/01/2017)**

Il est interdit aux membres du personnel d'encadrement et aux spectateurs de se trouver derrière la ligne des buts ou de courir le long des lignes de touche du côté des entraîneurs. En tout temps, les spectateurs doivent prendre place sur le côté du terrain opposé à celui des équipes (au moins 2 mètres de la ligne de touche) et à l'extérieur de la clôture si le terrain est clôturé. Les entraîneurs et les joueurs doivent demeurer à l'intérieur de la surface technique. (10-02-2009)

- 19.4 Lors d'un match où l'officiel central est âgé de 18 ans et moins, les dirigeants d'équipes, âgés de plus de 18 ans et inscrits sur la feuille de matchs, ainsi que les dirigeants de clubs présents pourront être tenus conjointement et solidairement responsables de leur comportement abusif et de celui des joueurs ou spectateurs envers l'officiel d'âge mineur. (29-01-2013)

Si trouvé coupable, le ou les dirigeants recevront une sanction additionnelle aux sanctions déjà prévues aux règlements de discipline :

1^{ère} infraction : amende minimale de 500\$ plus cinq (5) matchs de suspensions;

2^{ème} infraction : amende minimale de 1000\$ plus une suspension d'un (1) an de toute activité de soccer;

3^{ème} infraction : amende minimale de 2000\$ plus une suspension de cinq (5) ans de toute activité de soccer.

Dans tous les cas où il sera prouvé l'appartenance des dirigeants, joueurs et/ou spectateurs à une équipe, cette dernière perdra automatiquement quatre (4) points au classement du championnat ou tournoi. (12-04-2007)

- 19.5 Si une équipe refuse de jouer un match originellement prévu au calendrier ou qui a été remis par l'ARSC, ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, elle perd automatiquement le match par défaut. De plus, elle devra payer une amende de 500.00\$ à la première infraction de la saison et sera suspendue à la seconde. Le Comité de discipline se réserve le droit d'imposer d'autres sanctions additionnelles. Le Comité des compétitions *pourrait considérer un cas de force majeure* et décide du sort du match. (21-01-2014)
- 19.6 Si Dès qu'un grondement de tonnerre se fait entendre, l'arbitre ne doit pas débiter le match ou, dans le cas où le match est débuté, il doit y l'*interrompre* et adjoindre les équipes à se mettre à l'abri selon les consignes qui prévalent à cet effet, (26-03-2016)
- 19.7 Si l'arbitre arrête un match pour quelque motif que ce soit, le Comité des compétitions, ou le Comité de discipline, étudiera les motifs de cet arrêt et imposera les amendes et sanctions jugées nécessaires. Le Comité des compétitions décidera également du sort du match.
- 19.8 Chaque équipe a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital. (12-04-2007)
- 19.9 Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend charge de toutes les obligations qui en découlent. En cas d'annulation du match en raison d'une infraction à l'un ou l'autre des articles 19.9 à 19.12 inclusivement, le match pourrait être repris sur le terrain de l'équipe visiteuse. (22-02-2015)
- 19.10 Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par la Fédération ou l'ARSC. En tout temps durant la saison, la Fédération ou la Ligue se réservent le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à leurs exigences. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé. (12-04-2007)

- 19.11 Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin de placer d'un côté du terrain, les entraîneurs et les joueurs, et de l'autre, les spectateurs. (12-04-2007)
- 19.12 Les dimensions des buts sont celles prévues par les lois du jeu FIFA. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet. (12-04-2007)
- 19.13 L'ARSC peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de la Fédération ou de la Ligue. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues seront appliquées. (12-04-2007)
- 19.14 Dès qu'un grondement de tonnerre se fait entendre, l'arbitre ne doit pas débiter le match ou dans le cas où le match est débiter, il doit y mettre fin et adjoindre les équipes à se mettre à l'abri selon les consignes qui prévalent à cet effet, et y jusqu'à 30 minutes après le dernier grondement de tonnerre. (22-02-2015)
- 19.15 Dans le cas où l'arbitre n'arrête pas le match suite à un grondement de tonnerre et que les équipes présentes décident de se retirer du match, le Comité des compétitions étudiera les circonstances de cet arrêt et décidera du sort du match. (22-02-2015)

20 PROMOTION ET RELÉGATION DES ÉQUIPES

- 20.1 Le processus d'accessibilité et relégation des équipes évoluant dans des catégories de compétition comprenant plusieurs divisions, sera défini annuellement par le Comité des compétitions avant le début du Championnat.
- 20.2 Retiré. (10-02-2009)
- 20.3 Retiré. (22-02-2015)

