

CHAMPIONNAT  
INTÉRIEUR

# *Evangelista Sports*

2016-2017



RÈGLEMENTS  
ET LOIS DU JEU

Octobre 2016

# Table des matières

1. TERRAIN .....	3
2. DURÉE.....	3
3. BUTS .....	4
4. BALLON.....	4
5. NOMBRE DE JOUEURS .....	4
6. CARTES D’AFFILIATION.....	5
7. CHANGEMENTS DE JOUEURS.....	5
8. FORFAITS/DÉFAUTS .....	6
9. ÉQUIPEMENT.....	7
10. ARBITRES ET DÉLÉGUÉS .....	7
11. DÉBUT DU MATCH .....	8
11.1 Inscription .....	8
11.2 Coup d’envoi .....	8
12. BALLON EN JEU .....	9
13. BUT MARQUÉ.....	9
14. HORS-JEU.....	9
15. FAUTES ET INCORRECTIONS.....	9
16. COUPS FRANCS.....	10
17. COUP DE PIED DE RÉPARATION (tir de pénalité).....	10
18. RENTRÉE DE TOUCHE .....	10
19. COUP DE PIED DE BUT.....	10
20. COUP DE PIED DE COIN (corner) .....	11
21. MATCHS ÉLIMINATOIRES.....	11
22. VÉRIFICATION.....	11
23. DISCIPLINE .....	12
23.1 Accompagnateurs (entraîneurs ou gérants) .....	12
23.2 Sanctions (joueurs et équipes).....	12
24. CLASSEMENT .....	13
25. RÉSULTATS .....	13
26. PROTÊTS .....	14
27. CHOIX DU NOM DES ÉQUIPES.....	14
28. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS.....	14
29. JOUEURS D’ESSAI ET JOUEURS DE RÉSERVE .....	15
30. JOUEURS SUSPENDUS .....	15
31. USAGE DES LOCAUX.....	15
32. RÈGLE SPÉCIALE.....	15

Les règlements et lois du jeu du **Championnat intérieur Evangelista Sports**, ci-après décrits, sont un complément aux règlements de compétition de l'Association Régionale de Soccer Concordia (ARSC) et, à moins de comporter des indications spécifiques, ne peuvent aller à l'encontre de ces derniers. S'il y a lieu, le Comité des compétitions de l'ARSC a le pouvoir de décider de l'application de tout cas non-prévu ou tout article des présents règlements laissant place à interprétation.

Les règlements des compétitions de l'ARSC sont un complément aux règlements de la FSQ, ces derniers constituent la référence de base et, à moins d'en être indiqué autrement, doivent être respectés en tout temps.

**N.B. : L'ignorance des règlements ne pourra en aucun cas justifier le non-respect de ces derniers.**

De plus, il est à noter que la compétition se déroule dans un centre intérieur, aucune transformation ne peut être effectuée quant au matériel existant.

## 1. TERRAIN

Utilisation des lignes délimitant le terrain déjà existant :

- Soccer à 5 : 30,66 × 19,00 m\*
- Soccer à 7 : 57.50 × 30.66 m
- Soccer à 9 : 60.00 × 48.00 m
- Soccer à 11 : 99.00 × 60.00 m

*\* En soccer à 5, les lignes de touche seront délimitées par des languettes plates en caoutchouc.*

## 2. DURÉE

Dans la mesure du possible :

- Soccer à 5 : Une (1) période de quinze (15) minutes.
  - Soccer à 7 : Deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes.
  - Soccer à 9 : Deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes.
  - Soccer à 11 (SAUF Senior) : Deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes.
- 
- L'arbitre est le chronométreur officiel, mais tout match doit se terminer impérativement 5 minutes avant l'heure prévue du match suivant.
  - La validité d'un match non-complété sera laissée au jugement du Comité des compétitions, selon l'article 19.6 des *Règlements de compétition*.
  - Toutes les périodes (sauf en Soccer à 5 et en Senior soccer à 11) seront séparées par une période de repos de cinq (5) minutes, à moins d'indication contraire des responsables de compétition (par exemple en tournoi).

