

# Règlements de la Ligue de développement



# Règlements administratifs

➤ Des modifications ont été apportées aux règlements précédés de cette flèche pour la saison estivale 2008

## SECTION I – PROCÉDURE DE RÈGLEMENTATION

### 1. Application :

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de développement. Il couvre l'ensemble de la saison estivale à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

#### 1.1 Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

### 2. Règles adoptions :

#### 2.1. Les règlements de la Ligue sont :

- a) Rédigés par les permanents de l'ARSQ puis;
- b) Présentés aux directeurs techniques des clubs, puis;
- c) Soumis à l'ARSQ pour étude et adoption.

À moins que spécifié autrement dans d'autres articles de ce règlement, une fois adoptés, ils ne pourront être modifiés en cours d'année.

#### 2.2. Modifications aux règlements

Les clubs en règle ainsi que la direction technique de l'ARSQ peuvent proposer des modifications aux règlements. Ceux-ci seront amendés selon l'article 2.

#### 2.3. Amendement aux règlements

Tout amendement aux règlements adopté par les membres n'entrera en vigueur que lorsqu'il sera approuvé par l'ARSQ.

### 3. Cas non prévu :

Les cas non prévus dans les présents règlements de la Ligue seront tranchés par la direction technique de l'ARSQ.

### 4. Considération de date :

Dans tous les délais prévus dans les règlements ou politiques de la Ligue, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, un samedi ou un dimanche, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant. Toute preuve valide d'envoi ou de réception de documents incluant les transmissions avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique fait foi à moins qu'autrement spécifié.

### 5. Lexique

<b>ARS :</b>	Association régionale de soccer
<b>ARSQ :</b>	Association Régionale de Soccer de Québec.
<b>Catégorie :</b>	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition.
<b>Classe :</b>	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition (A,AA,AAA).
<b>Club :</b>	Désigne les clubs locaux, les comités locaux de soccer et les regroupements de soccer
<b>Commissaire:</b>	Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer des cas de discipline.
<b>Division :</b>	Désigne les subdivisions des catégories du groupe juvénile et du groupe senior.

<b>Équipe :</b>	Désigne un regroupement de joueurs d'un club affilié évoluant en compétition.
<b>Fédération :</b>	Fédération de Soccer du Québec.
<b>FIFA :</b>	Fédération Internationale de Football Association.
<b>Forfait :</b>	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose.
<b>Joueur à l'essai :</b>	Désigne un joueur d'un même club ou regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation écrite de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieures à celle de l'équipe avec laquelle il est affilié.
<b>Joueur réserve :</b>	Désigne un joueur d'un même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de classe, de catégorie ou de division supérieures à celle de l'équipe avec laquelle il est affilié.
<b>LSÉQ :</b>	Ligue Soccer Élite du Québec.
<b>LSQM :</b>	Ligue de Soccer du Québec Métropolitain.
<b>Membre :</b>	Toute personne qui est reliée à une équipe (joueur, entraîneur, adjoint, gérant, soigneur).
<b>Officiel :</b>	Désigne les arbitres, les évaluateurs, le directeur des compétitions de la Ligue, les membres du conseil d'administration de l'ARSQ, les membres du Comité de discipline, les commissaires et le personnel de l'ARSQ dans le cadre de leurs fonctions.
<b>Partie :</b>	Désigne une des entités impliquées dans une action.
<b>Spectateur :</b>	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match.
<b>Terrain :</b>	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure.

## SECTION II – STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

---

### 6. Structure de la Ligue :

---

La Ligue s'adresse aux catégories suivantes, tant féminines que masculines de classe A.

Catégories		2007	2008	2009
<b>U-11</b>	Moins de onze ans	1996	1997	1998
<b>U-10</b>	Moins de dix ans	1997	1998	1999
<b>U-9</b>	Moins de neuf ans	1998	1999	2000

Dans la classe A, les équipes seront composées uniquement de joueurs du sexe indiqué sauf avec l'autorisation de la direction technique de l'ARSQ. De plus, un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.

### 7. Répartition des équipes dans les catégories juvéniles :

---

Réservé

### 8. Répartition des équipes dans les catégories seniors :

---

Réservé

### 9. Promotion-relégation senior AA

---

Réservé

## SECTION III – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

---

### 10. Inscription des équipes :

---

#### 10.1 Les frais d'affiliation :

Pour participer à la Ligue de développement, un club doit acquitter les coûts suivants :

- un montant par équipe couvrant les frais d'administration;
- un bon de garantie.

Ces montants sont déterminés en début de saison par l'ARSQ et définis dans le cahier des charges. Les montants doivent être versés lors de l'inscription des équipes sous peine de ne pouvoir entreprendre la saison. De plus, tout club ayant une ou des factures de l'ARSQ impayées depuis plus de 30 jours se verra refuser l'inscription de ses équipes.

