

# Règlements « particuliers » LIGUE JUVÉNILE INTÉRIEURE 2010 (iYL)

Toutes les parties seront jouées en conformité avec les règlements du soccer intérieur de la FSQ, les règlements de base du soccer à 7 (C7) de la ligue juvénile Lac St-Louis (voir livre 2010 ou visitez le site web de la ligue [www.arslacstlouis.com](http://www.arslacstlouis.com)) et par les modifications/exceptions ici-bas.

1. **Durée des parties:** Le temps des parties sera de 2 demies séparées par une mi-temps d'une (1) minute : la 1<sup>ère</sup> sera de 25 et la deuxième se terminera au son de la sirène. Les équipes doivent être prêtes à jouer à l'heure prévue. Toute équipe accusant un retard de plus de 5 minutes perdra automatiquement le match par défaut. L'arbitre est le chronométreur officiel mais tout match doit se terminer **impérativement** 5 minutes avant l'heure prévue du début du match suivant (au son de la sirène). Un match sera jugée valide après 35 minutes de jeu. Toute équipe qui ne se présente pas à plus de 2 matchs pendant la saison régulière pourra être suspendue pour le reste de la saison. Le nombre de joueurs sur le terrain est de 7 incluant le gardien (6 pour U17/U18). Pour jouer un match, les équipes doivent avoir un minimum de 5 joueurs (incluant le gardien de but) -4 joueurs pour le U17/U18- et un entraîneur dûment enregistré. **Aucun temps formel de réchauffement n'est prévu.**

2. **Ballon à l'extérieur des limites:** entrées de touche habituelles (avec les mains). L'équipe adverse ne peut se mettre à moins de 2 mètres de l'entrée de touche.

3. **Hors-jeu:** Il n'y a pas de hors-jeu.

4. **But:** Tout joueur, incluant les gardiens de but, peut compter un but quelque soit sa position sur le terrain, sauf dans les cas suivants: on ne peut pas marquer directement d'un coup franc indirect ou d'une entrée de touche avec les mains. Les gardiens de but ne peuvent pas marquer en lançant directement la balle de la main dans le filet adverse.

5. **Coups francs directs et indirects:** Les joueurs de l'équipe adverse doivent être au moins à 6 mètres ou 18 pieds (6 verges) du ballon. Tout ballon en jeu venant en contact avec la structure du bâtiment se traduira par un coup franc direct attribué à l'équipe adverse en dessous de l'endroit où le ballon a frappé la structure. Si le ballon frappe la structure du bâtiment à l'intérieur de la surface de réparation, soit un coup de pied de but ou un coup de pied de coin sera accordé selon l'équipe qui aura touché le ballon en dernier.

6. **Coup de pied de réparation:** Les règlements de la FIFA seront appliqués.

7. **Coup de pied de coin:** Les coups de pied de coin sont directs.

8. **Substitutions:** Les substitutions sont illimitées et peuvent avoir lieu en tout temps y compris «pendant l'action» et ce, dans toutes les divisions. Cependant, les substitutions doivent s'effectuer au banc de l'équipe : le joueur sortant doit être à moins d'un (1) mètre de son banc et du joueur entrant avant que le joueur entrant ne pénètre sur le terrain. Toute substitution illégale aura pour conséquence un coup franc indirect à l'endroit où le ballon a été joué en dernier et une seconde infraction du même type pourrait entraîner un carton jaune. Les entraîneurs doivent se limiter à l'aire technique i.e. ne peuvent dépasser 1 mètre du banc.

9. **Tacles glissés:** Les règlements de la FIFA seront appliqués.

10. **Carton rouge:** Tout joueur recevant un carton rouge devra automatiquement quitter le terrain pour le restant de la partie. Il en est de même pour un entraîneur expulsé. L'équipe du joueur ayant reçu le carton rouge devra jouer à court d'un joueur pour une durée de 10 minutes. **Toute expulsion pourra entraîner une comparution devant le comité de discipline régional** (voir affichage sur page principale de PTS-ligue).

