



ASSOCIATION RÉGIONALE

DE

SOCCER CONCORDIA INC.

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS

Adoptés le 16 février et 29 mars 2010

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	6
5. NIVEAU DE CERTIFICATION REQUIS (17-02-2009)	7
6. UNIFORMES ET COULEURS	8
7. BALLONS	8
8. LES ARBITRES	9
9. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7	10
10. VÉRIFICATION DES ÉQUIPES SUR LE TERRAIN	10
11. NOMBRE DE JOUEURS ET FEUILLE DE MATCH	11
12. DÉLAI POUR DÉBUTER UN MATCH	11
13. LIMITATION DANS L'UTILISATION DES JOUEURS	12
14. SUBSTITUTIONS	14
15. DURÉE DU MATCH.....	14
16. TRANSMISSION DES RÉSULTATS	15
17. REMISE DE MATCH ET AVIS DE CHANGEMENT.....	16
18. CLASSEMENT ET RÉSULTATS DES MATCHS.....	16
19. EXPULSION ET ARRÊT DE MATCH.....	17
20. PROMOTION ET RELÉGATION DES ÉQUIPES.....	19
21. PLAINTE ET PROTÊT DE MATCH	19

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 Annuellement, sur recommandation du comité des compétitions, des dérogations au présent règlement peuvent être accordées par la Fédération. (12-04-2007)
- 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 profêt 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)

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-8 à 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-11, 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. 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. (10-02-2009)

 - 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 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)
- 2.6 À moins d'être indiqué autrement dans les procédures d'inscription, toute équipe qui se retire volontairement d'une compétition 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 \$. Le montant de l'amende sera de 1000.00 \$ si l'équipe se retire volontairement à compter de la date de diffusion des calendriers. (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 Une équipe doit enregistrer auprès de l'ARSC, grâce à une liste signée par le délégué aux compétitions du club ou par son président, un minimum de 14 joueurs au 15 avril de chaque saison d'activité extérieure. Le nombre est de neuf joueurs pour les catégories U-8 à U-10 de classes A et locale. **Une amende de 10,0\$ sera appliquée par joueur manquant et par match jusqu'à complément du nombre minimal requis. (14-01-2010)**
- 3.2 Les joueurs qui composent une équipe sont ceux possédant un passeport en règle, dont les noms apparaissent sur la liste mentionnée à l'article 3.1. Une équipe peut enregistrer un maximum de 25 joueurs sur sa liste. Tout joueur, à l'exception des joueurs réserves, à l'essai ou invités, évoluant dans le Championnat ARSC, doit être inscrit sur une liste officielle d'équipe. (06-04-2006)
- 3.3 Toute équipe désirant ajouter un joueur à sa liste doit le signaler par écrit, soit par courrier, par courriel ou par fax, à l'aide du formulaire prévu à cet effet, au bureau de l'ARSC avec la signature du délégué aux compétitions du club ou par son président, et ce, avant le match auquel le joueur doit participer. (06-04-2006)
- 3.4 Toute équipe désirant rayer un joueur de sa liste doit le signaler par écrit, à l'aide du formulaire prévu à cet effet, au bureau de l'ARSC avec la signature du délégué aux compétitions du club ou par son président et faire les changements nécessaires auprès du registraire de l'ARS s'il y a lieu. (06-04-2006)
- 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, sur le passeport ou sur la liste d'équipe, auprès du registraire de l'ARS s'il y a lieu. (26-03-2005)
- 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 auprès du registraire de l'ARS. (28-03-2002)
- 3.7 Retiré. (12-04-2007)
- 3.8 À la fin de son affiliation précédente avec un club, un joueur est libre de s'associer au club de son choix. Cependant, un club ne pourra affilier que le nombre de nouveaux joueurs indiqués ci-après et dans les conditions spécifiées :
- a) Pour ses équipes de classe AA, un club ne peut recevoir par catégorie d'âge masculin et féminin telle que définie par la FSQ que 4 joueurs venant d'autres clubs dont un maximum de 2 joueurs venant d'un même club. Ce règlement est désigné communément sous le nom de la règle du 4 – 2.