### **10.2 Les amendes**

Les amendes seront facturées au(x) club(s) fautif(s) par l'ARSQ à la fin de la saison.

### **10.3 Le responsable auprès de la Ligue**

Un responsable par club devra être mandaté par celui-ci afin qu'il en soit le répondant officiel à la Ligue. Le répondant doit faire la diffusion de l'information entre la Ligue et les équipes de son club.

## **11. Affiliation des joueurs**

---

**11.1** Tout joueur, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à l'ARSQ et être muni d'un passeport de la FÉDÉRATION ou être inscrit sur une liste PTS valide pour la saison en cours.

**11.2** : C'est la responsabilité des clubs de s'assurer de l'affiliation et de l'éligibilité des joueurs en conformité avec les règlements de la FÉDÉRATION.

## **12. Changement d'équipe**

---

Un joueur peut changer d'équipe, à l'intérieur de son club, jusqu'au 4<sup>e</sup> vendredi de juin. La Ligue devra recevoir un document écrit l'informant du changement. Un seul changement par joueur par saison d'activité.

## **13. Provenance des entraîneurs**

---

Ces derniers doivent être détenteurs d'un passeport émis par l'ARS à laquelle l'équipe est affiliée.

## **14. Équipement des joueurs**

---

### **14.1. Uniforme**

L'uniforme complet est constitué d'un gilet, de culottes courtes et de bas. Il doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires. Le chandail doit être porté à l'intérieur de la culotte. Le port du survêtement et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec approbation de l'arbitre.

Le non respect de ce règlement ne peut justifier le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

### **14.2. Couleurs similaires**

Les gilets des équipes en présence lors d'un match doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de gilets ou porter des dossards. Un match qui serait annulé en raison de l'absence de dossards sera repris sur le terrain adverse. À la 2<sup>e</sup> offense, une amende de 50 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

### **14.3. Protège-tibias**

Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs. Les bas doivent les recouvrir.

### **14.4. Les crampons**

Les crampons doivent être à bout plat et avoir une longueur maximale de 16 mm. Les crampons métalliques approuvés par la FIFA sont permis.

#### **14.5. Numéro des joueurs**

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du gilet. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

Le non respect de ce règlement ne peut justifier le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

### **15. Récompenses**

---

#### **15.1. Trophées**

Réservé

#### **15.2. Responsabilité des trophées**

Réservé

#### **15.3. Médailles**

Réservé

## **SECTION IV – ARBITRAGE**

---

### **16. Arbitre**

---

#### **16.1. Autorité de l'arbitre**

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié son ARS. Il possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il pénètre l'enceinte de jeu et se termine au moment où il la quitte.

#### **16.2. Protection des arbitres**

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection de l'arbitre.

#### **16.3. Assignation des arbitres**

L'assignation est effectuée par le club receveur.

En cas d'absence de l'arbitre devant être assigné par le club receveur, le club se verra imposer une amende selon le salaire du match au taux suggéré par l'ARSQ (tarification régional LSQM), selon la catégorie en cause et par arbitre manquant.

#### **16.4. Retard des arbitres**

Si dix (10) minutes après l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, les équipes en présence pourront quitter et le match sera repris ultérieurement. Si l'arbitre arrive avant l'expiration de ce délai alors qu'une ou les deux équipes ont déjà quitté, la ou les équipes fautives perdront par forfait selon les sanctions prévues à l'article 29.1 et 29.2.

Si un arbitre dûment affilié est disponible dans le même délai, il peut arbitrer le match et les équipes en présence ne peuvent le refuser. Cela exclut les entraîneurs des deux équipes impliquées dans le match. Pour les autres personnes en conflit (gérant, etc.), la signature des deux entraîneurs est requise sur la feuille de match afin de confirmer leur accord.

#### **16.5. Rémunération**

Réservé

#### **16.6. Réunion**

Réservé

#### **16.7. Responsabilité de l'arbitre**

Réservé

## **SECTION V – CALENDRIER**

---

### **17. Établissement du calendrier**

---

#### **17.1. Dates d'absence**

Avant l'élaboration du calendrier, une équipe peut demander deux (2) dates d'absence (blackout) ne dépassant pas trois jours chacune. La date limite pour ce type de requête est mentionnée dans le cahier des charges.

#### **17.2. Changement de match**

Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les présents règlements, et ce, après le dépôt de la version définitive du calendrier.

#### **17.3. Annulation d'un match**

Tout club qui est contraint par sa ville de remettre un match à cause du mauvais temps doit avertir le directeur des compétitions de la Ligue et l'équipe visiteuse au moins 2 heures avant le début du match

#### **17.4. Changement de date apporté par la Ligue**

Tout changement de date apporté au calendrier par la Ligue devra être communiqué aux équipes concernées ou au coordonnateur du club local au moins quarante-huit (48) heures à l'avance (oral ou écrit) et confirmé par écrit, par la suite, par le directeur des compétitions de l'ARSQ.

