

Les règlements de la FIFA et de la Fédération de soccer du Québec (FSQ) s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires spécifiées au présent document.

1. SURFACE DE JEU

Surface gazon synthétique.

Utilisation des lignes existantes délimitant le terrain.

2. BALLON

Les mêmes ballons que pour les compétitions extérieures seront utilisés:

- U-09 à U-13 : ballon de taille 4
- U-14 et plus : ballon de taille 5

3. NOMBRE DE JOUEURS ET SUBSTITUTIONS

Un maximum de 18 joueurs et de 3 entraîneurs peuvent être inscrit sur la liste d'équipe, laquelle correspond à la feuille de match.

Format de jeu :

| | |
|--|-------------------|
| U-9 à Senior* (sauf catégories ci-dessous) | Soccer à 7 |
| U-11 A D1, U-11 A CDR U-12 AA U-13 AA U-18 AA | Soccer à 9 |

Nombre minimal des joueurs à aligner dépend du format de jeu:

- **5 joueurs** pour le Soccer à 7
- **6 joueurs** pour le Soccer à 9

Dans le cas où une équipe ne peut plus aligner le minimum requis, à cause de blessure(s), d'expulsion(s), ou toute(s) autre(s) raison(s), le match est perdu par défaut.

SUBSTITUTIONS

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

Les substitutions sont illimitées et se font à la volée, durant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu. Toutefois, le joueur rentrant doit attendre que le joueur à remplacer soit à un (1) mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain, de plus, l'échange doit se faire au milieu du terrain. Tout changement de joueurs selon les articles doit préalablement **être autorisé par l'arbitre** avant d'être effectué.

4. ÉQUIPEMENT/COULEURS

Le règlement appliqué pour les compétitions de soccer extérieur sera en vigueur.

Les équipes sont dans l'obligation de consulter le **MÉMO ARSC sur l'Équipement des Joueurs** (Loi 4) disponible ici : [http://soccerconcordia.ca/uploads/pdfs/ARSC_2016-17 - Equipement des joueurs.pdf](http://soccerconcordia.ca/uploads/pdfs/ARSC_2016-17_-_Equipement_des_joueurs.pdf)

Voici quelques rappels importants :

- Port du **short** obligatoire pour tous les joueurs (sauf gardien, qui peut porter des pantalons longs)
- Port d'un chandail de couleur avec numéro obligatoire
- Port du protège-tibias obligatoire.

Le port des souliers à crampons est recommandé (crampons en métal interdits). Le délégué de match pourrait refuser l'accès au terrain à un joueur dont les chaussures pourraient détériorer l'état du terrain.

Au cas où les deux équipes auraient la même couleur de chandail, l'arbitre tirera au sort : les perdants devront changer de chandail ou porter des dossards.

*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, d'orthèses de genou, de lunettes en verre** (lunettes de sport = autorisées, si composées d'un matériel adéquat et ne comportent aucun danger pour le joueur qui les porte ainsi que pour les autres joueurs), ou tout autre matériel dangereux.*

5. 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 7
- 2 arbitres en soccer à 9

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.

6. DURÉE DES PARTIES

| | |
|---------------------|---|
| U-9 à Senior | Une (1) seule période de trente-cinq (35) minutes |
|---------------------|---|

En ronde éliminatoire, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire :

- Pas de prolongation
- Épreuve des **Tirs au But** (tirs de pénalité) - voir article 18

7. 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 7 et à 9 : 6,00 mètres du ballon

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

8. BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Identique aux règles du soccer extérieur.

Si le ballon touche le plafond ou tout autre objet fixé au plafond, un coup franc direct 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.

9. BUT MARQUÉ

Identique à la règle du soccer extérieur.

10. HORS JEU

Identique à la règle du soccer extérieur.

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

11. FAUTES ET INCORRECTIONS

Tous les coups francs seront DIRECTS (voir article 12 – 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.

12. COUPS FRANCS

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

- 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.

13. COUP DE PIED DE RÉPARATION (tir de penalty)

Identique aux règles du soccer extérieur. Le point de réparation sera placé à une distance de 6,96 mètres de la ligne de but.

14. 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.

15. 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), sous réserve des modifications suivantes :

- Lieu d'exécution : 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. Les adversaires devront également se tenir en dehors de la surface.

16. 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 7 et 9 : 6,00 mètres

17. CLASSEMENT

| | |
|--|-----------------|
| Match gagné : | 3 points |
| Match nul : | 1 point |
| Match perdu : | 0 points |
| Match perdu (forfait ou défaut) : | -1 point |

Le déroulement de la compétition et le classement dépendront du nombre d'équipes inscrites par catégorie avant la compétition.

En cas d'égalité au classement général à la fin du championnat régulier, un gagnant sera déclaré suite à l'évaluation des critères suivants (dans l'ordre):

- Résultat(s) du ou des match(s) joué(s) entre les équipes concernées;
- Différence entre les buts pour et les buts contre au classement général;
- Le nombre de buts marqués au classement général;
- Le nombre de buts encaissés au classement général;
- Les nombre d'avertissements (cartons jaunes)
- Tirage au sort

18. MATCHS ÉLIMINATOIRES

En cas d'égalité à la fin d'un match éliminatoire (1/4, 1/2 ou finale), le vainqueur sera désigné par l'épreuve des **Tirs au But** (tirs de pénalité) selon les lois du jeu FIFA, avec les modifications suivantes :

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

Rappels importants :

- Seuls les seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu (gardien compris) au terme du match sont autorisés à participer aux tirs au but;
- Les deux équipes exécutent chacune trois (3) tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second;
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie;
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives;

19. ENREGISTREMENT DES JOUEURS

Chaque équipe devra inscrire, avant le début de la compétition, une liste des joueurs participants dans le système PTS-Tournoi. Aucune modification ne pourra être faite après le début de la compétition. Les joueurs doivent être inscrits avec une preuve d'âge.

