

Les règlements de la FIFA, Soccer Québec ainsi que L'ARSC 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-10 A R1 U-11 A R1 U-12 A R1	Soccer à 9
U-14 AA LDIR	Soccer à 11

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
- **7 joueurs** pour le Soccer à 11

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 (remplacements de joueurs)

Dans toutes les catégories d'âge, formats de jeu, et classes les substitutions sont illimitées.

Les substitutions s'effectuent à la volée, sans autorisation de l'arbitre, à n'importe quel moment du match (durant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu). Toutefois, ces deux (2) consignes doivent être respectées :

- le remplaçant doit attendre que le joueur à remplacer soit à un (1) mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain
- la substitution doit s'effectuer *en face du banc de l'équipe OU au niveau de la ligne médiane*

4. ÉQUIPEMENT/COULEURS

Le règlement de compétitions de L'ARSC sera en vigueur.

Les équipes sont dans l'obligation de consulter le **MÉMO ARSC sur l'Équipement des Joueurs** (Loi 4) disponible ici :

<https://u.pcloud.link/publink/show?code=XZK4onXZvnXbEBpg6zjh6dc0ByXnfyf5o9Oy>

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 des 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'équipe visiteuse a le choix de toutes autres couleurs que celles identifiées par pour l'équipe receveuse

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
- 3 arbitres 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.

6. DURÉE DES PARTIES

Toutes catégories	Une (1) seule période de trente-cinq (35) minutes
-------------------	---

Aucune période de réchauffement n'est permise sur le terrain avant le match.

Un match se terminera automatiquement dès qu'il y a une différence de six (6) buts entre les deux équipes.

Si un match doit être définitivement arrêté pendant son déroulement pour un cas de force majeure, le résultat final sera tel qu'il était au moment de l'arrêt du match. Dans tout les cas le comité de compétitions jugera du sort du match.

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
 - Soccer à 11 : 9,15 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 en 7v7, indirect en 9v9 / 11v11) 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 en 7v7 / 9v9 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 à 11 : Règle du hors-jeu selon les lois du jeu FIFA

11. FAUTES ET INCORRECTIONS

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.

En soccer à 7 :

- Tous les coups francs seront **DIRECTS**.
- Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation (SdR) 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 SdR qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de la faute.

En soccer à 9 :

- Les coups francs peuvent être **DIRECTS** ou **INDIRECTS**.
- Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation (SdR) et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc *indirect* selon les lois du jeu FIFA, ce coup franc sera exécuté depuis la ligne de la SdR qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de la faute.

En soccer à 11 :

- Les coups francs peuvent être **DIRECTS** ou **INDIRECTS**.
- Application normale des Lois du Jeu FIFA.

13. PENALTY (Coup de Pied de Réparation)

Identique aux règles du soccer extérieur.

En Soccer à 7 et à 9, le tir sera effectué d'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 botté et a clairement bougé; un but PEUT être marqué directement sur un coup de pied de but).

Sous réserve des modifications suivantes en Soccer à 7 et à 9 :

- 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. CORNER (Coup de Pied de Coin)

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 du ballon
- Soccer à 11 : 9,15 mètres du ballon

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;

- b) Les deux équipes exécutent chacune trois (3) tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- c) Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- d) 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;
- e) 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;
- f) 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.

Les cartes d'affiliation de l'année en cours (2022) physiques ou électroniques (via le PTS-Ligue au moyen d'un cellulaire/tablette) sont acceptées. Les cartes d'affiliation de l'année prochaine (2023) 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 autorisé au banc.

Le responsable, ainsi que les joueurs et entraîneurs de l'équipe doivent se présenter **au moins trente (30) minutes avant leur premier match** au terrain indiqué au calendrier du tournoi

ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

Les catégories d'âge de la saison estivale 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 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, 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

Les feuilles de matchs seront disponibles en format numérique 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 faite 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. ACCOMPAGNEURS (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 de leurs 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.

25. DISCIPLINE

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

AVERTISSEMENTS (CARTONS JAUNES) et EXPULSIONS (CARTONS ROUGES)

Les avertissements (cartons jaunes) sont cumulatifs durant le tournoi. :

- Un joueur qui cumule (3) cartons jaunes recevra un (1) match de suspension
- Tout carton jaune additionnel après le 3^{ème} entraînera l'exclusion du joueur du tournoi

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) entraînera 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.

26. PROTÊTS

Lors du tournoi, aucun protêt ne sera accepté.

BON TOURNOI !