

Règlements Ligue A - U9 à U16

Saison 2014

1. CAS NON PRÉVUS:

Tous cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le Comité de la ligue.

2. ARBITRE:

2.1 Un (1) arbitre sera assigné pour chacune des parties.

2.2 Il y aura arbitres-assistants pour toutes les parties, sauf pour les catégories U-10, U-11 masculin et féminin.

3. CÉDULE:

3.1 Le Comité de la ligue se réserve le droit de modifier la cédule en tout temps et devra par la suite avertir les clubs concernés par les changements.

3.2 Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier, ou qui a été remis par le Comité de la ligue, ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux, ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, perd automatiquement le match par forfait.

4. DISCIPLINE:

4.1 Les entraîneurs et les joueurs substitués doivent demeurer sur le banc de l'équipe durant la partie.

4.2 Des sanctions seront infligées aux joueurs et dirigeant dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant ou après la partie.

4.3 Si un joueur et/ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra prendre place dans un endroit hors de portée de voix.

4.4 Un arbitre peut demander à quiconque en tant que spectateur qui démontre un comportement antisportif de quitter les lieux. Si le spectateur ne quitte pas les lieux, l'équipe à laquelle il est lié aura 5 minutes pour assurer le départ de celui-ci, sinon, l'équipe perdra le match par forfait.

4.5 Quiconque est expulsé d'une partie ne pourra participer à la suivante.

4.6 Deux (2) cartons jaunes lors d'une même partie équivalent à une expulsion.

4.7 Lorsqu'un joueur totalise 3 cartons jaunes lors des activités de la LDEQ, il sera suspendu pour une (1) partie.

4.8 Si un joueur est suspendu pour une seconde fois, il sera suspendu à nouveau et ce pour le reste de la compétition.

5. DURÉE DES PARTIES:

CATÉGORIE	PARTIE	MI-TEMPS
U-9 et U-10	2 X 25 min.	5 min.
U-11 et U-12	2 X 30 min.	5 min.
U-14	2 X 40 min.	5 min.
U-16	2 X 45 min.	5 min.

6. ÉLIGIBILITÉ D'ÉQUIPE:

6.1 Toutes les équipes acceptées doivent être enregistrées auprès de la F.S.Q. et doivent être en règle avec celle-ci.

6.2. Un maximum de seize (16) joueurs pour le soccer à 7 et dix-huit (18) joueurs pour le soccer à 9 et à 11 peuvent être inscrits sur la feuille de match.

6.3 Le Comité se réserve le droit de vérifier le passeport d'un joueur ou d'un entraîneur en tout temps durant le tournoi

6.4 Trois (3) accompagnateurs maximum par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs et doivent obligatoirement détenir un passeport d'entraîneur.

6.5 Tous les joueurs et entraîneurs doivent être affiliés à la F.S.Q. et doivent avoir en leur possession un passeport valide pour l'année en cours.

6.6 Tout club utilisant un joueur suspendu verra toutes ses parties perdues par défaut, sans avertissement et sans appel. De plus, il sera pénalisé par la perte de son bon de garantie.

7. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS:

- 7.1 Chaque joueur doit porter un numéro sur son chandail et ce numéro doit correspondre au numéro inscrit sur la liste des joueurs.
- 7.2 Le chandail se porte obligatoirement dans la culotte.
- 7.3 Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.
- 7.4 Le capitaine de chaque équipe doit être identifié clairement.
- 7.5 Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux (2) équipes en présence, l'équipe qui visite sera dans l'obligation de changer de maillot.
- 7.6 Nous recommandons aux entraîneurs d'avoir deux (2) sets de chandails de couleurs différentes pour leur équipe.

8. LOI DU JEU:

Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois de la F.I.F.A. Nonobstant les lois de la F.I.F.A., les règles suivantes, spécifiques à la LDEQ, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

9. Modifications aux règlements de la FIFA pour le soccer à 7

9.1 Hors-Jeu:

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

9.2 Coup franc:

- a) Tous les coups francs sont directs.
- b) Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 6 mètres du ballon.
- c) Le joueur qui commet une des dix fautes majeures (coup franc direct au soccer à 11), dans sa propre surface de réparation, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe adverse.
- d) Toutes les autres fautes (coup franc indirect au soccer à 11), commises dans la surface de réparation, sont sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation et du point le plus proche d'où la faute a été commise.

