





## Règlement de la ligue locale



### 1. Lois du jeu applicables

- Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois en vigueur de la FIFA, FSQ et C.S.J.R.
- Nonobstant les lois de la FIFA, FSQ, les règles spécifiques au C.S.J.R. ont préséance.
- L'ignorance des lois du jeu et des règlements de la Ligue ne pourra, en aucun temps, justifier le non-respect de ces derniers.

### 2. Cas non prévus

- Tous les cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le **Conseil d'administration du club.**

### 3. Sécurité des infrastructures de jeu

- Les structures de buts doivent être solidement ancrées dans le sol pour des raisons de sécurité.
- Lors de toute partie, le personnel d'entraîneurs de chaque équipe doit avoir en sa possession une trousse de premiers soins ainsi qu'au moins deux enveloppes de glace sèche pour assurer un traitement adéquat et rapide en cas de blessure.

### 4. Équipement des joueurs

- L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, un short noir et des bas noirs, des protège-tibias et des chaussures à crampons
- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour tous les autres.
- Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors de pratiques que lors des matchs. D'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.
- Le maillot doit être porté à l'intérieur du short et les bas doivent être relevés.
- L'arbitre veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puissent blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague, etc.). Si, pour une raison particulière, le joueur ne peut enlever une boucle d'oreille ou un piercing, ces derniers devront être recouvert d'un pansement afin d'éviter les risques d'accrochage et de blessure.
- Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des autres joueurs et de l'arbitre.

### 5. Nombre minimum de joueurs par équipe

- Lors des parties, une équipe de soccer à 5 devra présenter au moins 3 joueurs sur le terrain ayant des passeports valides en main, sinon elle perdra sa partie par forfait.
- Lors des parties, une équipe de soccer à 7 devra présenter au moins 5 joueurs sur le terrain ayant des passeports valides en main, sinon elle perdra sa partie par forfait.
- Lors des parties, une équipe de soccer à 9 devra présenter au moins 6 joueurs sur le terrain ayant des passeports valides en main, sinon elle perdra sa partie par forfait.



## Règlement de la ligue locale



- Lors des parties, une équipe de soccer à 11 devra présenter au moins 7 joueurs sur le terrain ayant des passeports valides en main, sinon elle perdra sa partie par forfait.
- Lorsqu'une équipe présente moins de joueurs que le nombre régulier de sa catégorie, il est de bonne pratique que les entraîneurs des deux équipes se parlent pour arriver à une formule de jeu " fairplay " dans le but de respecter la première règle qui est de permettre aux jeunes de jouer et d'avoir du plaisir.  
La ligue vous suggère les formules suivantes:  
1- L'équipe avec le plus de joueurs ajustera son alignement sur le terrain selon le nombre le nombre de joueurs équivalent à l'équipe en déficit d'effectif.  
2- Si l'équipe minoritaire prend les devants, l'équipe majoritaire pourra faire jouer autant de joueurs supplémentaires que le nombre de buts d'écart jusqu'à concurrence du nombre de joueurs maximal permis et ce jusqu'à la fin du match.
- Pour les catégories U8 et U10, l'équipe majoritaire pourrait prêter des joueurs à l'équipe en manque d'effectif afin de permettre aux jeunes de jouer et de s'amuser.  
Pour les catégories U12 et plus, si l'équipe en manque de joueurs n'a pas le nombre de joueurs minimalement requis, après le constat du forfait, l'équipe majoritaire pourrait prêter des joueurs à l'équipe en manque d'effectif afin de permettre aux jeunes de jouer et de s'amuser. Une équipe constamment en manque d'effectif devra en aviser le collège technique par le biais du responsable de la catégorie ou du VP Technique.

### 6. Éligibilité des entraîneurs (U8 à U17)

- Toute équipe juvénile inscrite devra avoir au moins un entraîneur adulte (majeur) affilié et cette personne ne peut être un joueur de l'équipe.
- Le personnel d'entraîneurs d'une équipe juvénile présent dans la surface technique de jeu devra être d'au moins un (1) et au plus trois (3), TOUS devant posséder un passeport valide en mains (ou, avant le 15 juin, un numéro de passeport valide inscrit sur la feuille de partie).
- Les entraîneurs doivent demeurer dans la surface technique si celle-ci est délimitée, sinon ils doivent être derrière le banc.

### 7. Éligibilité des joueurs (U8 à U17)

- Seulement les joueurs ayant un passeport de classe locale (L) pourront participer à une partie de la Ligue locale.
- Aucune demande de dérogation ne sera acceptée pour classer un joueur dans une catégorie inférieure à son âge, SAUF si des raisons médicales sont présentées au Conseil d'administration, preuves à l'appui.
- Aucun joueur ne pourra changer d'équipe dans la même catégorie après le 15 juin.

