

RÈGLEMENTS SOCCER



**Ligue de soccer Montérégie
2023**

MISE À JOUR – 27 avril 2023
Par Valérie Rousseau

TABLE DES MATIÈRES

TERRAIN.....	4
1. DIMENSIONS	4
PARTIE	4
2. DURÉE DES PARTIES	4
3. TEMPS D'ARRÊT (TIME OUT)	4
4. TACLE	4
5. MAIN.....	5
6. RETARDER INTENTIONNELLEMENT LA PARTIE	5
7. COUP DE PIED DE COIN	5
8. RENTRÉE EN TOUCHE.....	5
9. JOUEUR BLESSÉ	6
10. COUP D'ENVOI	6
11. ARRÊT TEMPORAIRE.....	6
12. CHANGEMENT DE JOUEUR(S).....	6
13. CINQ BUTS ET +	6
14. SUSPENSION	7
15. PLÂTRE	7
16. LANCER DE PUNITION.....	7
17. PARTIE REPORTÉE.....	7
18. PARENTS	8
19. COMITÉ DE DISCIPLINE	8
COUPS FRANCS	8
20. COUP FRANC DIRECT	8
21. COUP FRANC INDIRECT	9
JOUEURS	9
22. NOMBRE DE JOUEURS	9
23. JOUEUR QUI ARRIVE EN RETARD	9
24. RÉSERVISTE.....	10
25. JOUEUR SURCLASSÉ	10
26. JOUEURS NON ÉLIGIBLES	10
27. DROIT DE JOUER POUR UNE AUTRE MUNICIPALITÉ.....	10
28. GARDIEN DE BUT.....	10
29. ENTRAÎNEUR	11
PASSEPORTS	11
30. POSSESSION.....	11
31. MENTIONS OBLIGATOIRES.....	11
ÉQUIPEMENTS	11
32. COSTUME.....	11
33. BALLONS	12

CATÉGORIES.....	12
34. TABLEAU DES CATÉGORIES	12
PLUIE	13
35. RÈGLEMENT EN CAS DE PLUIE.....	13
36. ANNULATION DE PARTIE	13
ARBITRES	14
37. L'ARBITRE.....	14
FIN DE SAISON	14
38. CLASSEMENT.....	14
39. SÉRIE DE FIN DE SAISON	14

TERRAIN

1. Dimensions

	U6	U8 / U10	U13 / U16 / U17
Longueur	34 m à 40 m	45 à 55 m	55 à 70 m
Largeur	20 m à 32 m	30 à 45 m	40 à 45 m
Cercle central	3 m de rayon	4,5 m de rayon	4,5 m de rayon
Surface de réparation	6 m d'arc	9 m d'arc	9 m d'arc
Boîte de gardien	Aucune boîte	4 m x 14 m	4 m x 14 m
Buts	1,2 m x 2,4 m	5,5 m x 1,8 m	5,5 m x 1,8 m
Coup de pied de coin	Aucun	Quart de cercle	Quart de cercle
Point de pénalité	6 m	9 m	9 m

PARTIE

2. Durée des parties

La durée des parties sera de **2 demies de 30 minutes** pour toutes les catégories avec un arrêt de cinq minutes entre les deux demies.

Exception U6 : Ils auront **2 demies de 25 minutes**. L'arbitre sifflera des changements aux 5 minutes afin d'avoir une participation égale pour tous les joueurs.

3. Temps d'arrêt (time out)

Un temps d'arrêt peut être demandé lorsqu'une équipe est au nombre minimum de joueurs seulement, c'est-à-dire 7 joueurs ou moins. **1 temps d'arrêt par demie seulement.**

4. Tacle

Le tacle est interdit pour toutes les catégories.

5. Main

Lorsqu'un joueur touche au ballon avec la main ou le bras, l'arbitre doit siffler immédiatement et donner le ballon à l'autre équipe avec un coup franc direct. Si cette faute se produit dans la surface de réparation de l'équipe défensive, il y aura un tir de pénalité. Si c'est la main ou le bras de l'équipe offensive, il y aura un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation.

Lorsqu'il y a 1 but de marqué, mais que le ballon touche à la main de l'équipe défensive avant d'entrer dans le but LE BUT EST BON.

N.B. : Lorsqu'il y a un mur de demandé, si le ballon touche à une main, mais qu'il n'y a pas d'intention de bloquer le ballon, la main ne sera pas sifflée (protection de partie génitale, figure et poitrine). Même chose si le joueur ne voit pas le ballon arriver et qu'il lui touche la main, il n'y a pas d'arrêt de jeu.

