

*LIGUE de SOCCER des PATRIOTES.*



*RÈGLEMENTS TECHNIQUES  
SAISON 2010.*

*Approuvé le 26 avril 2010*

## **TABLE DES MATIÈRES**

<b><u>Article</u></b>	<b><u>Description</u></b>	<b><u>Page</u></b>
<b>1.0</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2.0</b>	<b>Généralités</b>	<b>3</b>
<b>3.0</b>	<b>Catégories</b>	<b>3</b>
<b>4.0</b>	<b>Terrains</b>	<b>3</b>
<b>5.0</b>	<b>Parties</b>	<b>4</b>
<b>6.0</b>	<b>Jeu</b>	<b>6</b>
<b>7.0</b>	<b>Équipement</b>	<b>7</b>
<b>8.0</b>	<b>Équipes</b>	<b>8</b>
<b>9.0</b>	<b>Statistiques</b>	<b>8</b>
<b>10.0</b>	<b>Séries</b>	<b>8</b>
<b>11.0</b>	<b>Discipline</b>	<b>8</b>
<b>12.0</b>	<b>Arbitre</b>	<b>10</b>
<b>Annexe A</b>	<b>Catégories Saison 2010</b>	<b>11</b>

## **1.0 Introduction**

- 1.1 Les règlements techniques fixent les normes relatives au jeu pour la *Ligue de soccer des Patriotes* (ci-après la Ligue). Ils pourront être modifiés, au besoin, par le Conseil d'administration afin de favoriser l'équité entre les divers clubs.
- 1.2 La forme masculine est employée dans le présent document afin d'en alléger le texte.
- 1.3 Les Lois du Jeu 2009-2010 de la FIFA sont mises en application dans la ligue sauf pour les règlements inscrits dans ce présent document.

## **2.0 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.

## **3.0 Catégories**

- 3.1 Les catégories sont celles acceptées par le CA du 26 avril 2010. (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 ne peut être membre que d'une seule équipe et 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 au huitième (8) ième match joué dans la catégorie supérieure, les matchs auxquels ce joueur participerait dans une catégorie inférieure seront réputés perdus par l'équipe. Les règles concernant le surclassement ne s'appliquent toutefois pas pour le tournoi de fin de saison. Pour celui-ci, seules les dispositions du tableau 8.1 seront prises en compte.

## **4.0 Terrains.**

- 4.1 La grandeur du terrain et des buts pour le soccer à 7, *et pour le soccer à 9* et à 11 est celle prévue au tableau ci-dessous.

- 4.2 Pour le soccer à 4 (**novice**) la grandeur du terrain sera celle de la moitié du terrain de soccer à 7. Des buts de hockey seront permis, ils doivent être ancrés de façon sécuritaire. Nous rappelons qu'il n'y a pas de gardiens de buts.

<b>DIMENSION DES TERRAINS DE SOCCER</b>		
<b>Soccer à 11</b>	<b>Soccer à 7</b>	<b>Soccer à 4</b>
<b>90/105 X 45/70 mètres</b>	<b>40/60 X 30/45 mètres</b>	<b>30/45 X 20/25 mètres</b>

## **5.0 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 ou la non-disponibilité d'une équipe annoncée 48h à l'avance. Cette définition n'inclut pas le manque de joueurs pour l'une ou l'autre des équipes en cause.
- 5.2 Toutes les joutes devront être jouées indépendamment de la température. Seuls un orage électrique, 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, l'arbitre d'un match (ou le responsable de la municipalité ou le responsable de terrain si l'officiel provient de l'extérieur) devra se présenter au terrain à 17h15 afin d'en évaluer l'état. Il devra communiquer avec le responsable de la municipalité au plus tard à 17h30 si les conditions météo et/ou de terrain sont telles que la remise du match est nécessaire.
- 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.
- 5.3 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 - numéros de passeports, numéro de la partie, catégories, et signatures.
- 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. Aucun joueur ne peut joindre sa formation après le début de la deuxième demie.
- 5.6 Avant chaque partie, l'arbitre vérifie l'équipement et les passeports des joueurs. Une vérification administrative ultérieure sera faite pour tous les joueurs réguliers et surclassés qui n'ont pas été en mesure de présenter de passeport. Advenant le cas qu'un tel joueur n'ait pas de passeport valide, son équipe perdra le match par défaut et les corrections seront faites en ce sens.
- 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 "supporters" rend la poursuite du match dangereuse. L'équipe responsable perdra par forfait.
- 5.7.3 Lorsque quatre (4) joueurs et/ou entraîneurs d'une même équipe auront été expulsés, l'équipe fautive perdra par forfait.
- 5.7.4 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 "supporters". Dans le cas des "supporters", il avisera l'entraîneur qu'à défaut de prendre les dispositions requises pour calmer ceux-ci, lui-même ou l'équipe seront sanctionnés respectivement par l'octroi d'un carton (jaune ou rouge) ou par la perte d'un match. L'entraîneur aura au plus trois minutes pour prendre les dispositions demandées par l'arbitre.
- 5.7.5 Lorsqu'il y a un joueur blessé, l'arbitre arrête le match. S'il y a un remplaçant, le joueur blessé doit quitter le jeu.
- 5.8 Une partie est considérée valide lorsque 60% de sa durée est jouée sans égard au nombre de buts d'écart ou lorsque l'arbitre met fin à la rencontre en vertu des articles 5.3 et 5.7.1
- 5.9 La durée des parties sera :