En plus, à moins d'avoir obtenu une dérogation du Comité des compétitions, un club peut recevoir par catégorie d'âge masculin et féminin pour ses équipes de classe A et locale, 4 joueurs venant d'autres clubs dont un maximum de 2 joueurs venant d'un même club. Si le 4-2 est comblé en classes AA et AAA, aucun joueur muté en classes A et locale ne peut provenir de l'extérieur de la région. (27-04-2009)

Utilisation des joueurs mutés en réserve :

Si le 4-2 est comblé en classes AA et AAA, aucun joueur muté provenant des classes A et locale ne peut être utilisé en réserve en classes AA et AAA ;

Si le 4-2 n'est pas comblé en classes AA et AAA, il est permis d'utiliser un ou plusieurs joueurs mutés provenant des classes A et locale jusqu'à ce que le 4-2 en classes AA et AAA soit atteint ; cependant le ou les joueurs mutés, utilisés en réserve, devront toujours être les mêmes, i.e. : aucune alternance, parmi les joueurs mutés provenant des classes A et locale ne sera permise. (27-04-2009)

- b) Tout joueur qui change de club qu'elle qu'en soit la raison est considéré comme un joueur muté, sauf en cas de déménagement. Toutefois, le joueur déménagé doit s'affilier à un club sur son nouveau territoire de résidence pour ne pas être soumis à la règle du 4-2. (14-04-2008)
- c) Une équipe ne peut pas faire jouer plus de quatre joueurs mutés dans un même match.
- d) Les joueurs à l'essai ne sont pas comptabilisés dans le 4-2. (14-01-2010)**
- e) Tout joueur muté doit être identifié par un M sur son passeport pour l'année en cours et sur la feuille de chaque match auquel il participe.
- f) La règle du 4-2 ne s'applique pas pour les joueurs seniors.
- g) Dans le cas d'un joueur ayant été affilié pour l'année en cours et ayant obtenu sa libération, l'application de la règle du 4-2 sera faite en tenant compte comme année de référence, l'année précédente. (12-04-2008)
- h) Nonobstant l'article 3.8 a), aucun club ne pourra recevoir de joueur de catégorie U13 et inférieures, provenant d'une autre région d'affiliation que celle du club. (14-01-2010)**

- 3.9 Sauf pour les joueurs dont le club ou le regroupement n'offre pas la classe et la catégorie, ou à moins d'avoir obtenu une dérogation du Comité des compétitions, une équipe senior de classe A ou L ne peut affilier plus de trois (3) joueurs provenant d'un même club ou regroupement et pas plus de quatre (4) joueurs au total provenant d'autres clubs ou regroupements senior membres de l'ARSC ou participant à une activité organisée par l'ARSC qui n'étaient pas affiliés avec elle l'année précédente. (12-04-2007)
- 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)

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'un passeport en règle du niveau de certification requis par les règlements de l'ARSC. (10-02-2009)
- 4.2 Un maximum de trois accompagnateurs par équipe, dûment affiliés et munis d'un passeport en règle (entraîneur ou moniteur), est permis sur le 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, tout individu sans passeport provenant du milieu médical d'une profession reconnue et apte à donner des soins pourrait être toléré sur le banc par l'arbitre à condition qu'il ait en sa possession sa carte professionnelle. 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. (10-02-2009)

Toute personne, autre que celles mentionnées ci haut, présente au banc des joueurs, y sera exclue par l'arbitre et l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende de 25.00\$. (06-04-2006)

- 4.3 Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. Si un entraîneur est expulsé dans un match juvénile, l'entraîneur assistant ou le gérant remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match. Si l'équipe n'a ni entraîneur assistant, ni gérant, le match est suspendu et l'équipe fautive perd le match par défaut. (17-02-2009)

5. NIVEAU DE CERTIFICATION REQUIS (17-02-2009)

Catégorie	Stages FSQ	PNCE
U-08 – D2	Entraîneur-animateur enfant	+ Théorie A
U-08 – D1	Entraîneur-animateur jeune	+ Théorie A

Classe « A »

Catégorie	Stages FSQ	PNCE
U-09 - U-10 D2	Entraîneur-animateur enfant	+ Théorie A
U-09-U-10 D1	Entraîneur-animateur jeune	+ Théorie A
U-10 – D2	Entraîneur-animateur enfant	+ Théorie A
U-10 – D1	Entraîneur-animateur jeune	+ Théorie A
U-12 – U-14	Entraîneur-animateur jeune	+ Théorie A
U-16 – U-18	Entraîneur-animateur senior	+ Théorie A
Senior	Entraîneur-animateur senior	+ Théorie A

Classe « AA »

Catégorie	Stages FSQ	PNCE
U-12	Entraîneur-animateur formé (enfants, jeunes, seniors)	+ Théorie A
U-13	DEP ou être inscrit au DEP	
U-14 à U-18	Entraîneur-animateur formé (enfants, jeunes, seniors)	+ Théorie A
Senior	Entraîneur-animateur formé (enfants, jeunes, seniors)	+ Théorie A