- En Senior soccer à 11, la durée des matchs sera d'une (1) seule période de cinquante-cinq (55) minutes. Lors du premier arrêt de jeu après 27,5 minutes de jeu, l'arbitre fera changer de côté de terrain les deux équipes. La reprise du jeu se fera à l'emplacement symétriquement opposé au point central du terrain.

### 3. BUTS

- Des buts de mini-soccer (2,44 × 1,22 m) seront utilisés pour les matchs de soccer à 5.
- Des buts de soccer à 7 (5,50 × 2,00 m) seront utilisés pour les matchs de soccer à 7 et à 9.
- Des buts de soccer à 11 (7,32 × 2,44 m) seront utilisés pour les matchs de soccer à 11.
- Les buts doivent être fixés de façon sécuritaire pour qu'ils ne puissent basculer vers l'avant.

### 4. BALLON

Les mêmes ballons que pour les compétitions extérieures seront utilisés:

- U-08 à U-13 : ballon de taille 4
- U-14 et plus : ballon de taille 5

**L'équipe receveuse fournira les deux (2) ballons de match, qu'elle mettra à la disposition de l'arbitre.**

La pression du ballon sera décidée par l'arbitre du match, selon les normes des lois du jeu FIFA.

### 5. NOMBRE DE JOUEURS

#### *Liste de joueurs*

Toutes les équipes inscrites devront s'assurer de faire activer, dans PTS-Registrariat, la liste de joueurs qu'elle compte utiliser (min. 8 joueurs, max. 25 joueurs) au plus tard une semaine avant le début de premier match.

Les équipes hors région sont tenues de nous fournir le code d'équipe sur confirmation de l'acceptation de leur participation dans le championnat.

L'équipe ne respectant pas ces règles se verra facturer une amende de \$25,00 pour chaque match disputé dans le non-respect de cette dernière.

Lors d'un match, une équipe peut habiller et faire participer un maximum de :

- 12 joueurs en soccer à 5
- 16 joueurs en soccer à 7, et à 9
- 18 joueurs en soccer à 11

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.

**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 à cette règle perdra le match par défaut. Les amendes d'usage seront imposées, tel que prescrit dans les règlements des compétitions de l'ARSC pour les compétitions extérieures

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.

Le nombre minimal des joueurs à aligner dépend du format de jeu:

- 4 joueurs pour le soccer à 5
- 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 blessure(s), d'expulsion(s), ou toute(s) autre(s) raison(s)) elle perd le match par défaut. Les cas de force majeure seront étudiés par le Comité des compétitions.

## **6. CARTES D’AFFILIATION**

L'émission et l'utilisation des cartes d'affiliation sont régies par l'Association Régionale d'origine du joueur et chaque équipe est tenue responsable de l'application des règlements établis pour l'émission des cartes d'affiliation.

Les cartes d'affiliation 2016 seront obligatoires pour tous les joueurs ainsi que pour les entraîneurs participants au championnat.

Exception faite du joueur de réserve, aucun joueur ne pourra être ajouté sur la liste d'équipe après le **15 février 2017** (date sujette à changement selon les exigences de la FSQ).

## **7. CHANGEMENTS DE JOUEURS**

Dans toutes les catégories d'âge, **les substitutions sont illimitées.**

En soccer à 5, elles sont effectuées à la volée (sans autorisation préalable de l'arbitre).

Dans tous les autres formats de jeu et pour TOUTES les classes (A et AA), elles doivent être effectuées comme suit :

- À la mi-temps
- Lors d'un but marqué
- Lors d'un coup de pied de but
- Lors d'une blessure
- Lors d'une touche offensive\*

*\* Lors d'une touche offensive, si l'équipe en possession du ballon demande un changement, l'équipe adverse peut également se prévaloir de la même possibilité.*

Exception du soccer à 5, tout changement de joueurs selon les articles doit préalablement être autorisé par l'arbitre avant d'être effectué. Les changements à la volée sont **interdits**, et ce que le ballon soit en jeu, ou hors du jeu.