#### **17.5. Annulation d'un match sur le terrain**

L'arbitre et/ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de la Ligue sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable et/ou à en interdire l'accès. Le directeur des compétitions doit être avisé et il prendra action pour fixer la date et le lieu de la reprise du match.

#### **17.6. changement de terrain**

Une équipe peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Si la demande est acceptée, la Ligue doit confirmer le changement aux équipes concernées ou aux coordonnateurs des clubs locaux au moins vingt-quatre (24) heures à l'avance.

#### **17.7. Remise d'un match**

Lorsqu'un match a été remis pour l'une des raisons prévues dans les présents règlements, l'équipe qui a causé la remise, après consultation avec l'équipe adverse, doit soumettre au directeur des compétitions de l'ARSQ deux (2) dates disponibles pour la reprise du match. L'équipe visiteuse doit alors choisir la date désirée. Dans le cas où les deux (2) équipes n'arriveraient pas à une entente, la Ligue statuera sur la date de reprise.

Le match doit être repris dans les vingt et un (21) jours suivant la date originalement prévu à moins de raisons jugées valables ou urgentes par la Ligue. Si l'équipe receveuse ne fournit pas les deux (2) dates dans les délais établis, elle sera déclarée forfait et sera pénalisée comme stipulé à l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements.

#### **17.8. Arrangement pour la reprise d'un match**

Réservé

#### **17.9. Cas de force majeure**

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 17.5 à 17.10 peuvent être modifiés par le directeur des compétitions de l'ARSQ.

## **SECTION VI – RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION**

---

### **18. Passeport des joueurs/entraîneurs/gérants**

---

Les équipes doivent imprimer la feuille de match du système PTS-Ligue à la place des passeports. Mais, les entraîneurs, moniteurs et gérants doivent détenir leur passeport.

## **19. Nombre de personnes au banc des joueurs**

---

Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match. Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un (1) mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs ou debout derrière le banc. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain. Tout responsable qui enfreint cet article pourra être convoqué devant le directeur des compétitions. Une amende pour ce match pourra être décrétée contre l'équipe.

## **20. Nombre maximum de joueurs par match**

---

Peuvent prendre part à un match et être présent au banc d'une équipe, un maximum de quatorze (14) joueurs étant éligibles, habillés et aptes physiquement à jouer en soccer à 7 et seize (16) joueur en soccer à 9 et trois (3) entraîneurs ou gérants munis d'un passeport dûment valide pour la saison courante d'activités. Toute personne présente au banc des joueurs, autres que celles prévues au paragraphe précédent, sera exclue par l'arbitre.

## **21. Retard des équipes**

---

Si une équipe se présente en retard au terrain, le match se jouera en déduisant le temps de retard. Le club de l'équipe fautive sera mis à l'amende de vingt-cinq dollars (25 \$) pour une première offense et de cinquante dollars (50 \$) pour chaque offense subséquente. Cette infraction doit être signalée sur la feuille de match pour être punissable.

## **22. Écart de 7 buts**

---

Réservé.

## **23. Appel des résultats**

---

Réservé.

## **24. Tonnerre et éclairs**

---

En cas de fort orage, tonnerre ou éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il doit attendre un minimum de 15 minutes et un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Il doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes).

## **25. Match débutant en retard**

---

Aucun match ne peut débuter après 21 h 30 sauf avec l'accord écrit, signalé sur la feuille de match, des deux entraîneurs.

## **26. Feuille de match**

---

### **26.1. Remplir la feuille de match**

L'entraîneur doit imprimer les feuilles de matchs à l'aide du logiciel PTS-Ligue.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas à un match.

Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et doit se prêter à la vérification de son passeport et de son équipement.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs réserves (R), les joueurs mutés (M) et les joueurs suspendus (S). Le fait de ne pas utiliser la feuille de match officielle ne peut justifier le dépôt d'un protêt.

### **26.2. Envoi des feuilles de match**

Réservé.

## 27. Séries éliminatoires

---

Il n'y a pas de séries éliminatoires dans la Ligue de développement

## 28. Joueurs de réserves

---

### Voir les règles de fonctionnement de la FÉDÉRATION (article 35.9)

#### 28.1. Sanctions

Pour toute infraction aux règlements sur les joueurs de réserve, l'équipe fautive perd par forfait et est passible des sanctions prévues à l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements

#### 28.2. Joueur surclassé durant toute la saison

Les joueurs qui évoluent comme joueurs surclassés durant toute la saison sont considérés comme appartenant à la catégorie et à la classe dans laquelle ils ont été surclassés, et ce, même après l'élimination de leur équipe.