5.1 Stage de recyclage

Chaque entraîneur des LIGUES A et 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. (10-02-2009)

6. UNIFORMES ET COULEURS

- 6.1 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. (06-04-2006)
- 6.2 Chaque équipe participant à un match doit être uniformément et décentement vêtue aux couleurs de son club ou regroupement. Le gardien de but doit porter des couleurs différentes des équipes en présence. 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 calendrier sera considérée comme visiteuse. 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, gérant ou s'il y a un membre de sa famille sur une des équipes d'un match auquel il est assigné. (12-04-2007)
- 8.2 Avant chaque match, l'entraîneur de l'équipe receveuse doit remettre l'enveloppe pré-affranchie à l'arbitre. Une amende de 10.00\$ sera imposée à l'équipe qui ne remettra pas l'enveloppe à l'arbitre. Ce dernier, ainsi que l'entraîneur, devra apposer ses initiales sur la feuille de match, dans la section « prévue à cet effet », pour confirmer que la remise de l'enveloppe a été effectuée. En cas de litige, les initiales sur les copies des feuilles de match prévaudront. (06-04-2006)
- 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 deux équipes doivent payer l'arbitre et les assistants arbitres avant le début du match, faute de quoi le match ne pourra débiter et le cas pourra être référé au Comité des compétitions et au Comité de discipline. (28-03-2002)

Absence

- 8.5 Si un arbitre ne se présente pas à un match, un des assistants arbitres 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'assistant arbitre pour remplacer l'arbitre, les équipes se choisiront, d'un commun accord, un arbitre affilié et reconnu à la FSQ ou à l'ARSC. Ce dernier sera payé selon la tarification en vigueur.
- 8.7 En juvénile (de U-11 à U-18) et en senior, si l'article 8.5 ne peut être respecté, le match n'aura pas lieu. (12-04-2007)
- 8.8 Lorsqu'il n'y a pas d'assistants arbitres 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, si aucun arbitre n'est présent, les entraîneurs ou moniteurs, munis d'un passeport 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. (06-04-2006)
- 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 Lors d'une compétition de catégorie U-11 à senior, les règles du jeu édictées dans les lois du jeu, publiées par la FIFA dans le Guide universel à l'usage des arbitres dans son édition la plus récente, sont en vigueur sauf disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux. (12-04-2007)
- 8.13 Lors d'une compétition de catégorie U-8 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. (12-04-2007)

9. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7

- 9.1 Le soccer à 7 respecte au maximum les règles du soccer à 11, mais certaines sont toutefois légèrement modifiées. Vous trouverez à l'intérieur du règlement les règles qui sont spécifiques au soccer à 7. Il est donc important de lire l'ensemble du présent règlement et non juste la section spécifique au soccer à 7. (26-03-2005)
- 9.2 Les actes d'anti-jeu 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 fautes et intentions, et fixer les sanctions. (26-03-2005)
- 9.3 Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi. (26-03-2005)
- 9.4 Au tir au but du point de réparation, le ballon sera placé à sept mètres de la ligne des buts sur le point de réparation. (26-03-2005)
- 9.5 Toutes les fautes, qu'elles soient mineures ou majeures, commises à l'extérieur de la surface de réparation sont sanctionnées par un COUP FRANC DIRECT. (26-03-2005)
- 9.6 Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défensive, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe attaquante. (06-04-2006)
- 9.7 Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un COUP FRANC DIRECT sera accordé à l'équipe en défensive. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation. (06-04-2006)
- 9.8 Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défensive, un COUP FRANC DIRECT à l'extérieur de la surface de réparation sera accordé à l'équipe attaquante. Le botté sera fait de la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne des buts au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise. Aucun joueur de l'équipe en défensive ne pourra se tenir à moins de six mètres du ballon. (06-04-2006)
- 9.9 Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un COUP FRANC DIRECT sera accordé à l'équipe en défensive. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation. (06-04-2006)

10. VÉRIFICATION DES ÉQUIPES SUR LE TERRAIN

- 10.1 Avant chaque match, tout joueur doit présenter pour fin d'identification son passeport à l'arbitre. (28-03-2002)
- 10.2 Aucun joueur ne peut participer au match s'il ne s'est pas présenté avec son passeport auprès d'un arbitre avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps. Le joueur ne pourra prendre part au match si son passeport est altéré et son passeport sera confisqué par l'arbitre. (10-02-2009)
- 10.3 L'équipe qui contrevient à l'article 10.1 ou 10.2, ou si le passeport d'un joueur s'avère être altéré, ou si un joueur s'avère être inéligible, perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de **250.00\$.** (14-01-2010)
- 10.4 Un des accompagnateurs ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les passeports de l'équipe adverse avant le coup d'envoi de la 2^e mi-temps et indiquer toute irrégularité à l'arbitre qui doit l'inscrire sur la feuille de match. (12-04-2007)