## **8. FORFAITS/DÉFAUTS**

**Aucun retard** relevant des équipes ne sera permis pour débiter un match.

Si l'équipe n'est pas capable d'aligner sur le terrain le nombre minimum de joueurs **prêts à jouer et en tenue sportive** à l'heure prévue, l'équipe retardataire perdra automatiquement le match par *défaut*.

En cas de *défaut*, l'arbitre indiquera, sur la feuille de match, le nom de l'équipe fautive et permettra que la rencontre se joue pour la durée du temps restant à couvrir si le match avait débuté à l'heure prévue.

Par contre, si l'équipe est totalement absente (c.à.d. ne présente aucun joueur ou dirigeant, même en retard), elle perdra automatiquement le match par *forfait*.

Trois forfaits au sein d'une même compétition occasionneront l'exclusion de l'équipe. À moins d'un remplacement par une autre équipe, les matchs ayant déjà été joués par cette équipe, et comptabilisés au classement, seront retirés du classement, ainsi que les buts marqués. Par contre, les sanctions encourues par les joueurs seront maintenues. Le nom de l'équipe sera lui aussi retiré du classement.

Les matchs perdus par forfait ou par défaut seront comptabilisés de la façon suivante :

- résultat de 3-0 si le match n'est pas joué;
- toutefois, dans le cas où le match a été joué, si l'équipe gagnante a inscrit plus de 3 buts, le nombre de buts inscrits par celle-ci lui sera accordé.

Les amendes d'usage seront imposées, tel que prescrit dans les règlements des compétitions de l'ARSC pour les compétitions extérieures.

## 9. ÉQUIPEMENT

Le règlement appliqué pour les compétitions de soccer extérieur sera en vigueur. Le port du **short** est obligatoire pour tous les joueurs sauf le gardien, qui pourra s'il le désire porter des pantalons longs.

Le délégué de match pourrait refuser l'accès au terrain à un joueur dont les chaussures pourraient détériorer l'état du terrain.

Pour le coup d'envoi, chaque joueur doit avoir son chandail rentré dans la culotte.

### Rappel

**Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs.** Le protège-tibia doit fournir un degré de protection adéquat et doit être entièrement couvert par le bas.

De plus, ***il va de la responsabilité de l'entraîneur et du personnel d'encadrement*** de s'assurer que l'ensemble des joueurs se présente sur le terrain dans le respect des règles concernant **le port de bijoux, de lunettes en verre ou de tout autre matériel dangereux** (*les lunettes de sport sont autorisées, pourvu qu'elles soient composées d'un matériel adéquat et ne comportent aucun danger pour le joueur qui les porte ainsi que pour les autres joueurs*).

Il en va de même avec les règles édictées par le centre intérieur concernant le comportement approprié à l'égard de l'utilisation des sites et équipements, et de se conformer aux consignes des agents de sécurité et employés du centre intérieur.

## 10. ARBITRES ET DÉLÉGUÉS

### ARBITRES

Les arbitres seront assignés par le responsable désigné par le comité d'arbitrage de l'ARSC.

Les matchs seront arbitrés par :

- 1 arbitre en soccer à 5 et à 7
- 2 arbitres en soccer à 9
- 3 arbitres (1 arbitre et 2 assistants) en soccer à 11

L'arbitre est le seul maître de l'application des lois du jeu sur le terrain et toutes ses décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant du match seront sans appel.

De plus, il sera en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part des joueurs, des entraîneurs ou des spectateurs.

## **DÉLÉGUÉS**

Un délégué sera nommé par l'ARSC, dont les devoirs seront :

- La vérification des cartes d'affiliation des joueurs et accompagnateurs.
- La vérification de l'équipement des joueurs.

Le délégué a également le pouvoir de faire un rapport sur le fonctionnement du championnat, incluant l'arbitrage.

Chaque délégué sera tenu d'être habillé en haut d'uniforme d'arbitre (chandail ARSC d'arbitre jaune ou rouge), pour être facilement identifiable. Les délégués pourront porter des pantalons longs.