#### 28.3. Utilisation de joueurs de la LSEQ

Réservé

#### 28.4. Joueur à l'essai

Les joueurs à l'essai sont interdits dans la Ligue.

#### 28.5. Nombre maximum de match

Un joueur de réserve **n'est pas limité** quant au nombre de surclassements par saison d'activité. Un club qui voudrait surclasser définitivement un joueur afin qu'il appartienne à la classe, catégorie ou division supérieure doit le faire **avant le 1<sup>er</sup> août** en informant la Ligue par écrit. Le joueur ne pourra rejouer avec son équipe d'origine (**sauf selon l'article 28.8**). À défaut, l'équipe d'origine perdra tous les matchs subséquents par forfait selon les articles 29.1 et 29.2 auxquels ledit joueur aura participé.

Dans tout cas de surclassement définitif, il sera de la responsabilité du club de s'assurer du respect de la règle du 4-2 (règlements ARSQ).

#### 28.6. Joueur mutés

Tout joueur juvénile muté en classe Locale sera interdit de jouer des matchs dans une classe supérieure la saison de son transfert.

#### ➔ 28.7. Double surclassement

Le double surclassement signifie l'utilisation d'un joueur dans plus de trois (3) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur U-12 à U-17, sur réception, par l'ARSQ, de l'attestation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé. Un maximum de trois (3) parties par saison est autorisé pour les joueurs réserves. **Le double surclassement est interdit pour les joueurs U-11 et moins.**

#### 28.8. Utilisation des joueurs

Réservé

## 29. Forfaits

---

#### ➔ 29.1. Amende pour les forfaits

- cinquante dollars (50 \$) d'amende à la première offense;
- cent dollars (100 \$) d'amende à la deuxième offense;
- à partir de la 3<sup>e</sup> offense, cent dollars (100 \$) et comparution devant le directeur des compétitions.

Une équipe qui perd par forfait à la suite d'une décision de la Ligue (pour une infraction aux règlements amenant une pénalité de forfait de match), un deuxième match consécutif pour la même raison et sans avoir reçu d'avis de la ligue ne sera pas pénalisée d'une amende pour les forfaits subséquents.

### **29.2. Résultat d'un forfait**

Réservé

### **29.3. Point au classement**

Réservé

### **29.4. Forfait à plus de 100 km**

Si l'équipe locale déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe située à plus de cent (100) kilomètres de son point d'origine, les amendes prévues en a) ou b) de l'article, 29.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de 50 \$ sera accordée à l'équipe visiteuse.

Aux fins d'établissement des distances, il sera fait usage du répertoire « Québec à la carte » publié par le ministère des Transports du Québec. Les cas non prévus seront tranchés par le conseil d'administration de la Ligue, dont la décision sera finale et sans appel.

### **29.5. Forfait d'un match à l'extérieur**

Une équipe, qui perd par forfait pour ne pas s'être présentée à un match à l'extérieur, devra jouer le match retour à l'extérieur. S'il n'y a pas de match retour, une amende de 100 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

### **29.6. Forfait de fin de saison**

Dans un cas de forfait pour ne pas s'être présenté volontairement à partir du premier (1) août, l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende « supplémentaire » de cent dollars (100 \$).

### **29.7. Forfait général**

Réservé.

### **29.8. Forfait de l'équipe visiteuse**

Révisé.

### **29.9. Forfait à répétition**

Une équipe ayant compilé trois forfaits ou plus verra son cas automatiquement analysé par la direction technique. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la Ligue peut être infligée. Les frais de refonte du calendrier seront chargés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la Ligue.

## **SECTION VII – DISCIPLINE**

---

### **30. Conduite des joueurs/entraîneurs/dirigeants/spectateurs**

---

#### **30.1. conduite des joueurs et des entraîneurs**

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par un rapport au directeur des compétitions.

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

#### **30.2. conduite des spectateurs et membres des équipes**

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre une association jugée fautive.

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ

### 30.3. comportement des membres de l'équipe

Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque match.

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

### 30.4. esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement du match pour quelques motifs que ce soit, sous peine de sanction.

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

### 30.5. propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la Ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduite devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

### 30.6. responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

### 30.7. Membres non inscrits sur la feuille de match

Une équipe qui fait participer à la partie un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui fait participer à la partie un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ

### 30.8. Membre non éligible

Si une équipe fait jouer un membre inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.