6. Retarder intentionnellement la partie

Si un joueur ou un entraîneur tarde intentionnellement la partie, il sera possible **d'un carton jaune** (ex. : changement trop long, envoyer le ballon intentionnellement à l'extérieur du terrain, etc.)

7. Coup de pied de coin

Le ballon est placé dans le quart de cercle au coin. Les joueurs adverses **s'éloignent à 9 m du ballon**. Un but peut être compté directement sur un coup de pied de coin.

Exception U6 : Il n'y aura aucun coup de pied de coin. La rentrée se fait avec les pieds sur le côté du terrain près du coin.

8. Rentrée en touche

Le joueur peut toucher à la ligne de touche.

La touche sera accordée pourvu que les deux pieds restent en contact avec le sol lorsqu'il lâche le ballon. Donc, si le joueur lève les talons ou s'il laisse traîner son pied par terre, la touche est acceptée.

La touche devra toujours être faite avec les pieds qui pointent en direction où le ballon est lancé.

Exceptions U6 : Les rentrées en touche se font au sol. Il n'y a aucune touche qui se fait avec les mains.

Pour les catégories **U6 et U8**, une **deuxième chance** sera être accordée au joueur fautif. Pour les autres catégories, la rentrée en touche sera reprise par l'équipe adverse.

9. Joueur blessé

Si un joueur se blesse et que le jeu est arrêté, ce joueur devra obligatoirement quitter le terrain et ne pourra revenir qu'au prochain hors-jeu. Le joueur blessé doit être remplacé par un autre joueur. Si l'équipe compte seulement 7 joueurs, l'équipe devra jouer à 6 jusqu'au prochain arrêt.

10. Coup d'envoi

Le choix des terrains et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie ou du carton par l'arbitre. L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir, soit son terrain, soit le coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le joueur devra obligatoirement faire une passe à l'un de ses joueurs. **IL EST DÉFENDU DE TIRER DIRECTEMENT AU BUT.** S'il lance quand même au but et que le ballon touche à un joueur et que le ballon entre dans le but, il est refusé. On reprend le coup d'envoi.

L'équipe adverse devra être à au moins 4,5 m du ballon.

N.B. : Il n'est plus nécessaire que le ballon soit envoyé vers la zone de l'équipe adverse.

11. Arrêt temporaire

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire de jeu provoqué par une cause non indiquée dans l'une ou l'autre des lois, et alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de touche ou de but immédiatement avant l'arrêt, l'arbitre laissera tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt, et le ballon sera considéré en jeu dès qu'il aura touché le sol.

12. Changement de joueur(s)

Les changements de joueurs sont acceptés seulement sur :

- un but
- un coup de pied de but
- une touche*

*Les changements sont accordés seulement lorsqu'on est en avantage pour une touche (possède le ballon) ou si l'équipe avantagée en fait un.

13. Cinq buts et +

Si une équipe a 5 buts d'avance, l'équipe adverse peut ajouter un joueur sur le terrain jusqu'à égalité de la partie. Quand la partie revient à égalité, la joute peut reprendre à 7 contre 7.

IMPORTANT : Il faut mentionner que les enfants jouent pour le plaisir, faites jouer les joueurs moins expérimentés afin de diminuer les écarts.

14. Suspension

Quelques exemples pour les joueurs et entraîneurs :

Sera exclu du terrain si, selon l'arbitre, il se rend coupable;

- **de conduite violente ou de brutalité ;**
- **tient des propos injurieux ou grossiers ;**
- **se rend à nouveau coupable de conduite inconvenante après avoir reçu un avertissement.**

Un joueur qui aura un carton rouge sera suspendu pour le reste de la partie et la partie suivante. Au carton rouge suivant, il aura 2 parties de suspension. Au carton suivant 4 parties et ainsi de suite.

Un joueur qui accumulera 2 cartons jaunes sera suspendu pour une partie. S'il accumule 2 autres cartons jaunes, il aura 2 parties de suspension, et ainsi de suite.

S'il y a expulsion, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins le reste de la partie. Une équipe ne peut pas jouer une partie avec moins de 5 joueurs, étant donné qu'on joue à 7 joueurs.

Un joueur qui se bagarre sera suspendu automatiquement pour 2 parties.

La suspension devra être faite à la partie suivante.

Les parties de suspension qui n'auront pas été purgées lors de la saison en cours ou des séries devront l'être au début de la saison suivante.

N.B. : Un joueur suspendu devra absolument être présent à sa partie de suspension pour qu'elle soit valide.