## **11. DÉBUT DU MATCH**

### **11.1 Inscription**

Quinze (15) minutes avant le début de l'heure prévue pour le match, les équipes doivent présenter leur feuille de match dûment complétée, ainsi que ses cartes d'affiliation des joueurs et des accompagnateurs ayant accès aux bancs des joueurs à l'officiel pour vérification.

### **11.2 Coup d'envoi**

Aucun retard relevant de la responsabilité des équipes ne sera permis.

Le coup d'envoi est identique à la règle du soccer extérieur. Toutefois, les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent se situer à moins de :

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

Lors des matchs un but PEUT être marqué directement sur un coup d'envoi.



## 12. BALLON EN JEU

Identique aux règles du soccer extérieur.

Si le ballon touche le **plafond** ou **tout autre objet fixé au plafond**, un coup franc direct (soccer à 5, à 7, et à 9) et indirect (soccer à 11) sera accordé à l'adversaire de l'équipe qui a touché le ballon en dernier.

Le lieu d'exécution du coup franc sera au point le plus proche du point d'impact, sauf si le ballon touche le plafond au-dessus de la surface de réparation. Dans ce dernier cas, le 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 du point d'impact.

## 13. BUT MARQUÉ

Identique aux règles du soccer extérieur.

## 14. HORS-JEU

Identique à la règle de soccer extérieur.

- 
- Soccer à 5 et à 7 : Pas de hors-jeu
- Soccer à 9 et à 11 : Règle du hors-jeu selon les lois du jeu FIFA

## 15. FAUTES ET INCORRECTIONS

Identique aux règles du soccer extérieur, sous réserve des modifications suivantes.

Pour les matchs de soccer à 5, à 7, et à 9, tous les coups francs seront directs (*voir article 16 – Coups Francs*).

Les tacles glissés sont autorisés. Les glissades sont au jugement de l'arbitre, selon le degré de dangerosité, et ce, incluant le gardien lorsqu'il est en dehors de la surface de réparation.

## 16. COUPS FRANCS

Identique aux règles du soccer extérieur, sous réserve des modifications suivantes.

Pour les matchs de soccer à 5, à 7 et à 9 :

- 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 :

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

## 17. COUP DE PIED DE RÉPARATION (tir de pénalité)

Identique aux règles du soccer extérieur. Le point de réparation sera placé à une distance de :

- Soccer à 5 : 3,00 mètres de la ligne de but
- Soccer à 7 et à 9 : 6,96 mètres de la ligne de but
- Soccer à 11 : 11,00 mètres de la ligne de but

## 18. RENTRÉE DE TOUCHE

Les rentrées de touche seront effectuées à la main.

Un but NE PEUT être marqué directement lors d'une rentrée de touche.

Lors de toute rentrée de touche, l'adversaire devra respecter la règle des **deux (2)** mètres.

## 19. COUP DE PIED DE BUT

Identique aux règles du soccer extérieur.

- Le ballon est en jeu lorsqu'il est sorti complètement de la surface de réparation.
- Un but PEUT être marqué directement sur un coup de pied de but.

## Lieu d'exécution :

En soccer à 5 :

- À un maximum de 3 mètres de la ligne de but.

En soccer à 7 et à 9 :

- À n'importe quel point de la surface de réparation.
- La **distance à respecter** par les joueurs adverses au moment de l'exécution est de 6,00 mètres du ballon, et ce, peu importe où ce dernier est placé dans la surface.

## **20. COUP DE PIED DE COIN (corner)**

Identique aux règles du soccer extérieur. La distance à respecter au moment de la frappe par les joueurs adverses est de :

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

## **21. MATCHS ÉLIMINATOIRES**

En cas d'égalité en fin de match où un vainqueur doit absolument être déterminé (*ex. : lors des finales de fin de saison*), le vainqueur sera désigné par l'épreuve de tirs au but selon les lois du jeu FIFA, avec les modifications suivantes :

- chaque équipe effectuera **trois (3)** tirs au lieu de cinq (5);

## **22. VÉRIFICATION**

Avant chaque match, les capitaines ou entraîneurs et les officiels (arbitre et délégué) sont responsables de vérifier l'éligibilité des joueurs adverses.