11. NOMBRE DE JOUEURS ET FEUILLE DE MATCH

- 11.1 Une équipe peut habiller et faire participer un maximum de 18 joueurs lors d'un match. 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 au règlement perdra le match par défaut et se verra imposer une amende de 25.00\$. (26-03-2005)
- 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 cinq joueurs pour le soccer à 7 et de huit 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. (12-04-2007)
- 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 rayée 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, 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 25.00\$. (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 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\$. (26-03-2005)
- 12.3 Passé le délai prescrit à l'article 12.1, l'équipe qui n'a aucun joueur et dont un responsable muni d'un passeport 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.

L'équipe qui commet un forfait durant la saison régulière pourra être exclue ou suspendue des éliminatoires de fin de saison. (10-02-2009)

- 12.4 Une équipe de catégorie **U-11** à senior qui perd un match par forfait, en vertu de l'article 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, de U-08 à **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-16 à senior. **(14-01-2010)**
- 12.6 Les équipes présentes doivent remplir et remettre les feuilles de match à l'arbitre. Passé les délais prévus à l'article 12.1, l'équipe en règle doit acquitter sa part des frais d'arbitrage à ce dernier. Le Comité des compétitions peut prendre des sanctions contre l'équipe qui ne respecte pas cette disposition. L'équipe ayant acquitté lesdits frais peut faire une réclamation par écrit à l'ARSC dans les 48 heures suivant le jour du match. (26-03-2005)
- 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 catégories 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. (14-01-2010)**
- 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 invité »
Un joueur invité désigne un joueur d'un autre club ou regroupement de soccer participant à un Championnat autre que celui de l'ARSC et qui a reçu l'autorisation, sur le formulaire prescrit par l'ARSC, de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe d'un autre club ou regroupement de soccer inscrit au Championnat de l'ARSC. (06-04-2006)

La notion de joueur invité ne s'applique qu'à la catégorie senior et uniquement dans les divisions autres que les divisions 1 des Ligues AA reconnues par la FSQ. (06-04-2006)

- 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)**
- 13.7 Un joueur senior invité peut provenir :
- d'une équipe inscrite dans un autre Championnat que celui de l'ARSC et avoir préalablement obtenue l'autorisation de son club ou regroupement de soccer d'origine et de l'ARSC. (26-03-2005)
- 13.8 Un joueur à l'essai doit être :
- de catégorie égale et d'une classe/division inférieure
 - ou
 - de catégorie inférieure et de classe/division égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer comme joueur à l'essai. (10-02-2009)
- 13.9 Une équipe peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de trois matchs en utilisant le formulaire prescrit par la FSQ et le joindre à la feuille de match. (06-04-2006)
- 13.10 Retiré. (10-02-2009)
- 13.11 Une équipe peut utiliser par match un maximum de 3 joueurs à l'essai. (12-04-2007)
- 13.12 Une équipe ne peut utiliser un joueur à l'essai ou 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 une attestation médicale accompagne la demande. **Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de matchs. Le joueur à l'essai peut jouer un maximum de trois (3) matchs. (14-01-2010)**
- 13.13 Une équipe ne peut utiliser comme joueur réserve, ou à l'essai, ou joueur invité, un joueur sous le coup de toute suspension. (10-02-2009)
- 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 trois heures de repos entre les matchs de temps réglementaire ou à moins que la durée des matchs ne soit réduite en conséquence. L'équipe qui utilisera un joueur sans respecter cette condition perdra le match par défaut
- 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, incluant le gardien de but, retenus pour une sélection régionale ou provinciale 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 devra confirmer la remise du match par écrit. (12-04-2007)
- 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. De plus, le joueur n'est pas assujéti au délai de sept (7) jours. (12-04-2007)

14. SUBSTITUTIONS

- 14.1 Dans toute compétition juvénile et senior, les substitutions sont illimitées pendant le temps réglementaire. Cependant, il n'y aura pas de substitutions additionnelles durant les temps supplémentaires. (06-04-2006)
- 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 :
- D'un coup de pied de but
 - D'un but
 - À la mi-temps
 - Lors d'une blessure

Si l'équipe en possession du ballon demande un changement, l'équipe adverse peut également se prévaloir de la même possibilité. L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur à la FIFA. (14-01-2010)

- 14.4 Pour les matchs impliquant des équipes de classes locale, A, de catégorie U-11 et U-12 de classe AA ainsi que pour l'ensemble des catégories évoluant en soccer à 7, les substitutions doivent être effectuée lors de la possession du ballon (arrêts de jeux offensifs **et touches**) **et sont également illimitées lors d'un but ou d'une blessure. (14-01-2010)**

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 30'
- 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.

