

LIGUE de DÉVELOPPEMENT INTÉRIEURE

Evangelista Sports

2022-2023



RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU

Octobre 2022

TABLE DES MATIERES

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

Les règlements et lois du jeu de la **ligue de développement intérieure 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 SQ, 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.

Certains articles pourraient être modifiés par les consignes sanitaire pour le Covid 19 émis par la santé publique.

1. TERRAIN

Utilisation des lignes délimitant le terrain déjà existant :

- Soccer à 5 : 30,66 × 19,00 m*(Stade de soccer de MTL)
- Soccer à 7 : 57.50 × 30.66 m (Stade de soccer de MTL)
- Soccer à 9 : 60.00 × 48.00 m (Stade de soccer de MTL)
- Soccer à 11 : 99.00 × 60.00 m (Stade de soccer de MTL)

** 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 :
U-09 : Quatre (4) périodes de dix (10) minutes
U-10 : Quatre (4) périodes de douze (12) minutes
U-11 et plus : 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 pour les catégories U-9 et U-10, voir particularités, ci-après) seront séparées par une période de repos de cinq (5) minutes, à moins d'indication contraire des responsables de compétition (par exemple en tournoi).

PARTICULARITÉS pour le U-09 / U-10

Déroulement du match

U-09 :

- 4 périodes de 10 minutes.
- Pausés de 4 minutes entre chaque période.

U-10 :

- 4 périodes de 12 minutes.
- L'arbitre appelle un changement de joueurs après 12 minutes de jeu.
- Pause de 5 minutes à la demie.

Un changement côté de terrain est effectué à la mi-temps.

Le temps total alloué pour le match est de :

- 52 minutes en U-9 (incluant les pauses).
- 53 minutes en U10 (incluant les pauses).

L'arbitre utilisera son chronomètre en mode "temps continu". Il le démarrera au coup d'envoi du match et le laissera rouler jusqu'à la fin. Il sifflera la fin du match après le temps total indiqué ci-dessous :

- 52 minutes en U-09.
- 53 minutes en U-10.

Il est de la responsabilité des équipes de se limiter aux minutes de pause entre les quarts.

Cette disposition est nécessaire pour faciliter l'achalandage de matchs l'un après l'autre, et d'éviter que le temps d'un match n'empiète sur le suivant.

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) au plus tard une semaine avant le début de premier match.

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 :

- 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:

- 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 physiques ou électroniques (via le PTS-Ligue au moyen d'un cellulaire/tablette) sont acceptées. Ces dernières sont obligatoires pour tous les joueurs, entraîneurs et membre du personnel d'encadrement participants à la ligue de développement intérieure Evangelista Sports.

Exception faite du joueur de réserve, aucun joueur ne pourra être ajouté à l'équipe après le **8 mars 2023**.

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.

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 de la ligue de développement intérieure, 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 et à 7 :

- 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.

Pour les matchs de soccer à 9:

- Les coups francs sont soit directs soit indirects.
- 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, 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

U-11 et plus : (Soccer à 7, à 9, à 11)

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.

U-09 / U-10 : (Soccer à 7)

La rentrée touche se fait au pied en soccer (voir article 9.12 ci-dessous)

- Le ballon doit être immobile sur la ligne ou juste derrière celle-ci. Si le ballon n'entre pas en jeu, on reprend la touche par la même équipe à l'endroit initial.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent être à au moins 6 mètres du joueur.se effectuant la touche.
- Le joueur.se en possession du ballon peut effectuer une conduite de balle (Dribble) pour rentrer sur le terrain **ou** passer le ballon au sol à un coéquipier.
- L'exécutant a le choix d'attendre que l'équipe adverse se place à distance de retrait, ou celui de jouer le ballon immédiatement. Si la distance est demandée, le jeu reprend au sifflet de l'arbitre lorsque les joueurs de l'équipe adverse auront tous reculé à 6 mètres.
- Toute infraction relative à l'exécutant touchant une 2^{ème} fois le ballon (sur conduite de balle ou passe) tel que normalement prévu par les lois du jeu, ne sera pas sanctionnée.

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 (U-11 et plus) 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.

U-09 / U-10 : (Soccer à 7)

Deux (2) « lignes de retrait » seront situées à cinq (5) mètres de la ligne médiane dans chaque moitié de terrain. Les lignes de retrait peuvent être identifiées par des cônes.