Seules les cartes d'affiliation de l'année en cours (2016) de la FSQ constituent une preuve acceptable. Les cartes d'affiliation de l'année prochaine (2017) ne peuvent pas être utilisées comme preuve pour ce tournoi.

Les entraîneurs doivent aussi montrer une carte d'affiliation lors de l'inscription. Un maximum de trois (3) entraîneurs par équipe (avec cartes d'affiliation) sera autorisés au banc.

Le responsable, ainsi que les joueurs et entraîneurs de l'équipe doivent se présenter **au moins soixante (60) minutes avant leur premier match** à la salle d'enregistrement pour faire valider leurs cartes d'affiliation et feuilles de match. Un total de **six (6) feuilles de match** devra être présenté:

- Une feuille de match pour chaque match de poule (TOTAL = 3 feuilles)
- Deux (2) feuilles de match sans numéro (pour les éventuelles demi-finales et finales)
- Une (1) feuille de match sans numéro pour le dossier que l'ARSC enverra à la FSQ

ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

Les catégories d'âge de la saison estivale suivante sont utilisées.

Joueur à l'essai : Tout joueur dont le club de provenance ne correspond pas au club avec lequel il participe au tournoi, devra présenter un permis de joueur à l'essai;

Ces documents devront avoir été vérifiés au préalable par l'ARS Concordia.

Un joueur ne peut jouer pour 2 équipes différentes au cours du même week-end de compétition.

Joueur de réserve : L'utilisation des joueurs de réserve est illimitée

- Une équipe de classe locale (L) ne peut aligner un joueur de classe A
- Une équipe de classe A ne peut aligner un joueur de classe AA
- Une équipe de classe AA ne peut aligner un joueur de classe AAA.

Joueur muté : L'utilisation des joueurs mutés est illimitée.

Joueur « Senior permis » : L'utilisation des joueurs « senior permis » est autorisée et illimitée.

Une équipe alignant un joueur inéligible verra automatiquement ses matchs perdus par défaut.

20. VÉRIFICATION

La responsabilité de vérifier l'identité et les cartes d'affiliation des joueurs et accompagnateurs de chaque équipe relève du **délégué de match**.

Toutefois, en cas de doute sur l'identité d'un joueur, les capitaines ou entraîneurs de l'équipe adverse peuvent demander d'en vérifier l'éligibilité eux-mêmes en demandant les cartes d'affiliation. Cette vérification doit se faire en présence du délégué du match.

21. RESPECT DE L'HORAIRE

Chaque équipe doit se présenter, quinze (15) minutes avant l'heure prévue du match, à la table des officiels avec la feuille de match complétée et tous les passeports des joueurs et entraîneurs.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match pourra participer au match, même s'il arrive en retard (et ce, même en Senior si le joueur arrive après le début de la 2^{ème} demie), après validation par le délégué.

Aucun retard ne sera permis pour débiter le match. L'équipe qui ne pourra aligner le nombre de joueurs minimum requis à l'heure prévue pour le début du match sera automatiquement déclarée défaut.

Deux défauts au sein d'une même compétition occasionneront l'exclusion de l'équipe ainsi que l'annulation de tous les résultats de cette équipe.

22. FEUILLE DE MATCHS ET PERMIS DE VOYAGE

Toutes les feuilles de matchs doivent être imprimées à partir de PTS-Tournoi suite à la remise du code d'accès quelques semaines avant de début du tournoi. La saisie des joueurs et entraîneurs doit être fait à partir du PTS Tournoi.

Le permis de voyage est obligatoire pour participer au tournoi. Aucune équipe ne peut jouer de match si elle n'a pas remis son permis de voyage. Si celui-ci n'a pas été remis préalablement au tournoi, il pourra être remis à la table d'enregistrement avant leur premier match.

23. 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.

24. DISCIPLINE

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.

Joueurs et équipes

Les joueurs ou entraîneurs étant sous le coup de suspension de la FSQ ou de l'ARSC ne pourront participer au tournoi.

EXPULSION

Si un joueur ou un entraîneur est expulsé lors d'un match du tournoi, il sera automatiquement suspendu et ne pourra participer à aucun match tant que sa suspension ne sera pas purgée.

Chaque expulsion sera traitée par le comité de discipline qui déterminera la durée (nombre de matches) de suspension. L'équipe du joueur ou entraîneur fautif devra se renseigner sur la durée de la suspension avant son match suivant.

Toute récidive (2^{ème} expulsion) entrainera l'exclusion du joueur ou entraîneur du tournoi.

N.B. Les amendes d'usage seront imposées aux joueurs punis.

- Quiconque fait usage d'abus physique envers un joueur, entraîneur ou un dirigeant sera traduit devant le comité de discipline de la compétition.
- Quiconque prend part à une bagarre sera traduit devant le comité de discipline de la compétition.

OFFICIELS

Quiconque blesse, cause des lésions corporelles, crache, bouscule ou tente de bousculer, fait usage ou tente de faire usage de violence physique ou fait des menaces de sévices corporels envers un officiel sera traduit devant le comité de discipline provincial et son passeport sera retenu.

Quiconque fait usage d'abus verbal envers un officiel sera traduit devant le comité de discipline de la compétition et son passeport sera retenu.

25. PROTÊTS

Lors du tournoi, aucun protêt ne sera accepté.

BON TOURNOI !