### ➔ 30.9. Charte de discipline

Tout membre qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous, est suspendu automatiquement pour le nombre de matchs suivants, **en plus de sa suspension automatique prévue aux articles 31.5 et 31.6:**

- propos ou gestes grossiers ou agressif : 1<sup>re</sup> offense = 2 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 4 matchs
- jeu dangereux causant des blessures : 1<sup>re</sup> offense = 2 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 4 matchs
- proférer des menaces ou attitude menaçante : 1<sup>re</sup> offense = 3 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 5 matchs
- cracher, frapper ou se battre : 1<sup>re</sup> offense = 3 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 5 matchs
- refus de quitter le match immédiatement après l'expulsion : 1<sup>re</sup> offense = 2 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 4 matchs
- **instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille: 1<sup>re</sup> offense = 4 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 6 matchs**

L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être envoyé à la Ligue.

## **31. Avertissement/expulsion**

---

### **31.1. Carton jaune**

Tout joueur qui reçoit un troisième avertissement, dans une même saison, se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite du match où ledit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième avertissement, il aura un autre match de suspension automatique; après chaque avertissement dépassant cinq (5), il aura un autre match de suspension automatique et le joueur peut être appelé à se présenter devant le directeur des compétitions. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Ex. : un joueur reçoit son 3<sup>e</sup> carton jaune de la saison, il termine le match en cours, mais il est suspendu pour le match suivant. Lorsqu'il reçoit un 5<sup>e</sup> carton jaune, il termine le match en cours et il est suspendu pour le match suivant.

### **31.2. Deux cartons jaunes dans un match**

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs; si cela se reproduit une troisième fois, il se verra automatiquement suspendu pour trois (3) autres matchs. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Aux fins de l'application des sanctions monétaires associées au cumul des cartons, deux avertissements dans une même joute ne seront pas cumulés comme un carton rouge, mais seront cumulés comme deux cartons jaunes.

### **31.3. Amende cumul de cartons**

Une équipe dont les membres ont reçu un vingtième (20<sup>e</sup>) avertissement ou une cinquième (5<sup>e</sup>) expulsion sera condamnée à une amende automatique de cinquante (50 \$) dollars. Pour chacun des cinq (5) avertissements additionnels ou pour chaque trois (3) expulsions additionnelles, une amende supplémentaire de cinquante (50\$) dollars sera appliquée.

### **31.4. Cumul des cartons par équipe**

Révisé

### **31.5. Carton rouge**

Un joueur, un entraîneur ou un gérant qui reçoit un carton rouge sera automatiquement expulsé pour le match en cours et suspendu pour le match suivant. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.

### **31.6. 2<sup>e</sup> carton rouge**

À sa deuxième expulsion, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs. Dans tous les cas, il peut être appelé à se présenter devant le directeur des compétitions. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Si cette suspension n'est pas appliquée en bonne et due forme, l'équipe perdra par défaut les matchs en question, l'association devra payer une amende de 50 \$, l'entraîneur sera suspendu et son cas référé au directeur des compétitions.

### **31.7. Suspension joueur de réserve**

Un joueur de réserve qui doit purger une suspension selon les articles 31.1, 31.2 ou 31.5 devra purger sa suspension à son prochain match dans sa catégorie. Il ne pourra pas participer à un match tant qu'il n'aura pas purgé sa suspension dans sa catégorie.

### **31.8. Amende carton rouge**

Pour tous les joueurs, entraîneurs et gérant, chaque expulsion entraînera une amende automatique de vingt-cinq (25 \$) dollars.

### **31.9. Expulsion d'un responsable**

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction

doit être rapportée au directeur des compétitions pour action disciplinaire appropriée.

- 1<sup>re</sup> offense : amende automatique de cent dollars à l'équipe ou à son association (100 \$).
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.

### **31.10. Purgation d'une suspension**

Toute suspension doit être inscrite sur la feuille de match et purgée dans la Ligue. Si la suspension n'est pas inscrite sur la feuille de match, elle sera considérée comme non purgée.

### **31.11. Membre suspendu**

Tout membre sous l'effet d'une suspension est suspendu de toute activité de soccer. La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le directeur des compétitions. Les matchs de suspension supplémentaires doivent être purgés avec l'équipe où le joueur ou l'entraîneur a commis l'infraction. Pendant l'attente de la prochaine activité de l'équipe, l'entraîneur ou le joueur ne peut se présenter sur un terrain de soccer comme stipulé dans le règlement de la FIFA.

Ex. : un entraîneur qui reçoit un carton rouge (1 match de suspension) le 1<sup>er</sup> juin doit attendre le prochain match de son équipe pour purger son match de suspension. Si son prochain match avec son équipe est le 11 juin, il ne peut entraîner son équipe ou une autre équipe, jouer dans aucun niveau associé à la FÉDÉRATION ou arbitrer au soccer entre le 1<sup>er</sup> et le 11 juin.

