

LIGUE DE SOCCER DES PATRIOTES



RÈGLEMENTS TECHNIQUES
2019



TABLE DES MATIERES

1. Introduction	3
2. Généralités	3
3. Catégories	3
4. Terrains	4
5. Parties	4
6. Jeu	7
7. Équipement	9
8. Équipes	10
9. Arbitre	10
10. Statistiques	11
11. Séries	11
12. Discipline	12
ANNEXE A - Catégories 2019	14
ANNEXE B - Tarification des arbitres	15



1. INTRODUCTION

- 1.1.** La Ligue de Soccer des Patriotes est une ligue de soccer récréative non fédérée;
- 1.2.** Les règlements techniques fixent les normes relatives au jeu pour la *Ligue de Soccer des Patriotes* (ci-après nommée la Ligue). Ils pourront être modifiés, au besoin, par le Conseil d'administration afin de favoriser l'équité entre les divers clubs;
- 1.3.** La forme masculine est employée dans le présent document afin d'en alléger le texte;
- 1.4.** Les Lois du Jeu 2018-2019 de la FIFA sont mises en application dans la ligue sauf pour les règlements inscrits dans ce présent document;

2. GÉNÉRALITÉS

- 2.1.** Tout joueur, résidant dans une municipalité où une équipe de sa catégorie est formée, doit obligatoirement jouer pour celle-ci, à moins d'une autorisation écrite de la part du responsable de sa municipalité d'origine;
- 2.2.** Un joueur d'une municipalité où il n'y a pas d'équipe dans sa catégorie pourra évoluer pour un autre club sur acceptation de ce dernier;

3. CATÉGORIES

- 3.1.** Les catégories sont celles acceptées par le CA du 26 février 2019, voir Annexe A;
- 3.2.** Toute modification adoptée par le CA pour favoriser la participation ne sera valide que pour la durée de la saison en cours;
- 3.3.** Toutes les catégories sont mixtes;
- 3.4.** Un joueur doit être membre que d'une seule équipe ainsi que d'une seule catégorie à l'intérieur de la LSP. Il peut cependant évoluer dans une catégorie supérieure à la sienne (joueur surclassé) au plus sept (7) matchs avant d'être surclassé définitivement pour la saison en cours. Tout joueur surclassé doit être identifié comme tel sur la feuille de match. À partir de la date qui correspond à la huitième (8^{ième}) partie jouée dans la catégorie supérieure, les parties auxquelles ce joueur participera dans une catégorie inférieure seront réputées perdues par l'équipe. Le nombre de parties surclassées ne sera pas comptabilisé durant le tournoi;
- 3.5.** Durant le tournoi les catégories à 11 joueurs ne peuvent pas avoir plus de 15 joueurs avec joueurs surclassés dans l'équipe et pour les catégories à 7 joueurs le maximum de joueurs avec les surclassés est de 11 joueurs;



4. TERRAINS

4.1. Voici la dimension des terrains :

Dimension des terrains		
Soccer à 4	Plus ou moins	30/45 m de longueur X 20/25 m de largeur
Soccer à 7	Plus ou moins	40/60 m de longueur X 30/45 m de largeur
Soccer à 11	Plus ou moins	90/105 m de longueur X 45/70 m de largeur

4.2. Les estrades des spectateurs ne doivent pas être du même côté que les bancs des joueurs;

4.3. Aucun spectateur, entraîneur ou joueur ne peut se trouver derrière les buts;

5. PARTIES

5.1. Une fois l'horaire des matchs approuvé par le CA, aucune partie ne pourra être reportée à moins d'une situation de force majeure et ce, avec l'autorisation du responsable de la municipalité. Celui-ci transmettra cette information au responsable du calendrier des matchs de la Ligue;

5.1.1. Par situation de force majeure, on entend la non-disponibilité d'un terrain par suite d'un événement hors du contrôle du club receveur;