<b>Novice</b>	<b>(U5-U6)</b>	<b>2 demies de 20 minutes</b>
<b>Moustique</b>	<b>(U9-U10)</b>	<b>2 demies de 30 minutes</b>
<b>Bantam</b>	<b>(U13-U14)</b>	<b>2 demies de 40 minutes</b>
<b>Adulte</b>	<b>(0-18)</b>	<b>2 demies de 40 minutes</b>

<b>Atome</b>	<b>(U7-U8)</b>	<b>2 demies de 25 minutes</b>
<b>PeeWee</b>	<b>(U-11- U12)</b>	<b>2 demies de 35 minutes</b>
<b>Midget</b>	<b>(U15-U16-U17)</b>	<b>2 demies de 45 minutes</b>

## 6.0 Jeu

- 6.1 Le temps de la partie est continu. Il n'y a pas d'arrêt de chronomètre sauf lorsqu'un arrêt est demandé, qu'un joueur est blessé ou qu'un ballon est perdu.
- 6.2 Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt d'une minute au cours de chaque demie après avoir obtenu l'accord de l'arbitre.
- 6.3 Les substitutions sont permises sans limites, 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 (il n'y a pas de remplacement lors d'un coup de pied de coin).
  - 6.3.4 Avant une touche (pour les catégories **Moustique** (U9-U10) et plus, les changements ne pourront être accordés que si l'équipe possédant le ballon en fait la demande).
  - 6.3.5 Lorsqu'une blessure survient (seul le joueur blessé peut être substitué).
- 6.4 Le hors jeu est appliqué pour les catégories **PeeWee** (U11-U12) et plus seulement.
- 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 La pause à la mi-temps est de cinq minutes pour toutes les catégories.
- 6.7 Pour les catégories **Novice** (U5-U6) et **Atome** (U7-U8), lorsque se produit une mauvaise mise en jeu ou une touche mal exécutée, l'arbitre et/ou l'entraîneur prend le temps d'expliquer l'erreur au jeune avant de lui faire reprendre le jeu.
- 6.8 Lors du déroulement des matchs dans la catégorie **Novice** (U5-U6), les particularités suivantes s'appliqueront :
  - 6.8.1 Il n'y a pas d'arbitre en saison régulière sauf pour le dernier match local et les matchs du tournoi.
  - 6.8.2 Au début de la seconde demie, les équipes changent de côté.
  - 6.8.3 Durant toute la saison, 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 saison régulière, ils sont responsables de l'application des règlements sur le terrain, et ce, dans un climat de bonne entente et de façon instructive pour les joueurs.

6.8.4 Il n'y a pas de gardiens de but et, de ce fait, aucun joueur ne peut rester en état stationnaire dans une zone de 1 mètre au devant du but. Ils peuvent toutefois bloquer le ballon devant le but.

6.9 Pour la catégorie **adulte** des particularités doivent être prises en compte :

6.9.1 À titre d'essai, un joueur peut participer à un maximum de 2 parties durant la saison dans cette catégorie sans passeport. Dans ce cas, il doit être inscrit dans la section commentaire de la feuille de match son nom et la mention « Joueur d'essai ».

6.9.2 Les arbitres en chef devront être adulte (18 ans et + ) ou un minimum de 3 ans d'expérience en tant qu'officiel.

6.9.3 Chaque équipe doit avoir un minimum d'une moyenne d'âge de 28 ans en tenant compte des joueurs inscrits.

6.9.4 Les changements peuvent se faire sur tous les arrêts de jeux suite à l'acceptation du changement par l'officiel de la rencontre.

## 7.0 Équipement

7.1 Les protège-tibias 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.

7.3.2 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, ...).