21 PROTÊT DE MATCH

- 21.1 Dans toute compétition, tout protêt doit être déposé par écrit, dans le 2 jours ouvrable suivant l'infraction, auprès du Comité des compétitions. **(17/01/2017)**
- 21.2 Pour être pris en considération par le Comité des compétitions, un protêt doit être confirmé par écrit et accompagné du montant prescrit ou, selon le cas, facturé au club sur approbation de ce dernier. (17-01-2012)
- 21.3 L'arbitre ne doit pas refuser l'inscription d'un protêt exprimé verbalement avant, pendant ou à la fin du match. Dans tous les cas, l'arbitre est tenu de préciser, sur la feuille de match, le moment où le protêt a été déposé. L'arbitre doit inclure les informations lors de son entrées de donnée PTS dans la case observation de l'arbitre. (26-03-2016)
- 21.4 Pour être pris en considération par le Comité des compétitions, le protêt doit être accompagné d'un dépôt de 50.00\$ ou facturé au club sur approbation de ce dernier, adressé par courrier recommandé, télécopieur ou courrier électronique à l'ARSC dans les deux jours ouvrables suivants l'infraction allouée. Une copie du protêt doit être envoyée par courrier recommandé, télécopieur ou courrier

- électronique dans les mêmes délais au club ou regroupement adverse. (17-01-2012)
- 21.5 Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Plusieurs infractions dans un même match doivent faire l'objet d'autant de protêts. (14-01-2010)
- 21.6 L'étude des protêts traités par le Comité des compétitions se fera à huis clos, alors pour ceux traités par le Comité de discipline l'étude se fera conformément à la procédure établie dans les règlements de discipline. (14-01-2010)
- 21.7 Pour toute infraction aux articles 21.1, 21.2 et 21.4, le protêt sera considéré comme irrecevable. (14-01-2010)
- 21.8 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté, le dépôt est confisqué. Si le plaignant a gain de cause, le dépôt lui sera rendu. (14-01-2010)
- 21.9 Tout protêt fait par une équipe, selon les règles édictées dans les présents règlements, pour les catégories où il n'y a pas d'homologation systématique des feuilles de match, ne pourra s'appliquer que pour le match sur lequel il a été déposé. Par conséquent, aucune sanction sur les matchs précédents ne pourra être considérée par le Comité des compétitions. (06-04-2006)
- 21.10 Toutefois, si, lors d'une vérification effectuée par l'ARSC, une infraction aux règlements est découverte, le Comité des compétitions se réserve le droit d'appliquer les sanctions prévues aux présents règlements à l'ensemble des matchs précédents qui présentent ces infractions. 3
- 21.11 Toute décision peut être portée en appel, selon la procédure établie dans les règlements de discipline (articles 12 à 14).
- 21.12 Seul un responsable du club ou un membre du personnel d'encadrement d'une équipe impliquée dans le match sur lequel il y a contestation peut déposer un protêt. (10-02-2009)
- 21.13 Les protêts admissibles sont ceux concernant le respect des présents règlements ainsi que l'inapplication par un arbitre d'une loi du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable. (06-04-2006)
- 21.14 Les procédures de dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente. (14-01-2010)

22 Participation à des activités non régies par le Comité de Compétition Concordia (29-01-2010)

- 22.1 Tel que prescrit par les règlements de la FSQ, aucune équipe ou regroupement ne peut participer à une activité non sanctionnée par la FSQ;
- 22.2 Tel que prescrit par les règlements de la FSQ, toute équipe ou regroupement qui veut participer à une activité sanctionnée, hors de sa région d'appartenance, doit obtenir l'autorisation de sa région par le biais d'un permis de voyage;

22.3 L'émission d'un permis de voyage ne dégage pas l'équipe ou regroupement de ses engagements face aux activités de Concordia auxquelles il est déjà inscrit;

22.4 Tout manquement, par une équipe ou regroupement affilié à Concordia, à l'un des énoncés précédent, est passible des sanctions suivantes :

- 500\$ par équipe/regroupement à la première infraction.
- 1000\$ par équipe/regroupement à la deuxième infraction.
- 1500\$ par équipe/regroupement à la troisième infraction.

Et l'impossibilité d'obtenir un permis de voyage, pour une période maximale d'une année, pour toute équipe avec laquelle un des membres du personnel d'encadrement de l'équipe fautive est impliqué subséquentement. (22-01-2014)

22.5 Sur demande, l'équipe ou le regroupement qui fait une demande de participation à une activité sanctionnée, hors de sa région d'appartenance et hors de la province, devra fournir la liste des joueurs qui participeront à l'activité, incluant les permis de joueurs à l'essai dûment complétés pour chaque joueur provenant d'un autre club ou regroupement.

L'équipe devra être constituée d'un ratio de 2/3 des joueurs participants par des joueurs affiliés avec le club ou regroupement qui fait la demande. (22-01-2014)