5.2. Toutes les joutes devront être jouées indépendamment de la température. Seuls un orage électrique (éclairs et/ou tonnerre), une catastrophe naturelle ou l'état dangereux d'un terrain peuvent forcer la remise d'un match. Cette remise est décrétée par l'arbitre avec l'accord des deux entraîneurs et/ou du responsable de la municipalité;

5.2.1. S'il y a des conditions météo défavorables, le responsable de la municipalité ou le responsable de terrain devra se présenter au terrain au plus tard à 17h15 afin d'en évaluer l'état. Il devra communiquer avec l'entraîneur de l'équipe visiteuse au plus tard à 17h30 si les conditions météo et/ou de terrain sont telles que la remise du match est nécessaire et d'en informer le registraire;



5.2.2. Lorsque aucune décision relative à la tenue ou non de la joute n'aura été prise avant le début de celle-ci, les deux équipes se présenteront et ce sera l'arbitre, en collaboration avec les entraîneurs, qui décidera du sort de la partie;

5.2.3. En cas de chaleur extrême, l'arbitre offrira plusieurs pauses aux joueurs pour s'hydrater et il sera permis d'utiliser les jeux d'eaux, lorsque cela est possible, afin de rafraîchir les joueurs;

5.3. Les équipes devront se présenter à l'endroit, à la date et à l'heure prévue au calendrier officiel. Un délai de 15 minutes est accordé à une équipe dont le nombre de joueurs et/ou d'entraîneurs est insuffisant pour débiter la partie selon l'article 8.1. À l'expiration du délai, si elle n'a pas pu rassembler le nombre de joueurs ou d'entraîneurs suffisant, elle perdra par forfait. De plus, une équipe qui, en raison d'expulsions, se retrouve avec un nombre insuffisant de joueurs perdra par forfait;

5.4. Au début de la partie, les équipes doivent présenter leurs feuilles de match, correctement complétées avec les noms des joueurs, numéros de passeports, numéro de la partie et la catégorie;

5.5. Si un joueur arrive alors que la première demie est amorcée, il peut prendre part au match dès qu'un changement de joueurs est autorisé et suite à l'inspection par l'officiel. Aucun joueur ne peut joindre sa formation après le début de la deuxième demie. Cette infraction entraînera automatiquement une défaite par défaut à l'équipe fautive;

5.6. Avant chaque partie, l'arbitre vérifie l'équipement, la feuille des passeports des joueurs ainsi que la feuille de match des équipes;

5.7. L'arbitre d'un match peut mettre fin à un match en tout temps :

5.7.1. En présence de conditions météo défavorables, en collaboration avec les entraîneurs;

5.7.2. Lorsque, à son avis, la conduite antisportive de l'une ou l'autre des équipes (ou des deux) et/ou de leurs spectateurs rend la poursuite du match dangereuse, l'équipe responsable perdra par forfait;

5.7.3. Lorsque quatre (4) joueurs d'une même équipe auront été expulsés, l'équipe fautive perdra par forfait;



5.7.4. Lorsqu'il y a un joueur blessé, l'arbitre arrête le match et le temps. Le joueur blessé doit quitter le terrain pour être remplacé. Il peut revenir au jeu lors du prochain changement. Le ballon n'a pas besoin de sortir du terrain;

5.7.5. L'arbitre a tous les pouvoirs au cours de la partie. Ce faisant, il pourra mettre un terme au match pour des raisons de sécurité ou pour tout autre motif qu'il juge raisonnable. Il pourra sanctionner tout comportement qu'il juge inapproprié de la part des joueurs, des entraîneurs ou des spectateurs. Dans le cas des spectateurs, il avisera l'entraîneur qu'à défaut de prendre les dispositions requises pour calmer ceux-ci, l'équipe sera sanctionnée par l'octroi d'un carton rouge et par conséquent la perte du match. L'entraîneur aura au plus trois (3) minutes pour prendre les dispositions demandées par l'arbitre;