### 8. Vérification des passeports

- Dès la première partie de la saison, tout joueur et tout entraîneur ne peut participer à la Ligue locale s'il n'a pas obtenu un numéro de passeport valide et que ce dernier est inscrit sur la feuille de partie. Partie forfait comme sanction à l'équipe fautive.
- La présentation des passeports pour vérification d'avant partie est **obligatoire à partir du 15 juin** pour tous les joueurs, entraîneurs et assistants. Partie forfait comme sanction à l'équipe fautive.



## Règlement de la ligue locale



- À partir du 15 juin, tout joueur régulier ou entraîneur ou assistant qui ne peut présenter un passeport valide lors de la vérification d'avant partie ne peut participer à la partie.
- Dans le cas d'un joueur réserviste le passeport original est exigé. Cela permet à l'entraîneur du joueur de contrôler le nombre de match joué et d'autoriser ou non la demande de réserviste.
- Un arbitre doit en tout temps inscrire son numéro de passeport sur la feuille de partie.

### 9. Réservistes locaux

- Tout joueur de classe locale (L) peut être réserviste et participer à une partie au sein d'une autre équipe évoluant au sein de la Ligue locale, si cette équipe est de catégorie immédiatement supérieure à la sienne. Aucun joueur possédant un passeport de classe compétitive (A, AA, AAA) ne peut agir comme réserviste auprès d'une équipe locale.
- Dans la ligue locale, un joueur local peut agir comme réserviste au plus cinq (5) fois dans la même saison.
- L'autorisation d'un des parents du joueur concerné ainsi que de l'entraîneur de l'équipe d'origine est suffisante et doit être obtenue au préalable par l'entraîneur de l'équipe de catégorie supérieure.
- Les entraîneurs d'équipes locales qui utilisent des réservistes **doivent obtenir l'autorisation de l'entraîneur de l'équipe d'origine du joueur concerné pour chaque partie** auquel le jeune est invité à participer comme réserviste. L'entraîneur de l'équipe d'origine ne peut s'y opposer à **moins que la partie visée ne soit en conflit avec une partie de saison régulière.**
- Un joueur qui a manqué 3 match et plus de son équipe régulière ne peut agir comme réserviste. L'entraîneur du joueur devra en aviser le collège technique par le biais du VP technique.
- Pour les catégories U10 et moins, aucun réserviste ne peut être appelé en provenance des catégories inférieures. Dans le cas d'une catégorie ne comportant pas un nombre suffisant de joueurs, le collège technique prendra la décision avant le début de la saison d'accorder des réservistes ou pas.
- Seuls les joueurs U10 (et non U9) peuvent être appelés en tant que réserviste pour la catégorie U12.

### 10. Report de parties

- Seuls l'arbitre et/ou le responsable des terrains peuvent décider de reporter une partie le jour ou est prévue cette partie (mauvais temps, surface de jeu inadéquate, sécurité, température extrême, etc.).
- Dans des cas extrêmes, selon son jugement ou à la demande des municipalités, la direction du club peut décider d'annuler toutes les activités de la journée. Dans ce cas un message sera mis sur le site internet du club [www.soccercsjr.ca](http://www.soccercsjr.ca) au plus tard à 17h30 un soir de match ou 1h avant le début du premier match d'une journée de festival, tournoi ou autres activité du club.
- La seule raison valable de reporter une partie au calendrier régulier à la demande d'un entraîneur est un conflit avec une sortie scolaire ou éducative, avec preuve à l'appui. Ceci s'applique seulement aux équipes juvéniles.
- Toute partie remise, par cause de mauvaise température ou demande justifiée de report d'un entraîneur sera reprogrammé par la directrice générale selon les disponibilités de terrains. Si le match ne peut être repris à cette nouvelle date un forfait sera imposé à l'équipe ayant demandé un report. S'il s'agit du report d'un match annulé à cause de la météo, la partie sera déclarée nulle avec un pointage de 1 à 1



## Règlement de la ligue locale



### 11. Fin anticipée d'une partie

- Dès que le pointage d'une partie affichera une différence de 6 buts, l'arbitre arrêtera de compter les buts subséquents. De plus, la partie pourra s'arrêter dès ce moment ou avant la fin de la durée normale de la partie, à la demande de l'entraîneur de l'équipe perdante.
- S'il est décidé de continuer à jouer, les cartons continuent à être comptabilisés.
- Toute partie est déclarée complétée lorsque **75 %** du temps réglementaire est écoulé. L'arbitre peut interrompre une partie momentanément avant de la déclarer terminée (10 minutes).