### **31.12. Interdit aux abords du jeu**

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui est sous le coup d'une suspension ne peut se trouver aux abords de la surface de jeu. Il peut assister au match, mais doit se trouver dans les estrades. En cas de mauvaise conduite de sa part, il est passible des sanctions suivantes :

- 1<sup>re</sup> offense : convocation devant le directeur des compétitions. Sanction : amende l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédent pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

### **31.13. suspension de plus d'une rencontre**

Dans le cas d'une infraction nécessitant une suspension de plus d'un match, le joueur, entraîneur ou le gérant fautif peut, après avoir purgé son match de suspension automatique, reprendre ses activités avec son équipe jusqu'à ce que la décision du Comité de discipline soit rendue

### **31.14. Refus de purger sa suspension**

Si, après avoir été expulsé d'un match, un joueur, un entraîneur ou un gérant ne purge pas la suspension automatique d'un match, son équipe perdra par forfait, selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements, le match en question. L'entraîneur sera automatiquement suspendu pour deux matchs additionnels et l'association se verra imposer une amende de 25 \$.

### **31.15. Sanction non purgée**

Toute suspension automatiquement encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette dernière devait se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année d'affiliation.

### **31.16. Perception des amendes**

Pour toute amende perceptible en vertu de ce chapitre, celle-ci sera expédiée au club qui a affilié le membre.

## SECTION VIII : PROTÊT ET APPEL

---

Aucun protêt ne sera accepté dans la Ligue de développement. Pour les plaintes disciplinaires, elles seront étudiées en vertu des règlements de la LSQM.

### 32. Protêt

---

Réservé.

### 33. Audition

---

Réservé.

### 34. Sanctions

---

Réservé.

### 35. Appel

---

Réservé.

## SECTION IX : GESTION DE LA LIGUE

---

### 36. Comité de gestion

---

Réservé.

## ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES

---

<b>Amendes</b>	<b>amendes</b>	<b>articles</b>
Retard des équipes	25 \$	21
Retard des équipes (2 <sup>e</sup> offense)	50\$	21
Absence de dossards (2 <sup>e</sup> offense)	50 \$	14.2
Carton jaune (20 cartons)	50 \$	31.3
Carton jaune (plus de 25)	100 \$	31.3
Carton jaune (plus de 30)	150 \$	31.3
Carton jaune (plus de 35)	200 \$	31.3
Carton jaune (plus de 40)	250 \$	31.3
Carton jaune (plus de 45)	300 \$	31.3
Carton jaune (plus de 50)	250 \$	31.3
Carton rouge	25 \$	31.8
Forfait	50 \$	29.1
Forfait (2 <sup>e</sup> )	100 \$	29.1
Forfait (3 <sup>e</sup> et plus)	150 \$	29.1
Forfait en fin de saison	100 \$	29.6
Forfait à plus de 100 km	3 fois le montant de l'amende	29.4
Refus de purger sa suspension	25 \$	31.14

Dans la section discipline, des amendes peuvent être imposées pour toutes infractions.

# Règlements de jeu

➔ Des modifications ont été apportées aux règlements précédés de cette flèche pour la saison estivale 2008

## **40.1 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.**

Les règlements de la FIFA, de l'Association canadienne de soccer (ACS), de la Fédération et de l'ARSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires, spécifiques au présent document.

## **40.2 Équipes réserve**

Un club qui a une équipe inscrite dans une Ligue AA devra suivre les exigences des équipes réserves tel que prescrit à l'article 35.2 des Règles de fonctionnement.

## **40.3 Enregistrement des joueurs**

Le nom d'un joueur déjà assigné avec une équipe de la Ligue ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la Ligue

## **40.4 Liste des joueurs**

La liste des coordonnées des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe doit être acheminée à la Ligue le dernier vendredi avant le début de la saison. Un joueur non inscrit sur cette liste est non éligible et l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 29.2. Ladite liste est composée d'un maximum de seize (16) joueurs par équipe pour les catégories U-9 et U-10. Pour la catégorie U-11 soccer à 9, ladite liste est composée d'un maximum de dix-huit (18) joueurs par équipe. Dans toutes les catégories de la Ligue de développement, il doit y avoir un minimum de 10 joueurs par équipes.

## **40.5 Soccer à 11**

Réservé.

## **40.6 Transfert et libération de joueurs**

Le mouvement des joueurs est permis selon les règlements de la FÉDÉRATION.

## **40.7 Responsabilité des équipes**

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints affiliés. Les entraîneurs et les adjoints doivent détenir la certification requise par la FÉDÉRATION pour l'année en cours afin d'avoir le droit de diriger l'équipe et être au banc avec les joueurs.

## **40.8 Présence d'un entraîneur**

Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. S'il y a expulsion d'un entraîneur, le club de l'équipe fautive recevra une amende. Il est inacceptable qu'en soccer à 7 et à 9 un entraîneur soit expulsé.