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 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.

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

L'équipe receveuse a jusqu'à 24 heures après la tenue d'un match pour enregistrer le résultat du match par le biais de l'Internet.

Si le responsable de l'équipe receveuse omet de le faire, l'ARSC communiquera par courrier électronique avec le délégué aux compétitions concerné pour l'aviser de la situation. Le club aura alors 48 heures pour compléter les feuilles de match virtuelles. S'il y a récurrence, une amende de 25 \$ sera chargée au club concerné, et ce, sans préavis. (10-02-2009)

Même si l'équipe receveuse est responsable d'enregistrer les résultats du match, les responsables des équipes impliquées doivent compléter la feuille de match virtuelle par le biais de l'Internet dans les 48 heures suivant le match. (10-02-2009)

Si les responsables d'équipes omettent de le faire, l'ARSC communiquera par courrier électronique avec les délégués aux compétitions concernés pour les aviser de la situation. Le club concerné aura alors 24 heures pour compléter les feuilles de match virtuelles. (10-02-2009)

S'il y a récidive, une amende de 25 \$ sera chargée au club concerné, sans préavis. (10-02-2009)

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 sur réception des feuilles de match à nos bureaux. (06-04-2006)

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 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, l'allocation des points se fera de la façon suivante:
- 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-10 et moins, et ce, de la ligue maison jusqu'au niveau régional. (26-03-2005)
- 18.4 En soccer à 7, 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 buts l'équipe qui tire de l'arrière peut mettre fin au match. (10-02-2009)
- 18.5 Tout match déclaré gagné par défaut ou par forfait résulte en un pointage de 3-0. Si le nombre de but marqué 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 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, 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. (10-02-2009)
- 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, moniteur, 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. 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, l'équipe pourra être suspendue et devra comparaître alors devant le Comité de discipline qui décidera des sanctions appropriées. (06-04-2006)

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 et moins, les dirigeants d'équipes, âgés de plus de 18 ans et inscrits sur la feuille de matchs, pourront être tenus conjointement et/ou solidairement responsables de leur comportement abusif et de celui des joueurs ou spectateurs envers l'officiel d'âge mineur.

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

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

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

3^{ème} infraction : d'une 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 originalement 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 décidera du sort du match. **(14-01-2010)**
- 19.6 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.
- 19.7 Chaque équipe a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital. (12-04-2007)
- 19.8 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 est repris sur le terrain de l'équipe visiteuse. (12-04-2007)
- 19.9 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)
- 19.10 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)
- 19.11 Les dimensions des buts sont celles prévues par la 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)
- 19.12 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)

- 19.13 S'il y a 30 secondes ou moins entre un éclair et le grondement du tonnerre, 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 rester 30 minutes après le dernier grondement de tonnerre. (14-04-2008)
- 19.14 Dans le cas où l'arbitre n'arrête pas le match parce qu'il juge que le décompte de 30 secondes et moins n'est pas encore atteint 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.(14-04-2008)

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 La première équipe au classement, de la 1^{ère} Division senior, pourrait avoir droit d'accès à la LSEQ l'année suivante, selon les modalités et règlements de la LSEQ, la FSQ et l'ARSC. (06-04-2006)

21. PROTÊT DE MATCH

- 21.1 Dans toute compétition, **tout protêt** doit être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match. Elle sera indiquée sur la feuille de match, signée par l'entraîneur ou le responsable réclamant. Un protêt peut aussi être déposé par écrit, au premier jour ouvrable suivant l'infraction, auprès du Comité des compétitions. **(14-01-2010)**
- 21.2 Pour être pris en considération par le Comité des compétitions, un protêt doit être confirmé par **écrit et** accompagné du montant prescrit. **(14-01-2010)**
- 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. (10-02-2009)
- 21.4 Pour être pris en considération par le Comité des compétitions, **le protêt** doit être accompagné d'un dépôt de 50.00\$ 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. **(14-01-2010)**
- 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 que ceux traités par le Comité de discipline 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 débiter, 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.
- 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 d'une suspension maximum d'un an de toute activité requérant un permis de voyage.**