### 12. Classement des équipes et statistiques (U12 à U17)

- Il y aura un classement lors de la saison régulière et des statistiques seront émises à certaines périodes de la saison.
  - 3 points pour une victoire en temps réglementaire
  - 3 points pour une victoire en tirs au but
  - 2 points pour une défaite en tirs au but
  - 2 points pour une partie nulle
  - 1 point pour une défaite
  - Aucun point pour une partie forfait. Résultat partie forfait 3-0.
- Dans un match déclaré forfait, les buts de l'équipe gagnante sont comptabilisés.

### 13. Classement des équipes et statistiques (u8 et U10)

- Aucun classement ou statistiques pour les catégories.

### 14. Officiel / arbitre

- L'arbitre doit mentionner dans l'espace commentaires :
  - Toute équipe ayant dépassé le délai de 10 minutes pour débiter la partie
  - Toute équipe présentant des joueurs sans passeport
  - Toute équipe n'ayant pas le nombre minimum de joueurs :
    - La partie pourra se jouer quand même avec entente des entraîneurs.
    - La partie est déclarée forfait pour l'équipe fautive. Les buts (compteurs) ne comptent pas pour les statistiques, mais les avertissements et exclusions sont comptabilisées.
    - Si les deux équipes sont en défaut. Les deux équipes sont déclarées forfaits.
- L'arbitre devra compléter un rapport pour toute blessure grave, ou qui semble grave, soit sur un formulaire approprié ou sur la feuille de partie.
- L'arbitre devra indiquer sur la feuille de partie tous les avertissements ainsi que les exclusions. Pour les exclusions, il devra remplir un rapport disciplinaire ainsi que pour tout autre événement survenu avant, pendant et après la partie.
- L'arbitre doit donner l'opportunité à chaque entraîneur d'inscrire ses commentaires ou observations sur la feuille de partie AVANT de remettre les copies à ces derniers, sauf si l'entraîneur a été expulsé de la partie.



## Règlement de la ligue locale



### 15. Particularités de la Ligue

- Pour la catégorie U-8, un(e) seul entraîneur(e) par équipe a le droit d'accompagner les jeunes sur le terrain :
  - L'entraîneur peut donner des consignes, mais ne peut prendre une part active au jeu.
  - Sur une mauvaise touche, on arrête, on corrige, on reprend la touche et en cas d'une 2e mauvaise touche, on remet le ballon à l'équipe adverse.
- Pour les autres catégories
  - U 10 : Sur une mauvaise touche, on arrête, on corrige, on reprend la touche et en cas d'une 2e mauvaise touche, on remet le ballon à l'équipe adverse.
  - U12 et plus : Sur une mauvaise touche, on remet le ballon à l'équipe adverse.

### 16. Parties

- Si une partie se termine par un pointage égal après le temps réglementaire, on va en tirs de barrage pour tenter de déterminer une équipe gagnante. (5 tirs de chaque côté pour les matchs de saison régulière) Après 5 tirs de chaque équipe, si le pointage est encore égal, la partie est nulle.
- Format de jeu

Catégorie	Format de jeu
U4-U5-U6	4 contre 4 sans gardien
U7-U8	5 contre 5 incluant le gardien
U10	7 contre 7 incluant le gardien
U12	9 contre 9 incluant le gardien
U14-U17	11 contre 11 incluant le gardien

- Durée des parties

Catégorie	Durée	75%
U-8	2 x 20 minutes	30 minutes
U-10	2 x 25 minutes	37minutes 30 secondes
U-12	2 x 30 minutes	45 minutes
U-14	2 x 35 minutes	52 minutes 30 secondes
U-17	2 x 40 minutes	60 minutes

### 17. Festival et séries de fin de saison

- Toutes les équipes juvéniles inscrites auprès de la Ligue locale ont l'obligation d'être représentées au Festival de fin de saison.
- Tout joueur devra avoir joué un minimum de quatre (4) parties dans son équipe pour pouvoir participer au Festival ou aux séries de fin de saison.
- Un joueur qui agit comme réserviste auprès d'une équipe pendant le festival doit obligatoirement privilégier les parties de son équipe régulière.