Lors d'un coup de pied de but tous les joueurs adverses devront reculer en arrière de la « ligne de retrait » la plus proche.

L'exécutant du coup de pied de but a le choix d'attendre que l'équipe adverse se place derrière la ligne de retrait, ou celui de jouer le ballon immédiatement. Si la distance est demandée, le jeu reprend au sifflet de l'arbitre lorsque les joueurs de l'équipe adverse auront tous reculé derrière la ligne de retrait.

L'équipe adverse a le droit de franchir la ligne de retrait dès que la passe est jouée.

NOTE : Relance du gardien (Drop-Kick)

- À la suite d'un arrêt avec les mains, il est interdit au gardien de dégager à la volée ou à la demi volée.
- Il est interdit pour un joueur adverse de bloquer la relance. Les joueurs de l'équipe adverse doivent impérativement sortir de la surface de but lorsque le gardien a le ballon dans ses mains.
- Si le gardien dégage à la volée ou à la demi volée, le jeu est repris par une balle à terre en faveur du gardien (responsabilité de l'arbitre qui encourage l'apprentissage).

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);

Un joueur doit avoir joué un minimum de 3 matchs avec l'équipe pour participer aux matchs éliminatoires

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 à la ligue de développement intérieure Evangelista Sports

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

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

En cas de récidive (2^{ème} 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.

23.3 Exclusion temporaire (Catégorie SENIOR) :

Les joueurs seront exclus temporairement du terrain pour l'infraction « manifester sa désapprobation en paroles ou en actes» (20-02-2019)

- Un joueur sera exclu temporairement pour une période de 5 minutes. L'équipe jouera cette période avec un joueur en moins.
- Le joueur pourra réintégrer le jeu avec l'autorisation de l'arbitre

- Un joueur qui reçoit une deuxième exclusion temporaire dans le même match sera exclu, ne pourra plus participer au match
- Pour toutes les autres fautes passibles d'avertissement, le joueur recevra un avertissement (carton jaune).

Aucun protêt n'est accepté pour l'application de cette règle

Pour détails et application, voir directives pour les exclusions temporaires

24. CLASSEMENT

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

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*

24.1 Pour les catégories sans classement (U-12 et moins) peu importe le nombre de buts marqués lors d'un match, dès que le différentiel de buts entre les deux équipes est de sept (7) buts, l'arbitre arrêtera de noter tout but successif et ce résultat deviendra le pointage inscrit sur la feuille de match.

L'équipe tirant de l'arrière pourra, soit :

1. Mettre fin au match. Le cas échéant, les équipes retourneront à leur banc respectif, et l'arbitre complètera les feuilles de matchs et quittera le terrain.

2. Continuer le match sans pointage additionnel avec les modalités optionnelles suivantes :

- L'équipe menant au pointage peut retirer un joueur.
- L'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un joueur.

D'autres parts, les cartons attribués seront inscrits sur la feuille de match. (11-04-2022)

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, 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 (article 21 des Règlements des compétitions), notamment :

- Un protêt ne doit porter que sur une (1) seule infraction. Plusieurs infractions dans un match doivent faire l'objet d'autant de plaintes.
- Un protêt doit être acheminé par courrier recommandé, télécopieur, ou Courrier électronique dans les 2 jours ouvrables suivant le match au bureau de l'ARSC.
- Un protêt doit être accompagné d'un chèque de \$25,00.
- Une copie du protêt doit être acheminée, dans les 48 heures par courrier recommandé, télécopieur, ou courrier électronique à l'équipe opposée concernée.
- Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté, le dépôt est confisqué.
Si le plaignant a gain de cause, le dépôt lui sera rendu.

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

28.2 Le nombre de joueurs mutés par match est illimité dans la saison intérieure

29. JOUEURS D'ESSAI ET JOUEURS DE RÉSERVE

Excepté pour les catégories de niveau LDP. L'utilisation de joueurs d'essai n'est pas permise dans le cadre de la ligue de développement intérieure *Evangelista sports*.

À l'exception des catégories U-17, U-18 et senior, un joueur ne peut participer à deux matchs dans la même journée, à moins qu'il ne se soit écoulé l'équivalent-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 SQ / 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.