5.8. Une partie est considérée valide lorsqu'un arbitre met fin à la rencontre en vertu des articles 5.3 et 5.7.1.

De plus, lorsque la partie est arrêtée en raison de la température, l'arbitre doit attendre 15 minutes maximum avant de mettre fin à la partie. Si celle-ci a plus de 60% de sa durée de jouée sans égard au nombre de buts, elle est considérée comme valide. Dans le cas où il y a moins de 60% de joués, la partie doit être reprise;

5.9. La durée des parties sera :

Catégorie	Temps de la partie	60%
O5-U6	2 demies de 20 minutes	24 minutes
U8	2 demies de 25 minutes	30 minutes
U10	2 demies de 30 minutes	36 minutes
U12	2 demies de 35 minutes	42 minutes
U14	2 demies de 40 minutes	48 minutes

5.10. Aucun temps ne sera ajouté à la fin d'un match par un officiel;

5.11. Aucun temps de prolongation ne sera prévu lors du pré-tournoi et du tournoi. En cas d'égalité après le temps prévu, une fusillade de 5 tirs aura lieu par équipe;



5.12. Pour les catégories U6, U8 et U10, lorsqu'une partie atteint sept (7) buts d'écart, l'arbitre met fin à la partie. L'officiel doit compléter la feuille de match lorsque l'écart de 7 buts est atteint avant de reprendre amicalement la partie;

5.13. Pour les catégories U12 et U14, lorsqu'il y a un écart de 7 buts à 60% du match joué, l'arbitre doit arrêter la partie. Les deux équipes peuvent jouer pour le plaisir, cependant si une des deux équipes ne désire plus jouer, il n'y a plus de match;

6. JEU

6.1. Le temps de la partie est continu. Il n'y a pas d'arrêt de chronomètre sauf lorsqu'un temps d'arrêt est demandé, qu'un ballon est perdu ou dans le cas d'une blessure;

6.2. Chaque équipe a droit à un (1) temps d'arrêt d'une minute au cours de chaque demie, après avoir obtenu l'accord de l'arbitre. Pour les catégories du soccer à 11 joueurs, le temps d'arrêt pourra être accordé que si l'équipe possédant le ballon en fait la demande. Cependant aucun temps d'arrêt dans les 5 dernières minutes de jeu du match;

6.3. Aucune substitution dans les 3 dernières minutes de jeu de la partie, par contre il n'y pas de maximum de substitution. L'officiel doit informer les entraîneurs 5 minutes avant la fin du partie. Les changements sont permis après avoir obtenu l'accord de l'arbitre, dans les cas suivants :

6.3.1. Après un but;

6.3.2. Avant un coup de pied de but, les deux (2) équipes peuvent en faire la demande (il n'y a pas de remplacement lors d'un coup de pied de coin);

6.3.3. Avant une touche (pour les catégories du soccer à 11 joueurs, les changements ne pourront être accordés que si l'équipe possédant le ballon en fait la demande);

6.3.4. Lorsqu'une blessure survient (seul le joueur blessé peut être substitué);

6.3.5. Un temps d'arrêt doit être demandé pour changer son gardien de but à moins d'une blessure. Celui-ci peut être changé à la mi-temps ainsi qu'à la fin de la partie, sans qu'une l'équipe se voit charger un temps d'arrêt;

6.4. Le hors-jeu est appliqué pour les catégories à 11 joueurs;

6.5. Dans les matchs de soccer à 7, il n'y a pas de coup franc indirect, il est remplacé par le coup franc direct;



6.6. Si le gardien de but touche au ballon avec ses mains en dehors de la zone de réparation, un coup franc direct est donné à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a été touché. S'il réceptionne le ballon avec ses mains dans la zone du gardien et que le ballon provient d'une passe intentionnelle de l'un de ses joueurs, ceci entraînera un coup franc indirect pour les parties se déroulant sur les terrains à 11 joueurs et un coup franc direct pour les parties se déroulant sur les terrains à 7 joueurs. La remise en jeu se fera à l'endroit le plus près à l'extérieur de la zone;