10. Modifications aux règlements de la FIFA pour le soccer à 9

10.1 Hors-jeu :

La loi du hors-jeu s'applique conformément aux règlements de la FIFA à partir de la ligne médiane (ligne du centre). Toutefois, la reprise du jeu se fait par un coup franc direct.

10.2 Coup franc :

- a) Tous les coups francs sont directs à l'exception du coup d'envoi, d'une touche et d'un coup de pied de but
- b) Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 9.15 mètres du ballon.
- c) Le joueur qui commet une des dix fautes majeures (coup franc direct au soccer à 11), dans sa propre surface de réparation, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe adverse.
- d) Toutes les autres fautes (coup franc indirect au soccer à 11), commises dans la surface de réparation, sont sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation et du point le plus proche d'où la faute a été commise.

11. POINTAGE:

11.1 Il n'y aura pas de temps supplémentaire en cas d'égalité.

11.2 Si pendant la partie le pointage accuse une différence de sept (7) buts, la partie continue et on souhaite que les éducateurs prennent des mesures pour permettre aux jeunes de jouer jusqu'au bout (changer les positions, imposer des touches de balles, etc.).

13. PRÉSENCE DES ÉQUIPES:

13.1 Un délai de 30 minutes sera accordé pour présenter un minimum de cinq (5) joueurs, pour le soccer à 7, et de huit (8) joueurs, pour le soccer à 9 et à 11, habillés sur le terrain et un entraîneur. Après quoi, la victoire (par forfait) sera accordée à l'équipe non-fautive.

13.2 Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, par suite d'un cas de force majeure et alors que tout fut mis en oeuvre pour arriver à temps au lieu de la rencontre, le Comité de ligue jugera si la partie peut être rejouée.

13.3 Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence de l'entraîneur chef, d'un assistant de ce dernier ou d'un substitut. D'après quoi, la victoire (par forfait) sera accordée à l'équipe non-fautive.

14. PROTÊT:

14.1 Aucun protêt ne sera accepté durant les activités de la LDEQ.

16. RÈGLES GÉNÉRALES:

14.1 Le Comité de la ligue n'est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte, du transport d'un blessé par ambulance ni des coûts hospitaliers.

14.2 Toute boisson alcoolisée est interdite sur les sites de compétition, ainsi qu'à l'hébergement.

17. SUBSTITUTION:

Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions effectuées avec la permission de l'arbitre aux différents moments suivants:

- a. Après un but;
- b. À la mi-temps;
- c. Lors d'un coup de pied de but;
- d. Lors d'une blessure;
- e. Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l'arbitre.

N.B. Si une équipe se prévaut des points d) ou e) pour effectuer une substitution, l'équipe adverse peut aussi effectuer une substitution.

18. TEMPÉRATURE:

18.1 Avant une partie, le club receveur décide si la partie doit être jouée suite aux intempéries, à un orage ou à la noirceur. Elle doit en avertir le club visiteur au moins 3h avant l'heure prévu du match.

18.2 Le Comité de la ligue peut décider de changer le lieu, l'heure et la journée d'une partie en tout temps.

18.3 Pendant la partie, l'arbitre et le Comité de la ligue ont pleine autorité.

18.4 Si un match en cours est arrêté en raison de mauvaise condition climatique, l'arbitre suspendra temporairement la compétition et prendra la décision de poursuivre ou non les matchs en cours.

18.5 Lorsqu'un match est arrêté, il sera considéré joué et complet lorsqu'une seule des conditions suivantes soient présentes :

- a) Plus du deux tiers (2/3) du match est joué ;
- b) Lorsque l'écart est de 4 buts ou plus;
- c) Lorsqu'une des deux équipes en cause concède la victoire. Dans cette éventualité, le pointage du match en cours sera considéré. S'il n'est pas en faveur de l'équipe gagnante, le pointage sera de 3-0.