## **40.9 Qualification des entraîneurs**

Pour être entraîneurs dans la Ligue, ces derniers devront détenir la certification requise par l'ARSQ.

## **40.10 Stage de recyclage**

Chaque entraîneur de la Ligue est obligé de participer au stage de recyclage annuel.

## **40.11 Vérification des passeports**

L'entraîneur, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les passeports de l'équipe adverse, et ce, en présence de l'arbitre tant que celui-ci les a en sa possession.

## **40.12 Nombre de matchs**

La Ligue déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. La Ligue devra suivre les exigences de la FÉDÉRATION pour le nombre de matchs requis par classe, catégories et sexe de la division ou sous-division.

#### **40.13 Le calendrier**

La Ligue devra se conformer aux préalables de la FÉDÉRATION pour l'harmonisation du calendrier

#### **40.14 Heure des matchs**

En aucun temps, un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être mis à l'horaire après 21 h. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18 h 15, sauf lors d'un congé férié.

#### **40.15 Match à l'extérieur**

Aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres et plus ne doit avoir lieu du dimanche soir au jeudi durant la période scolaire, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et avec l'autorisation de la Ligue.

#### **40.16 Autorité de la Ligue**

Seule la Ligue peut remettre un match ou faire un changement à la version définitive du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de changement de matchs.

#### **40.17 Joueurs invités sur une sélection**

Réservé.

#### **40.18 Cause exceptionnelle**

Une équipe peut, avec un avis de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date d'un match. La Ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles. Des frais d'administration seront applicables.

#### **40.19 Nombre minimum de joueurs dans un match**

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins cinq (5) joueurs sur le terrain en soccer à 7 et sept (7) joueurs en soccer à 9, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait. Les cas de force majeure seront étudiés par la Ligue.

#### **40.20 Demande de forfait**

Le forfait sera déclaré par l'arbitre présent sur le terrain quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le directeur des compétitions qui rendra une décision sans appel. Le retard dû à un match précédent ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la Ligue pour le (s) match (s) suivant (s).

#### **40.21 Refus de jouer**

Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la Ligue ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, l'équipe fautive devra payer une amende.

#### **40.22 Obligations des clubs**

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend charge de toutes les obligations qui en découlent. En cas d'annulation du match en raison d'une infraction à l'un ou l'autre des articles #23 à #25 inclusivement, le match est repris sur le terrain de l'équipe visiteuse.

#### **40.23 Les terrains**

Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par l'ARSQ ou la Ligue. En tout temps durant la saison, l'ARSQ ou la Ligue se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à leurs exigences. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé.

#### **40.24 Emplacement joueur & entraîneurs**

Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin de placer d'un côté du terrain, les entraîneurs et les joueurs, et de l'autre, les spectateurs.

#### **40.25 Les buts**

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FIFA. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

#### **40.26 État du terrain**

La Ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'ARSQ. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues seront appliquées.

#### **40.27 Ballon de match**

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match pour la partie. Un ballon n° 4 est utilisé.

#### **40.28 Joueur blessé**

Chaque équipe a la responsabilité de s'occuper de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital.

#### **40.29 Trousse de premiers soins**

C'est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse de premiers soins adéquate.

#### **40.30 Manquement**

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation prescrite.

#### **40.31 Le capitaine**

Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard.

#### **40.32 Prothèse**

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.

#### **40.33 Assignation des arbitres**

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre. Ce dernier est assigné par le club receveur.

#### **40.34 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant**

Un arbitre ne peut pas officier dans une catégorie ou une division où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant ou s'il y a un membre de sa famille impliqué dans le match auquel il est assigné.

#### **40.35 Rémunération**

Selon les tableaux des frais de l'ARSQ.

#### **40.36 Durée des matchs**

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

U-9 à U-11 : 2 mi-temps de 25 minutes

#### **40.37 Utilisation des joueurs**

L'utilisation d'un joueur dans une classe de compétition autre que la sienne se fait selon les règlements de la FÉDÉRATION.

À l'intérieur de sa classe de compétition, un joueur peut évoluer pour son club dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne, sans aucune restriction sauf celles imposées par les règlements de la sécurité dans les sports. De plus, le joueur n'est pas assujéti au délai de sept (7) jours.

#### **40.38 Match interrompu**

Pour être considéré valide, un match régulier doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps régulier et s'il y a du temps supplémentaire, lui aussi doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le directeur des compétitions décidera de la validité du match.