6.7. La pause à la mi-temps est de cinq (5) minutes pour toutes les catégories;

6.8. Pour les catégories à 4 et 7 joueurs, lorsque se produit une mauvaise mise en jeu ou une touche mal exécutée, l'arbitre prend le temps d'expliquer l'erreur au jeune avant de lui faire reprendre la touche. Le joueur a droit à une seule reprise, par la suite la touche ou la mise en jeu est donnée à l'autre équipe. Par contre pour les équipes à 11 joueurs lorsque se produit une mauvaise mise au jeu ou une touche mal exécutée, la touche ou la mise au jeu est donnée à l'autre équipe;

6.8.1. Pour les catégories à 11 joueurs, lors d'un coup de pied but si le ballon ne sort pas de la zone de réparation avant qu'un coéquipier ne touche au ballon, l'arbitre fait reprendre le coup de pied but. L'équipe a droit à une seule reprise, par la suite si le ballon ne sort pas de la zone de réparation un indirect est donné à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a été touché par un des joueurs de l'équipe en défensive;

6.9. Lors du déroulement des matchs dans la catégorie O5-U6, les particularités suivantes s'appliqueront :

6.9.1. Durant toute la saison et le tournoi, les entraîneurs de chaque équipe peuvent rester sur le terrain sans obstruer le jeu et assurent le bon déroulement de la rencontre et cela même pendant les matchs de tournoi. En tout temps, ils sont responsables de s'assurer que la partie se déroule dans un climat de bonne entente, d'équité de temps de jeu et de façon instructive pour les joueurs;

6.9.2. Il n'y a pas de gardien de but et, de ce fait, aucun joueur et entraîneur ne peut rester en état stationnaire dans une zone de un (1) mètre au-devant du but. Les joueurs peuvent toutefois bloquer le ballon devant le but;

6.9.3. Lors des rentrées de touche celles-ci se font avec les mains. L'équipe adverse doit être à un minimum d'un (1) mètre de la ligne de la personne qui exécute la touche;



7. ÉQUIPEMENT

7.1. Les protège-tibias recouverts d'un bas sont obligatoires;

7.2. Les souliers à crampons de caoutchouc/plastique sont obligatoires;

7.3. Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de façon identique, à l'exception du gardien;

7.3.1. Lorsque les deux équipes endossent une couleur similaire (ou jugée comme telle par l'arbitre), l'équipe qui visite porte un dossard et l'équipe qui reçoit joue avec ses couleurs. C'est l'équipe locale qui doit fournir les dossards;

7.3.2. Si l'arbitre juge que la couleur du chandail du gardien de but est similaire à celui de l'équipe adverse, celui-ci doit mettre un dossard fourni par l'équipe locale;

7.3.3. Pour des raisons de sécurité, les joueurs, incluant le gardien, ne peuvent porter de casquettes ni de foulards. Par ailleurs, il est défendu de jouer en portant des bijoux (montre, bracelet, chaîne, boucle d'oreille, anneaux, ...);

7.3.4. L'équipement ou la tenue d'un joueur ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Aux fins du présent règlement, il est donc interdit à tout joueur de participer à un match avec un plâtre et/ou une orthèse rigide. Ce règlement ne porte pas à l'interprétation de l'arbitre. Un plâtre est par définition, un objet solide de matière quelconque visant à immobiliser un membre;

7.4. Les ballons de match sont fournis par l'équipe releveuse selon le tableau suivant :

Dimension du ballon	
Soccer à 4	#3
Soccer à 7	#4
Soccer à 11	#5



8. ÉQUIPES

8.1. Une équipe est composée d'un entraîneur ou d'une personne responsable (si l'entraîneur a moins de 17 ans, celui-ci doit être accompagné d'un adulte derrière le banc) et du nombre maximum/minimum de joueurs suivants :

Catégorie	Nb de joueurs MINIMUM sur le TERRAIN	Nb de joueurs MAXIMUM sur le TERRAIN	Nb de joueurs MAXIMUM par ÉQUIPE
U6	3	4	10
U8-U10	6	7	19
U12	9	11	21
U14	7	11	21