15. Plâtre

Il est interdit de jouer avec un plâtre, quel qu'il soit.

16. Lancer de punition

Le gardien doit être sur la ligne de but et les pieds ne doivent pas bouger tant que le joueur adverse n'a pas touché au ballon.

Les joueurs doivent être à au moins 3 mètres du joueur faisant le lancé.

17. Partie reportée

Une équipe qui annule une partie en fin de saison et qui ne peut être reportée perdra la partie par défaut.

18. Parents

En aucun temps les parents ne pourront s'asseoir à proximité du banc des joueurs ou derrière les buts.

19. Comité de discipline

Le comité de discipline a pour mandat :

- De promouvoir et d'encourager une saine participation par des mesures éducatives et préventives afin de lutter contre tout abus ou comportement discriminatoire ou préjudiciable envers un joueur, un entraîneur, un parent ou un membre du conseil d'administration de la Ligue de Soccer Montérégie.
- De proposer des interventions ou des sanctions en cas de besoin, et ce pour différentes situations, telles que : violence physique et verbale avant, durant et après les parties de soccer quel que soit la nature et le moyen utilisé.

N.B. : Pour qu'une plainte soit valide, le plaignant devra remplir un formulaire que l'arbitre pourra lui remettre et le donner au responsable du soccer dans sa municipalité dans les plus brefs délais.

COUPS FRANCS

20. Coup franc direct

Un joueur qui commet intentionnellement une des 10 fautes suivantes :

- 1) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;
- 2) Passer un croc-en-jambe à un adversaire, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe, soit en se baissant devant ou derrière lui ;
- 3) Sauter sur un adversaire ;
- 4) Charger un adversaire violemment ou dangereusement ;
- 5) Charger par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction ;
- 6) Frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui ;
- 7) Pousser un adversaire ;
- 8) Toucher volontairement le ballon avec la main ou le bras (cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- 9) Charger le gardien de but, essayer de donner un coup de pied dans le ballon lorsqu'il est tenu par le gardien ;
- 10) Faire un tacle.

21. Coup franc indirect

Un joueur qui commet une des 3 fautes suivantes :

- 1) Ne possédant pas le ballon, faire intentionnellement obstruction à un adversaire, c'est-à-dire courir entre l'adversaire et le ballon ou s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire;
- 2) Étant gardien de but et se trouvant dans sa propre surface de réparation :
 - a) Le gardien a **6 secondes pour se défaire du ballon après un arrêt fait avec les mains**; s'il est pris en défaut, il y aura un coup franc indirect au point de pénalité;
 - b) En tout temps, le gardien peut faire une passe à un de ses joueurs et, si ce joueur le renvoie au gardien, celui-ci ne peut le prendre avec ses mains. Si le gardien le prenait, ou s'il sort de son cercle avec le ballon dans les mains ou s'il prenait le ballon avec ses mains à l'extérieur de son cercle, il y aura un coup franc indirect à l'extérieur de sa surface de réparation, à l'endroit le plus près où il l'a touché avec les mains;
- 3) Si un joueur est au sol, il doit arrêter de participer à l'action. S'il continue, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement.

NB : Si un joueur demande la distance, le joueur devra attendre le signal de l'arbitre avant de pouvoir lancer le ballon.

Gardien : Si le gardien sort de sa surface de réparation joue le ballon avec ses pieds et qu'il retourne dans sa surface de réparation avec le ballon, il ne doit en aucun temps reprendre le ballon dans ses mains. Un coup franc indirect au point de pénalité sera automatiquement sifflé.

JOUEURS

22. Nombre de joueurs

Une équipe se compose de sept joueurs, dont un gardien de but, sur le terrain. Pour commencer une partie, une équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs incluant le gardien de but.

Exceptions

U6 : 4 joueurs par équipes à l'avant, plus un gardien de but.

U8 féminin à 5 joueuses : 4 joueurs par équipes à l'avant, plus un gardien de but.

23. Joueur qui arrive en retard

Un joueur qui arrive en retard peut embarquer n'importe quand, mais doit attendre l'inspection de l'arbitre. L'arbitre doit faire l'inspection au premier arrêt de jeu.

24. Réserviste

En tout temps, pour appeler un réserviste, il faudra que l'équipe soit inférieure, en nombre, à **10 joueurs**. Une équipe qui joue avec un réserviste et qui a 10 joueurs et plus de son équipe régulière aura 1 avertissement à la première offense, aux offenses suivantes, elle perdra les parties.

Un joueur ne peut être réserviste pour plus d'une équipe. À côté de son nom sur la feuille de partie, l'entraîneur doit indiquer « réserviste » et la catégorie d'où il provient.