#### **Catégories**

U-9 à U-11

#### **Durée minimale pour qu'un match soit valide**

38 minutes

#### **40.39 Changement de joueurs**

Les changements ou substitutions de joueurs sont autorisés selon les règles en vigueur à la FIFA lors d'un arrêt de jeu (but, coup de pied de but) sauf qu'ils sont illimités en nombre. De plus, il est possible d'effectuer des substitutions sur les remises de touche offensives, c'est-à-dire celles où l'équipe qui demande le changement est en possession du ballon. Dans ce dernier cas, les deux équipes peuvent effectuer des changements. La demande est adressée par un entraîneur ou le capitaine à l'arbitre, demande à laquelle ce dernier peut acquiescer. Les joueurs qui entrent et sortent doivent passer par le centre du terrain. Un changement de gardien de but s'effectue de la même façon.

L'arbitre doit autoriser les changements tout au long du match et ajouter du temps en conséquence, et ne pourra le refuser qu'en cas d'abus de la part d'un entraîneur.

#### **40.40 Points au classement**

Réservé.

#### **40.41 Départage des équipes en cas d'égalité au classement**

Réservé.

#### **40.42 Carton rouge**

Réservé.

#### **40.43 Dérogation pour le soccer féminin**

Réservé.

#### **40.44 Admissibilité**

Réservé.

#### **➤ 40.45 Obstacle**

Si la balle touche un obstacle, une **balle à terre** sera effectuée à l'endroit où le ballon **a frappé l'obstacle**, à l'exception de la zone de réparation (balle à terre fait le plus près possible du point de frappe à l'extérieur de la zone).

## **SECTION X : SOCCER À 7 et à 9**

---

### **41 règles spécifiques**

---

#### **41.1 terrain de jeu**

- a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

Soccer à 7

- Longueur : 45 à 60 mètres
- Largeur : 25 à 45 mètres

Soccer à 9

- Longueur : 65 à 90 mètres
- Largeur : 45 à 55 mètres

- b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but en soccer à 7 et à 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 m en soccer à 7 et 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Soccer à 7

- Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m.
- point de pénalité : 7 m.

Soccer à 9

- Dimensions des buts : 7,32 m x 2,44 m (terrain de soccer à 11)

5,50 m x 1,80 m (terrain de soccer à 7)

- point de pénalité : 11 m (pour les terrains de soccer à 11)  
9m (pour les terrains de soccer à 7)

\*Sur les terrains de soccer à 7, le point de pénalité se situera à l'extérieur de la surface de réparation. Les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver derrière le point de réparation et à 9,15m de celui-ci.

- c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 m de rayon sur les terrains de soccer à 7 et 9,15 m sur les terrains de soccer à 11.

#### 41.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

#### 41.3 But marqué

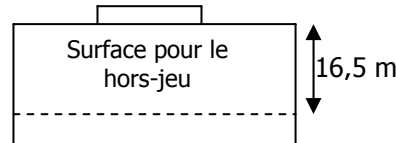
Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

#### 41.4 Hors jeu

Soccer à 7 : La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

Soccer à 9 : La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9. Toutefois la position du hors-jeu est uniquement signalée dans la surface délimitée spécialement à cet effet (voir schéma ci-dessous).

Surface pour le hors-jeu (soccer à 9) : délimitée par la ligne de but, les lignes de touche sur une distance de 16,5 m de la ligne de but.



#### 41.5 Fautes et incorrections (applicable en soccer à 7 et en soccer à 9)

Identique à celle de la Loi XII sur les fautes et incorrections aux Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- b) Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement, dans la surface de réparation une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.
- c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation. Le coup franc sera direct.
- d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, ce dernier ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

#### 41.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII sur les coups francs des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement) à l'exception du coup d'envoi, une touche et un coup de pied de but. Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 m en soccer à 7 et 9,15 m en soccer à 9 (que la partie soit disputée sur un terrain de soccer à 7 ou un terrain à 11).

#### 41.7 Coup de pied de réparation (pénalité)

Identique à la Loi XIV sur le coup de pied de réparation des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

Soccer à 9 : point de pénalité : 11 m (pour les terrains de soccer à 11)  
9m (pour les terrains de soccer à 7)

\*Sur les terrains de soccer à 7, le point de pénalité se situe à l'extérieur de la surface de réparation. Les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver derrière le point de réparation et à 9,15 m de celui-ci.

#### **41.8 Rentrée de touche**

Identique à la Loi XV sur la rentrée en touche des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera le gain du ballon pour l'équipe adverse.

#### **41.9 Coup de pied de but**

Identique à la Loi XVI sur le coup de pied de but des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 6 mètres du ballon.

Soccer à 9 : Sur les terrains de soccer à 11, le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation. Sur les terrains de soccer à 7, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 m du ballon.

#### **41.10 Coup de pied de coin**

Identique à la Loi XVII sur le coup de pied de coin des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

Soccer à 9 : La distance à respecter par l'adversaire est de 9,15m que la partie soit disputée sur un terrain de soccer à 7 ou sur un terrain à 11.