## 23. DISCIPLINE

### 23.1 *Accompagnateurs (entraîneurs ou gérants)*

Est définie comme « accompagnateur » toute personne adulte affiliée à son équipe en tant qu'**entraîneur** ou **gérant** et munie d'une carte d'affiliation valide.

Chaque équipe doit avoir **au minimum un (1) accompagnateur** dûment enregistré et muni de sa carte d'affiliation présent sur le banc des joueurs à chacun des matchs et pour toute la durée du match. Toute équipe contrevenant à ce règlement perdra le match par *défaut*.

Toutefois, un **maximum de trois (3) accompagnateurs** sera autorisé sur le banc.

- Ces personnes devront toutes présenter leur carte d'affiliation, à défaut de quoi ils ne pourront s'asseoir sur le banc.
- Ils devront également adopter un **comportement responsable** tout au long de la rencontre. L'arbitre est en droit d'exclure du terrain et de ses environs immédiats toute personne gênant le bon déroulement de la partie.

Tout individu **provenant du milieu médical** ou *d'une profession reconnue et apte à donner des soins* sera accepté sur le banc de son équipe, à condition qu'il n'intervienne d'aucune manière dans le déroulement du jeu. Il devra présenter ses cartes de compétence au délégué pour être admis au banc des joueurs. L'arbitre pourra l'expulser si sa conduite est considérée comme irresponsable.

Toute *autre* personne que celles mentionnées ci-dessus sera interdite au banc des joueurs.

### 23.2 *Sanctions (joueurs et équipes)*

**Les sanctions prévues des règlements de discipline de l'ARSC s'appliquent au championnat intérieur.**

Les joueurs ou les accompagnateurs sous le coup d'une suspension lors du championnat intérieur devront terminer de purger cette suspension la saison suivante où ils participent à un championnat régi par l'ARSC.

Un joueur ou un entraîneur expulsé d'un match du championnat intérieur devra purger sa suspension automatique lors du match suivant. Son dossier sera référé au comité de discipline tel que prévu à l'article 17.7 des règlements de discipline de l'ARSC.

En cas de récidive (2<sup>ème</sup> expulsion), la sanction sera définie par le Comité de discipline de l'ARSC. Ce dernier peut octroyer des matchs de suspension supplémentaires en fonction des cas.

## 24. CLASSEMENT

<b>Match gagné :</b>	<b>3 points</b>
<b>Match nul :</b>	<b>1 point</b>
<b>Match perdu :</b>	<b>0 points</b>
<b>Match perdu (<i>forfait ou défaut</i>) :</b>	<b>-1 point</b>

Le format de la compétition et le classement dépendront du nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories avant la compétition.

Pour les cas où une équipe est déclarée forfait ou exclue de la compétition, se référer à l'article 8 des présents règlements.

Si deux équipes ou plus sont à égalité au classement à la fin de la saison, elles seront départagées de la façon suivante :

- *plus grand nombre de points dans les matchs ayant opposé les équipes concernées;*
- *plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors des matchs ayant opposé les équipes concernées;*
- *plus grand nombre de victoires au classement;*
- *plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;*
- *plus grand nombre de buts au classement;*
- *tirage au sort*

## 25. RÉSULTATS

À la fin d'un match, l'arbitre inscrira les résultats (buts, buteurs, cartons, etc.) sur la feuille de match et aura 48 heures pour confirmer ces informations dans PTS.

Dans le but d'accélérer le processus d'homologation des matches, les entraîneurs de chaque équipe disposent également de 48 heures pour entrer leur part des résultats du match dans PTS.

Les feuilles de matchs sont conservées par l'arbitre pour toute la saison en cours. L'arbitre devra faire parvenir à l'ARSC les feuilles de match lorsque celle-ci en fait la demande.