8.2. Lorsqu'une équipe U12 ou U14 se présente sur le terrain avec 13 joueurs et moins, celle-ci peut faire la demande auprès de l'autre équipe de jouer à 9 ou 10 joueurs sur le terrain. L'autre équipe se doit obligatoirement d'accepter;

9. ARBITRE

9.1. Un arbitre incapable de se présenter à un match devra en informer le responsable de la municipalité au moins 24 heures à l'avance. Le manque de ponctualité, l'absentéisme et le non-respect des règlements sont des motifs de renvoi;

9.2. La tarification des arbitres pour 2019 est celle présentée à Annexe B;

9.3. L'arbitre doit s'assurer que les feuilles de match soient correctement complétées: résultats, buts, cartons, commentaires et signatures, et de bien vérifier les numéros de match;

9.4. L'équipe locale fournit un officiel, cependant si celle-ci ne peut trouver un officiel compétent, les deux équipes devront fournir un arbitre pour assurer la tâche équitablement soit le temps d'une demie pour chacun. Toutefois, avec entente des entraîneurs, un seul spectateur pourra être désigné pour officier la partie;

9.5. Si pour un match donné le responsable de la municipalité constate qu'il lui manque un arbitre, il communique avec le responsable de l'autre municipalité;



9.6. Lors de la tenue des matchs de catégorie à 11 joueurs, deux arbitres assistants (juges de ligne) seront assignés;

9.7. L'officiel qui émet un carton ou qui constate tout incident grave doit l'inscrire sur la feuille de match avant de la remettre aux entraîneurs et par la suite contacter le responsable de son village le soir même pour lui expliquer la situation;

9.8. L'uniforme des officiels doit comprendre un chandail d'officiel, des espadrilles, un (1) carton jaune, un (1) carton rouge, un (1) calepin, un (1) sifflet, un (1) crayon et un (1) chronomètre fonctionnel (pas de téléphone intelligent);

9.9. L'officiel ne peut pas porter de casquette et doit avoir les cheveux attachés;

9.10. Un entraîneur peut demander à l'officiel en place de porter un dossard afin de le différencier des joueurs sur le jeu. L'officiel doit mettre un dossard fourni par l'équipe locale;

10. STATISTIQUES

10.1. Le calcul des points est déterminé comme suit :

Nombre de point attribué par partie	
Victoire	3 points
Victoire par défaut	3 points La partie sera réputée s'être terminée 1 à 0
Nulle	1 point
Défaite	0 point

10.2. Les cartons jaunes et rouges sont également comptabilisés par la Ligue;

10.3. Le responsable de la municipalité doit faire parvenir au registraire de Ligue, à chaque vendredi, les feuilles de match correctement complétées (article 5.4) pour les parties qui se sont tenues dans sa municipalité au courant de la semaine. Il doit également indiquer les numéros de matchs qui ont été remis. À défaut de se conformer à cette règle, des amendes seront imposées à la municipalité, soit après deux avertissements une amende de 50\$;

11. SÉRIES

11.1. La formule des séries de fin de saison sera déterminée à chaque année au plus tard le 30 juin par le CA selon les circonstances particulières;



12. DISCIPLINE

12.1. Les entraîneurs sont tenus de respecter le code d'éthique de la Ligue de Soccer des Patriotes. Ils doivent également noter toutes anomalies sur la feuille de match avant de la signer et la remettre à l'officiel à la fin du match;

12.2. Un comité de discipline composé de trois personnes (Samuel Routhier, Daniel Duchesne, Francis St-Germain et substitut Marie-Soleil Gaudreau) a été nommé à l'assemblée du 26 février 2019. En plus des sanctions prévues à l'article 11.4, il pourra imposer des amendes et/ou des frais de Ligue justifiés ne dépassant pas \$100 aux entraîneurs et aux Clubs. Si le comité juge que l'infraction mérite une sanction au-delà de ses pouvoirs, le cas sera référé au CA. Ce dernier procédera selon l'article 8 des Statuts pour les suspensions et expulsions, ou par résolution dans les cas d'amendes/frais de plus de \$100;