11. **Horaire:** ***Aucune demande de changement d'horaire ne sera acceptée.***

**12. Nombre de joueurs:** Le nombre minimum de joueur enregistré est de 8 pour un maximum de 25 (PTS-reg). Le nombre maximum de joueur pouvant participer à un match est 16. Chaque équipe devra avoir un entraîneur enregistré présent. Sans dépasser le maximum de 25 joueurs, un nombre indéfini de joueurs mutés peuvent être inscrits sur une même équipe APRÈS l'obtention d'une libération temporaire d'hiver (formulaire FSQ). L'utilisation des joueurs à l'essai n'est pas permise.

**13. Données sur PTS-ligue :** Pour chaque match, l'entraîneur doit enregistrer toutes les informations pertinentes à son équipe sur PTS-ligue dans les 36 heures qui suivent le match. Une amende de \$10 s'applique pour tout manque (C7-1m).

**14. Catégories d'âge – Éligibilité:**

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| - U09 Né en 2002 | - U14 Né en 1997 |
| - U10 Né en 2001 | - U15 Né en 1996 |
| - U11 Né en 2000 | - U16 Né en 1995 |
| - U12 Né en 1999 | - U17 Né en 1994 |
| - U13 Né en 1998 | - U18 Né en 1993 |

**15. Feuilles de pointage et Vérification:** Avant chaque match, il est de la responsabilité de l'entraîneur de bien remplir la feuille de pointage. Au plus tard 15 minutes avant le match, les joueurs et le staff entraîneur doivent procéder à la table d'inscription située du côté nord des terrains. Chaque joueurs et entraîneur passera à la vérification ainsi qu'à la validation des passeports à la feuille de match présentée. TOUS les joueurs et TOUS les entraîneurs doivent passer à la vérification avant de mettre pieds sur le terrain de jeu. Les joueurs en retard peuvent joindre le jeu après vérification mais avant le début de la 2è demie (ref. C7-1u). Dans l'absence du 4è officiel, la tâche de vérification est l'entière responsabilité des entraîneurs présents qui doivent par la suite aviser leur club de leurs actions. Un mémo à cet effet doit être envoyé à l'assignataire des arbitres ([referee@soccerlsl.qc.ca](mailto:referee@soccerlsl.qc.ca)) ainsi qu'à la coordonnatrice des compétitions de la ligue ([mspano@soccerlsl.qc.ca](mailto:mspano@soccerlsl.qc.ca)).

**16. Absence de l'arbitre de match :** Dans l'absence de l'arbitre du match, l'entraîneur de chaque équipe doit officier une demie de match (receveur première demie, visiteur deuxième demie). Les 2 équipes peuvent aussi s'entendre sur une tierce personne. **AUCUN MATCH NE SERA REMIS AU CALENDRIER DANS L'ABSENCE D'UN ARBITRE. SI LE MATCH N'EST PAS JOUÉ, UN DOUBLE FORFAIT SERA APPLIQUÉ.** À la fin de la partie, il est de la responsabilité de l'arbitre de compléter les feuilles de pointage des deux équipes et de les laisser au bureau régional du Lac St-Louis situé au deuxième étage du Soccerplexe Catalogna. L'absence des feuilles de match ou des passeports entraînera l'annulation du match.

**17. Classement :** voir C11-5 ([http://www.arslacstlouis.com/fr/Compétition/doc/reglements\\_soccer\(C11\).pdf](http://www.arslacstlouis.com/fr/Compétition/doc/reglements_soccer(C11).pdf))

Les points sont accordés de la façon suivante:

- 3 points pour une victoire
- 1 point pour une partie nulle
- 0 point pour une défaite
- -1 (moins 1) point pour un match perdu par défaut
- -4 (moins 4) points pour un match perdu par forfait

**18. Généralités:** Pour des raisons de nécessité, la Ligue pourrait apporter des modifications aux présents règlements. Les entraîneurs et les arbitres en seront avisés. Chaque entraîneur doit s'assurer que ses joueurs et ses parents soient au courant de TOUS LES RÈGLEMENTS – l'ignorance n'est pas une excuse.

Révisé le 1 septembre 2010