## **Demande de révision après confirmation de résultat**

Dans les quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre sur PTS, l'entraîneur pourra, par le biais d'un courriel adressé à [mproulx@soccerconcordia.ca](mailto:mproulx@soccerconcordia.ca), demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

Le comité de compétition entérinera la décision finale quant au résultat du match.

S'il n'y a ni protêt ni faute de la part des équipes, c'est celle qui aura inscrit le plus grand nombre de buts à la fin du match qui remportera la victoire.

## **26. PROTÊTS**

Tout protêt devra être déposé par les équipes auprès du Comité de compétition selon les critères établis par l'ARSC (voir le livre traitant des Règlements des compétitions), notamment :

- une plainte ne doit porter que sur une (1) seule infraction. Plusieurs infractions dans un match doivent faire l'objet d'autant de plaintes.
- la plainte doit être acheminée par courrier recommandé, télécopieur, ou Courrier électronique dans les 2 jours ouvrables suivant le match au bureau de l'ARSC.
- la plainte doit être accompagnée d'un chèque de \$50,00.
- Une copie de la plainte doit être acheminée, dans les 48 heures par courrier recommandé, télécopieur, ou courrier électronique à l'équipe opposée concernée.
- si l'équipe plaignante obtient gain de cause quant à l'appel ou à la plainte, elle obtiendra le remboursement du montant déposé.

## **27. CHOIX DU NOM DES ÉQUIPES**

Les noms seront approuvés par le responsable de la compétition et les équipes seront appelées, classées et reconnues uniquement par ces noms. L'ARSC se réserve le droit de refuser tout nom qu'elle juge inapproprié.

## **28. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS**

28.1 À l'exception de joueurs invités en senior, un joueur ne peut être inscrit que sur une seule liste d'équipe. Un joueur ne peut être inscrit que pour un seul des championnats intérieurs (L, A ou AA) gérés par l'ARSC. En cas d'infraction, le joueur pourrait être suspendu jusqu'à la fin de la compétition et le cas sera référé au Comité de discipline de l'ARSC.

L'article 24 des « Règles de fonctionnement » de la FSQ sera appliqué. Les équipes sont responsables de faire en sorte que les joueurs utilisés durant le Championnat intérieur Evangelista soient en conformité avec ces règlements.

28.2 Le nombre de joueurs mutés par match est illimité dans le championnat intérieur

## **29. JOUEURS D'ESSAI ET JOUEURS DE RÉSERVE**

L'utilisation de joueurs d'essai n'est PAS permise pour le *Championnat intérieur Evangelista*.

***Aucun joueur de réserve ne sera autorisé lors des matchs éliminatoires de fin de saison.***

Un joueur réserve doit être de catégorie égale ou inférieure et de classe (L, A, AA) 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.

***Une équipe ne peut utiliser un joueur de réserve avant que celui-ci n'ait disputé quatre (4) matchs avec son équipe d'origine.*** Sauf dans les cas suivants :

1. Les équipes de catégorie Senior ne sont pas restreintes à cet article.
2. Les équipes de classe A peuvent utiliser un joueur de réserve qui était déjà inscrit et assigné à une équipe de classe locale pour la saison extérieure 2016, sans restrictions. Pour ce faire, il devra préalablement avoir été activé dans le système PTS.

Un joueur ne peut participer à deux matchs dans la même journée, à moins qu'il ne se soit écoulé le double de la durée d'un match entre la fin du premier match et le début du second; à défaut, le joueur sera considéré inéligible.

## **30. JOUEURS SUSPENDUS**

Tout joueur sous le coup d'une suspension de la FSQ / l'ARSC ne peut participer à cette compétition.

## **31. USAGE DES LOCAUX**

Toute personne enfreignant le règlement en vigueur sur le site de compétition ou saccageant le matériel se verra retirer le droit d'accès aux locaux, et des sanctions seront prises contre lui et/ou l'équipe à laquelle il appartient.

## **32. RÈGLE SPÉCIALE**

Tout cas non prévu par le présent règlement sera tranché par le Comité responsable de la compétition.