Une équipe **ne peut** aller chercher un réserviste d'une équipe de même niveau (ex : U8 - 1 dans U8 - 2). Une équipe garçon peut aller chercher des réservistes dans une catégorie de filles de même niveau (ex. : U8 gars dans U8 fille).

Exception : U16 gars ne peut aller chercher une fille dans l'équipe U17 fille si celle-ci a 17 ans.

Des garçons ne peuvent en aucun temps jouer dans une équipe de fille.

En tout temps, le réserviste doit avoir son **passeport pour jouer** (photo ou copie papier). Si le réserviste n'a pas son passeport, celui-ci ne pourra pas jouer la partie.

25. Joueur surclassé

Un joueur surclassé ne peut en aucun temps aller jouer dans sa classe. Par exemple, un joueur U8 surclassé dans le U10 ne peut plus aller jouer dans le U8.

26. Joueurs non éligibles

Une équipe qui sera prise en défaut avec des joueurs non éligibles perdra toutes les parties avec les joueurs non éligibles.

27. Droit de jouer pour une autre municipalité

Pour avoir le droit de jouer pour une autre municipalité, il ne doit pas y avoir d'équipe dans sa municipalité et la ligue doit accepter l'endroit où il veut jouer.

28. Gardien de but

Un changement d'un gardien de but peut se faire seulement à la demie ou si le gardien de but se blesse durant la partie.

Le gardien a le droit de porter des pantalons longs.

Coup de pied de but U6-U8 : Lorsque le gardien de but doit faire un coup de pied de but ou qu'il prend le ballon avec les mains, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent retourner au centre du terrain.

29. Entraîneur

Limite de 2 entraîneurs derrière le banc des joueurs par équipe. Ceux-ci devront avoir leur **passeport de saison** et le faire valider par les arbitres à chaque partie.

Dans le cas d'un **entraîneur réserviste**, une décharge sera à signer à chaque partie et une preuve d'identité pourrait être demandée par l'arbitre. La décharge signée devra être disposée avec la feuille de match à la fin de la partie.

Exception : Pour les catégories U6 et U8* il peut y avoir 1 entraîneur sur le jeu et 2 autres derrière le banc. L'entraîneur sur le jeu ne doit en aucun temps pénétrer dans la zone du gardien.

*** U8 : L'entraîneur pourra être sur le jeu avec son équipe seulement jusqu'au 1^{er} juillet.**

PASSEPORTS

30. Possession

En tout temps (en saison régulière comme dans les séries de fin de saison), l'entraîneur ou le responsable doit avoir les passeports approuvés de son équipe en sa possession **ET LES REMETTRE À L'ARBITRE POUR FAIRE L'INSPECTION DES JOUEURS**. Si, pour quelque raison que ce soit, l'entraîneur ou autre responsable n'a pas les passeports de ses joueurs, l'équipe a jusqu'à la fin de la première demie pour les présenter à l'arbitre sinon l'équipe **PERD PAR DÉFAUT** et celle-ci jouera pour le plaisir.

31. Mentions obligatoires

Tous les passeports devront avoir une photo (la plus récente possible) du joueur, avoir la bonne année d'étampée et être approuvés par la ligue au plus tard le 1^{er} mai, ou jusqu'au 10 mai pour les joueurs retardataires.

ÉQUIPEMENTS

32. Costume

Short de soccer seulement, chandail avec numéro au dos, souliers à crampons de soccer, protège-tibia et bas de soccer. Aucun bijou ne sera toléré. Le gardien de but doit avoir un chandail différent des autres joueurs.

Si un joueur n'a pas tout l'équipement obligatoire requis, celui-ci ne pourra pas jouer la partie (sauf exception sur billet médical).

N.B. : Le gardien peut mettre une casquette seulement s'il a le soleil dans le visage.

Si 2 équipes ont un gilet de la même couleur, l'équipe receveuse doit porter un dossard. Pour les séries de fin de saison, il y aura tirage au sort.