### 18. Discipline (U8 à U14)

- 17.1 Responsabilité



## Règlement de la ligue locale



- Le personnel d'entraîneur des équipes est responsable de la protection des officiels (arbitres). De plus, ils sont responsables de la conduite des joueurs, dirigeants et des spectateurs avant, pendant et après les parties.
- L'entraîneur sera tenu responsable de faire respecter la suspension immédiate de quiconque est relié à son équipe.
- Le Comité de discipline aura le pouvoir discrétionnaire des sanctions pour toutes infractions, litiges, plaintes ou griefs.
- **17.2 Avertissements, Expulsions et Suspensions**
  - **Généralités :**
    - **Pour les catégories U10 et moins, aucun joueur ne peut être expulsé du jeu. Sauf si le joueur commet un geste violent volontairement.**
    - Quiconque reçoit, **dans une même partie, un Avertissement et une Exclusion**, sera **expulsé de la partie et aura une partie de suspension**. Cette suspension n'élimine pas l'avertissement qui restera à son dossier.
    - Quiconque est relié à une équipe et **aura 5 parties de suspension devra se présenter au comité de discipline**.
    - Quiconque est relié à une équipe et écope d'une suspension devra **subir sa suspension dans sa catégorie d'origine avant de participer à une autre partie de toute autre catégorie ou ligue**.
    - Les Avertissements sont cumulatifs même pour le festival (séries) de fin de saison et les suspensions peuvent être purgées pendant le festival (séries).
    - Toutes les suspensions prennent effet immédiatement à la prochaine partie jouée de l'équipe.
    - **Les entraîneurs sont responsables de garder le suivi du nombre de cartons de leurs joueurs.**
  - **Avertissements :**
    - Un joueur ayant accumulé deux (2) cartons jaunes au cours du même match est expulsé du match et il est automatiquement suspendu pour le match suivant. Aucun de ses deux cartons jaunes n'est comptabilisé dans son total d'avertissements de la saison.
    - S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements ou une expulsion directe dans un match subséquent, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs.
    - S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements ou une expulsion directe pour une 3<sup>e</sup> fois, il se verra suspendu pour trois (3) autres matchs.
    - Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune avant d'être expulsé d'une partie (carton rouge direct), le carton jaune sera comptabilisé dans son total de la saison.
    - Un joueur ayant accumulé trois (3) cartons jaunes au cours de la même saison est automatiquement suspendu pour le match suivant.
    - Au cumul de cinq (5) avertissements, c'est deux (2) parties de suspension ; et au cumul de sept (7), c'est aussi deux (2) parties de suspension. De plus, son cas sera porté, à l'attention du comité de discipline lequel décidera s'il y a des sanctions supplémentaires.
  - **Expulsions :**
    - Quiconque est relié à une équipe et reçoit **une Expulsion avant, pendant ou après une partie**, aura **une (1) partie de suspension**. Si la cause de l'expulsion est de la violence physique, il aura trois (3) parties de suspension plus le comité de discipline.



## Règlement de la ligue locale



- Quiconque est relié à une équipe et reçoit une **deuxième (2<sup>e</sup>) Expulsion** recevra automatiquement **trois (3) parties de suspension**.
- Quiconque est relié à une équipe et reçoit une **troisième (3<sup>e</sup>) Expulsion durant la saison** recevra **cinq (5) parties de suspension** et son dossier sera porté à **l'attention du comité de discipline**.
  
- **Avertissements et Expulsion des entraîneurs :**
  - Tout entraîneur qui, de l'avis de l'arbitre, présente un comportement antisportif ou reprochable pendant une partie pourra recevoir un avertissement de l'arbitre. Si l'entraîneur récidive, l'arbitre pourra expulser l'entraîneur et un rapport de discipline sera produit et communiqué au vice-président de l'Arbitrage.
  - Un entraîneur expulsé doit quitter immédiatement l'aire de jeu (et les estrades). S'il refuse ou s'il quitte, mais interfère à distance avec le déroulement de la partie, l'arbitre pourra mettre fin à la partie et déclarer forfait en faveur de l'équipe adverse.
  
  - Sur expulsion d'un entraîneur, la partie peut se poursuivre si un autre entraîneur est déjà présent derrière le banc de l'équipe concernée pour prendre la relève. Autrement la partie prendra fin et sera déclarée forfait en faveur de l'équipe adverse.
  
- **Avertissements et Expulsion des spectateurs/parents :**
  - Tout parent ou spectateur qui, de l'avis de l'arbitre, présente un comportement antisportif pendant une partie, l'arbitre pourra exiger des entraîneurs des équipes présentes d'intervenir afin de corriger la situation. Si le spectateur récidive, l'arbitre pourra exiger que les entraîneurs voient à l'expulsion du spectateur fautif.
  - Un spectateur expulsé doit quitter immédiatement et définitivement l'aire de jeu (et les estrades). S'il refuse ou s'il quitte, mais interfère à distance avec le déroulement de la partie, l'arbitre pourra mettre fin à la partie. L'équipe fautive perdra par forfait. Un rapport de discipline devra être produit et transmis au vice-président arbitrage.

Bonne saison et amusez-vous !