

Ligue de Soccer des Patriotes



**Règlements techniques
2022**



TABLE DES MATIERES

1. Introduction	3
2. Généralités	3
3. Catégories	3
4. Terrains	4
5. Parties	4
6. Jeu	6
7. Équipement	8
8. Équipes	10
9. Arbitre	10
10. Statistiques	11
11. Séries	12
12. Discipline	12
ANNEXE A - Catégories 2022	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 de la FIFA les plus récentes sont mises en application dans la ligue sauf pour les règlements inscrits dans ce présent document;

1.5 En cas de situation extrême, la ligue de soccer des Patriotes se réserve le droit de modifier les règlements en tout temps pour permettre la tenue d'une saison de soccer. Cette décision sera prise par l'ensemble du village et sera ensuite communiquée aux entraîneurs et aux arbitres.

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 1^{er} février 2022, 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. 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 entraîneur ou joueur ne peut se trouver derrière les buts. Pour les spectateurs, il n'est pas toujours possible de respecter cette règle. Les spectateurs devront être à une distance raisonnable et ne pas intervenir verbalement envers les joueurs;

4.4. Il doit y avoir un espace d'un mètre entre le terrain et les spectateurs. Cette distance doit aussi être respectée par les équipes au banc.

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. Lorsqu'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 une pause par demi aux joueurs pour s'hydrater et il sera permis d'utiliser les jeux d'eaux, lorsque cela est possible, afin de rafraichir 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. Avant chaque 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. 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 peut arrêter le match et le temps selon la gravité de la situation. 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 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. Les parties débutent à 19 h. 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

*à partir du premier août, les parties U12-14 débiteront à 18 h 30

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. 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 (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). 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 équipe se voie charger un temps d'arrêt;

6.3.6. L'arbitre doit aviser les entraîneurs lorsqu'il reste 5 minutes à la partie. À partir de ce moment, chaque entraîneur aura la possibilité de faire **un** dernier changement.

6.3.7. Si une équipe se voit accorder un changement, l'autre équipe peut faire un changement. Par contre dans les 5 dernières minutes, le nombre de changements est limité. (Voir 6.3.6)

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 à 7 joueurs, lorsque se produit une mauvaise mise en jeu, 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 U6-U8 lorsque le ballon sort en touche le joueur aura la possibilité de faire une touche à la main ou une touche au pied. Aucune reprise ne sera effectuée si le joueur n'utilise pas la bonne technique.

6.8.2. Pour la catégorie U10 lorsqu'une touche est 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.

6.8.3. Pour les catégories à 4 et 7 joueurs, lors d'un coup de pied de but, les joueurs adverses doivent être à une distance de 7 mètres du ballon.

6.8.4. Pour les catégories à 11 joueurs, lors d'un coup de pied aucun adversaire ne peut être dans la zone du gardien de but avant que le ballon n'ait été relancé.

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 ou avec les pieds. L'équipe adverse doit être à un minimum d'un (1) mètre de la ligne de la personne qui exécute la touche;

6.10. 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;

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;

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;

7.3.3. Pour des raisons de sécurité, les joueurs, incluant le gardien, ne peuvent porter de couvre-chef (casquette, foulard, etc.). Par ailleurs, il est défendu de jouer en portant des bijoux (montre, bracelet, chaîne, boucle d'oreille, anneaux, ...) ou tout autre article à la discrétion de l'arbitre. Il est obligatoire aux joueurs, ayant les cheveux longs, de les attacher;

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 et/ou tout dispositif de contrainte médicale. 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. Pour les catégories U8 et plus, un maximum de deux entraîneurs (entraîneur et assistant) seront tolérés sur le banc de l'équipe;

8.3. Lorsqu'une équipe U12 ou U14 se présente sur le terrain avec 12 joueurs et moins, celle-ci peut faire la demande auprès de l'arbitre de jouer à 10 s'ils sont 12 ou à 9 s'ils sont 11. L'autre équipe se doit obligatoirement d'accepter.

9. ARBITRE

9.1. L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux Lois du Jeu et dans l'esprit du jeu. Les décisions arbitrales reposent sur l'opinion de l'arbitre qui décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu. Les décisions de l'arbitre et de tous les autres officiels de match doivent toujours être respectées.

9.2. 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;

9.3. La tarification des arbitres pour 2021 est celle présentée à Annexe B;

9.4. 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;

9.5. 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;

9.6. 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;

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

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

9.9. 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);

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

9.11. 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;

9.12. Les arbitres doivent présenter les feuilles de matchs aux entraîneurs. Les entraîneurs sont encouragés à prendre des photos de celle-ci.

10. STATISTIQUES

10.1. Le calcul des points est déterminé comme suit :

Nombre de points attribués 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 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.



11. SÉRIES

11.1. La formule des séries de fin de saison sera déterminée 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 a été nommé à l'assemblée du 1^{er} février 2022. Il est composé d'un membre de St-Antoine, un membre de Contrecoeur et d'un membre de St-Marc. En cas d'un conflit d'intérêts La Présentation prendra la place d'un des membres.

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. 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.

12.5. 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.

12.6. 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.

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

12.6.2. 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;

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

12.7. Lorsqu'un spectateur dérange le fonctionnement d'une partie ou dérange l'arbitre, l'entraîneur local sera avisé. Si le spectateur recommence, il devra quitter le terrain. S'il refuse, la partie sera terminée et le village du spectateur perdra par défaut.



ANNEXE A - CATÉGORIES 2022

Catégorie	Âge	Nb Joueurs	Année de naissance	Soir de partie
O5-U6	5 / 6	Soccer à 4	2017-2016	Lundi et/ou Mercredi
U8	7 / 8	Soccer à 7	2015-2014	Mardi et/ou Jeudi
U10	9 / 10	Soccer à 7	2013-2012	Mercredi et/ou Lundi
U12	11 / 12	Soccer à 11	2011-2010	Jeudi et/ou Mardi
U14	13 / 14	Soccer à 11	2009-2008-2007*	Lundi et/ou Mercredi

*U14 : Les joueurs nés en 2007 au mois de septembre, octobre, novembre et décembre sont permis dans cette catégorie.



ANNEXE B - TARIFICATION DES ARBITRES 2022

Catégorie	Arbitre de centre	Juge de ligne
U6	19\$	---
U8	19\$	---
U10	21\$	---
U12	23\$	17\$
U14	23\$	17\$

Francis St-Germain

Francis St-Germain
Président, Ligue de Soccer des Patriotes