12.3. Tout entraîneur ou responsable croyant que l'application d'un règlement a été omise pourra déposer un protêt au comité de discipline dans les 48 heures suivant le match. Un montant de \$25 devra être versé. Il sera remboursé seulement si le comité de discipline lui donne raison. Le comité de discipline devra donner son jugement en moins d'une semaine après avoir reçu le protêt. La décision devra être présentée en résumé au CA lors de la rencontre suivante;

12.4. Tout écart de conduite aux présents règlements survenant sur ou aux abords du terrain, avant, pendant ou après la partie, sera jugé par le comité de discipline;

12.5. Tous les joueurs et entraîneurs sont assujettis au code des infractions aux lois du jeu. Tout joueur ou entraîneur expulsé (carton rouge) devra quitter immédiatement le terrain. Si un entraîneur ou un adjoint reçoit un carton rouge, il est expulsé de la partie et du même coup la partie s'arrête et son équipe perd la partie même s'il y a plus qu'un entraîneur derrière le banc.

12.6. Un entraîneur qui reçoit un carton rouge perd automatiquement la partie et doit obligatoirement passer par le comité de discipline avant d'entraîner à nouveau dans la Ligue et la sanction mentionnée au point 12.3 est mise en application durant le match.

12.7. Pour les catégories U6 et U8, s'il advenait qu'un joueur arrête volontairement avec ses mains un but certain, celui-ci se verra sanctionné d'un carton jaune. Le but sera toutefois accordé;



12.8. Les sanctions pour les cartons jaunes et les cartons rouges sont les suivantes:

Carton Jaune	Conséquences	
	Carton Rouge	Nb de partie de suspension
Deux cartons jaunes dans le même match	X	
Deuxième carton jaune cumulatif en une saison		1
Quatrième carton jaune cumulatif en une saison		2
Sixième carton jaune cumulatif en une saison		3

Carton Rouge	Conséquences	
	Expulsion du match	Nb de partie de suspension
Premier carton rouge en saison	X	1
Deuxième carton rouge en saison	X	2
Troisième carton rouge en saison	X	3

Lorsqu'un carton rouge est émis à un joueur, l'équipe pénalisée aura un joueur en moins sur la surface pour le restant de la partie.

12.8.1. La saison inclut le tournoi annuel de la Ligue;

12.8.2. Lorsqu'un joueur ou un entraîneur fait l'objet d'une suspension, celle-ci est effective dès le match suivant dans sa catégorie de base et il ne pourra pas jouer et/ou entraîner dans une catégorie inférieure ou supérieure tant que la suspension ne sera pas purgée. Une partie gagnée ou perdue par défaut n'est pas considérée comme une partie jouée;

12.8.3. Les arbitres devront consigner sur les feuilles de match toute infraction relative aux présents règlements ainsi qu'aux lois du jeu;



ANNEXE A - CATÉGORIES 2019

Catégorie	Âge	Nb Joueurs	Année de naissance	Soir de partie
O5-U6	5 / 6	Soccer à 4	2014-2013	Lundi et/ou Mercredi
U8	7 / 8	Soccer à 7	2012-2011	Mardi et/ou Jeudi
U10	9 / 10	Soccer à 7	2010-2009	Mercredi et/ou Lundi
U12	11 / 12	Soccer à 11	2008-2007	Jeudi et/ou Mardi
U14	13 / 14	Soccer à 11	2006-2005-2004*	Lundi et/ou Mercredi

*U14 : Les joueurs nés en 2004 au mois de septembre, octobre, novembre et décembre sont permis dans cette catégorie.



ANNEXE B - TARIFICATION DES ARBITRES

Catégorie	Arbitre de centre	Juge de ligne
U6	17.50\$	---
U8	17.50\$	---
U10	19.50\$	---
U12	21.50\$	15.50\$
U14	21.50\$	15.50\$

Francis St-Germain

Francis St-Germain
Président, Ligue de Soccer des Patriotes