7.3.3 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 receveuse selon le tableau suivant :

<b>Novice.</b>	<b>Atome et Moustique.</b>	<b>PeeWee et plus.</b>
# 3	#4	#5

## 8.0 Équipes.

8.1 Une équipe est composée d'un entraîneur ou d'une personne responsable et du nombre maximum/minimum de joueurs suivants :

	<b>Soccer à 4 Novice</b>	<b>Soccer à 7 Atome et Moustique</b>	<b>Soccer à 11 PeeWee, Bantam, Midget et Adulte</b>
<b>Maximum par équipe</b>	10	19	21
<b>Minimum sur le Terrain</b>	3	6	9
<b>Maximum avec Joueurs surclassés.</b>	S/O	10	14

## 9.0 Statistiques.

9.1 L'équipe se verra accordée pour une :

9.1.1 Victoire : 3 points

9.1.2 Nulle : 1 point

9.1.3 Victoire par forfait : 3 points. La partie sera réputée s'être terminée 1 à 0

9.2 Les cartons jaunes et rouges sont également comptabilisés par la Ligue. À cet effet, prendre note des articles 11.4 et 11.4.1

9.3 Le responsable de la municipalité doit faire parvenir au statisticien de la Ligue, à chaque vendredi, les feuilles de match correctement complétées (article 5.4) des matchs qui se sont tenus dans sa municipalité lors de la semaine qui vient de se terminer. 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.

## 10. Séries

10.1 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.

## 11. Discipline.

11.1 Les entraîneurs sont tenus de respecter le code d'éthique de la Ligue de Soccer des Patriotes.

11.2 Un comité de discipline composé de trois personnes sera nommé avant le début de chaque saison par le CA. 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 des 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

11.3 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. Pour les infractions commises lors de match ou en saison, les sanctions suivantes s'appliquent

<b>CARTONS JAUNES</b>				
<b>Description</b>	<b>Carton rouge</b>	<b>Suspension 1 match.</b>	<b>Suspension 2 matchs.</b>	<b>Suspension. 3 matchs.</b>
Deux dans le même match	<b>X *</b>			
Deuxième cumulatif en une saison.		<b>X</b>		
Quatrième cumulatif en une saison			<b>X</b>	
Sixième cumulatif en une saison				<b>X</b>
<b>CARTONS ROUGES</b>				
<b>Description</b>	<b>Expulsion du match</b>	<b>Suspension 1 match.</b>	<b>Suspension 2 matchs.</b>	<b>Suspension 3 matchs.</b>
Premier en une saison.	<b>X *</b>	<b>X</b>		
Deuxième en une saison.			<b>X</b>	
Troisième en une saison.				<b>X</b>

**\* Lorsqu'un carton rouge est émis à un joueur, l'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins.**

11.3.1 La saison inclut le tournoi annuel de la Ligue.

11.3.2 Lorsqu'un joueur ou un entraîneur est l'objet d'une suspension, celle-ci est effective dès le match suivant. Dans le cas où cette sanction n'est pas respectée, la partie suivante sera perdue par défaut. Lorsqu'un joueur est suspendu, il faut en informer le responsable de la municipalité dès que possible.

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

11.3.4 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.

11.3.5 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.

## **12.0 Arbitre.**

12.1 Un arbitre incapable de se présenter à un match devra en informer le responsable de la municipalité au moins 24 heures à l'avance.

12.2 Le manque de ponctualité, l'absentéisme et le non-respect des règlements sont des motifs de renvoi.

12.3 L'arbitre est responsable de compléter correctement la feuille de partie: résultats, buts, cartons, commentaires et signatures, et de bien vérifier les numéros de match.

12.4 Lorsque l'arbitre d'un match ne se présente pas, sur entente des entraîneurs, un spectateur est désigné pour arbitrer le match.

12.5 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.

12.6 Lors de la tenue des matchs de catégorie **PeeWee** (U11-U12), **Bantam** (U13-U14), **Midget** (U15-U16-U17) et **Adulte** (O-18), deux arbitres assistants (juges de ligne) seront assignés dans la mesure du possible.

<b>Catégories d'âge pour Saison 2010</b>				
<b>Catégorie</b>	<b>Âge</b>	<b>No joueurs</b>	<b>Années-2010</b>	<b>Années-2009</b>
<b>Novice (U5-6)</b>	<b>5/6</b>	<b>Soccer à 4</b>	<b>2005-2004</b>	<b>2004-2003</b>
<b>Atome (U7-8)</b>	<b>7/8</b>	<b>Soccer à 7</b>	<b>2003-2002</b>	<b>2002-2001</b>
<b>Moustique (U9-10)</b>	<b>9/10</b>	<b>Soccer à 7</b>	<b>2001-2000-</b>	<b>2000-1999</b>
<b>Pee Wee (U11-12)</b>	<b>11/12</b>	<b>Soccer à 11</b>	<b>1999-1998</b>	<b>1998-1997</b>
<b>Bantam (U13-14)</b>	<b>13/14</b>	<b>Soccer à 11</b>	<b>1997-1996</b>	<b>1996-1995</b>
<b>Midget (U15-16-17)</b>	<b>15/16/17</b>	<b>Soccer à 11</b>	<b>1995-94-93</b>	<b>1994-93-92</b>
<b>Adulte (O-18)</b>	<b>18 et plus</b>	<b>Soccer à 11</b>	<b>1992 et moins</b>	<b>1991 et moins</b>



Pierre Plante  
Président  
Ligue de soccer des Patriotes