33. Ballons

Voici les grosseurs de ballons selon les catégories :

Catégories	Numéro de ballons
U6	#3
U8	#3
U10	#4
U13	#4
U16 masculin	#5
U17 féminin	#5

CATÉGORIES

34. Tableau des catégories

CATÉGORIE	Né entre le Mise à jour 2023	ÂGE
U6	1 ^{er} octobre 2016 et 30 septembre 2018	5-6 ans
U8	1 ^{er} octobre 2014 et 30 septembre 2016	7-8 ans
U10	1 ^{er} octobre 2012 et 30 septembre 2014	9-10 ans
U13	1 ^{er} octobre 2009 et 30 septembre 2012	11-12-13 ans
U16 masculin	1 ^{er} octobre 2006 et 30 septembre 2009	14-15-16 ans
U17 féminin	1 ^{er} octobre 2005 et 30 septembre 2009	14-15-16-17 ans

PLUIE

35. Règlement en cas de pluie

Le responsable de la ville hôte (coordonnateur, arbitre en chef, etc.) doit communiquer avec les arbitres et les entraîneurs si on sait d'avance, qu'il y aura du mauvais temps, pour faire en sorte qu'ils ne se rendent pas au terrain. Par la suite, le responsable de la ville hôte contactera le responsable de la ville en visite afin de replanifier la partie à une date ultérieure.

Lorsqu'une partie est planifiée, qu'il pleut et qu'aucun appel n'est reçu de la part des responsables de la ville hôte, il faut se rendre au terrain et attendre 10 à 15 minutes. S'il y a pluie abondante ou orages, la partie sera remise si les deux entraîneurs s'entendent à cet effet. Si les deux entraîneurs s'entendent pour reporter la partie, l'entraîneur de la ville hôte devra communiquer avec son responsable de ville pour que celui-ci replanifie la partie à une date ultérieure.

Pour les catégories U13, U16, U17, si la partie est déjà commencée...

- 75% et plus de la partie est joué : la partie se termine à ce moment et l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.
- 75% et moins de la partie est joué : le temps est arrêté et inscrit sur la feuille de match afin de poursuivre la partie à une date ultérieure qui sera déterminée par les responsables des villes.

Pour les catégories U6, U8, U10, si la partie est déjà commencée...

- 50% et plus de la partie est joué : la partie se termine à ce moment et l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.
- 50% et moins de la partie est joué : la partie complète est reportée selon entente entre les responsables des villes.

36. Annulation de partie

Le responsable de la ville hôte (coordonnateur, arbitre en chef, etc.) **est le seul à pouvoir annuler une partie**. Si l'entraîneur a un doute, il doit contacter son responsable local.

N.B. : Une partie DEVRAIT être annulée au plus tard à 17 h 30, sinon elle sera annulée sur le terrain. Si la partie se joue en période de grosse chaleur, l'arbitre fera des pauses d'eau régulièrement.

Raison d'annulation de partie : Orage, tonnerre ou pluie abondante.

ARBITRES

37. L'arbitre

Doit être habillé en noir ou d'une couleur différente des deux équipes.

L'arbitre doit toujours avertir ou donner un avertissement en premier, à moins d'une faute qu'il évalue grave.

Ne pas oublier que seul l'arbitre a toujours raison et qu'un mauvais langage envers lui peut mériter un avertissement ou une expulsion de la partie.

Dans la mesure du possible, l'arbitre doit avertir les deux équipes qu'il ne reste que deux minutes à jouer à la partie et qu'il n'y aura plus aucun changement accepté.

À partir de la catégorie U8, il devra y avoir 2 arbitres sur le terrain (dans la mesure du possible).

À la demie, les arbitres devront rester ensemble sur un terrain neutre (pas avec les joueurs de l'équipe locale ou adverse) et ne doivent en aucun temps fraterniser avec les joueurs.

Les arbitres doivent être présents lors de la poignée de main à la fin de la partie.

FIN DE SAISON

38. Classement

Le classement s'adresse aux U13, U16 et U17 seulement.

S'il y a égalité pour la première position, la fiche entre les 2 équipes sera prise en considération en premier lieu, point entre les 2 équipes (point pour/ point contre) en deuxième.

39. Série de fin de saison

7 au 11 août 2023 : Séries éliminatoires

- U16 masculin.

14 au 20 août 2023 : Séries éliminatoires

- U6 féminin et masculin.
- U8, U13 masculin.
- U10, U17 féminin.

21 au 27 août 2023 : Séries éliminatoires

- U8, U13 féminin.
- U10 masculin.

***Il y a possibilité qu'une série s'échelonne sur deux semaines.**

S'il y avait égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une période de prolongation de 5 minutes. Pour la finale, elle sera de 10 minutes. Le premier but mettra fin à la partie.

S'il y avait égalité après la période de prolongation, il y aura 3 tirs de pénalité de chaque côté. Un joueur à la fois doit frapper le ballon tant qu'il n'y aura pas de gagnant.

N.B. : un minimum de 7 joueurs doit frapper le ballon au moins 1 fois avant qu'un même joueur puisse frapper de nouveau.