



RÈGLEMENTS

**RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION
SOCCER OUTAOUAIS 2023**

Table des matières

SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS	2
1. GESTION ET POUVOIR.....	2
2. DEMANDE D'ADHÉSION, INSCRIPTIONS, AFFILIATIONS.....	2
<hr/>	2
SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS.....	3
3. ENGAGEMENTS FINANCIERS.....	3
<hr/>	3
SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION.....	3
4. CATÉGORIES.....	3
<hr/>	3
5. COMPOSITION DES ÉQUIPES.....	4
<hr/>	4
6. STRUCTURE ET CALENDRIER	4
<hr/>	4
7. CHANGEMENTS AU CALENDRIER ET REMISES DE MATCH.....	4
<hr/>	4
8. ENTRAÎNEUR ET MEMBRES DU PERSONNEL	5
<hr/>	5
9. JOUEURS.....	5
<hr/>	5
10. PERSONNES AUTORISÉES À DANS LA ZONE TECHNIQUE.....	8
<hr/>	8
11. ARBITRES	8
<hr/>	8
12. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES.....	9
<hr/>	9
13. COULEURS	9
<hr/>	9
14. BALLONS.....	10
<hr/>	10
15. TERRAIN.....	10
<hr/>	10
16. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/PAR DÉFAUT	10
<hr/>	10
17. RÈGLES DU JEU	11
<hr/>	11
18. CLASSEMENT.....	12
<hr/>	12
SECTION IV - RÈGLEMENTS DISCIPLINAIRES.....	13
19. CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES	13
<hr/>	13
20. PROTÊTS ET PLAINTES.....	13
<hr/>	13
21. PROCÉDURES DISCIPLINAIRES.....	14
<hr/>	14
22. DIVERS.....	15
<hr/>	15

Soccer Outaouais

ANNEXE I – CHALEUR EXTRÊME.....	16
ANNEXE II – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES U10.....	17
ANNEXE III – LE SURCLASSEMENT DES JOUEURS	19

SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1. GESTION ET POUVOIR

1.1 La ligue régionale Soccer Outaouais (LRSO / ci-après nommée « la ligue ») est sous la juridiction de **Soccer Outaouais (SO)**.

1.2 Les règlements de l'IFAB, de **Soccer Canada (ACS)**, de **Soccer Québec (SQ)** et de SO s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques au présent document.

1.3 Seul le conseil d'administration de Soccer Outaouais a le pouvoir de modifier le présent règlement.

1.4 La ligue est gérée par un le secteur des compétitions et relève du responsable des compétitions.

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

2. DEMANDE D'ADHÉSION, INSCRIPTIONS, AFFILIATIONS

2.1 Pour adhérer à la LRSO, un club doit être dûment affilié à SO et avoir rempli toutes les obligations inhérentes tel que stipulé dans ses règlements généraux.

2.2 Pour participer à la LRSO, un club doit :

- Compléter le formulaire de demande d'adhésion fourni par SO;
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende;
- Indiquer le lieu des matchs en respectant les restrictions imposées;
- Respecter le mode d'accèsion à la ligue;
- Respecter le système de promotion et relégation.

2.3 Soccer Outaouais se réserve le droit d'accepter des équipes d'une autre ARS afin de compléter des catégories et divisions.

2.4 Les clubs mandatent des responsables (minimum de 2, maximum de 3) afin qu'ils soient les répondants officiels à SO. Les répondants devront faire la diffusion de l'information entre SO et les équipes de leur club.

2.5 Tout joueur doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

2.6 La date limite pour ajouter un nouveau joueur dans une équipe est le 15 juillet.

SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

3. ENGAGEMENTS FINANCIERS

3.1 Les frais, les montants et les modalités de paiement figurent dans le document « Cahier des charges ».

3.2 En plus des coûts énumérés dans le document « Cahier des charges », Soccer Outaouais peut imposer des obligations financières additionnelles dans l'intérêt général de la ligue.

3.3 Sauf indication contraire, tous les montants dus à la ligue sont payables dans les trente (30) jours qui suivent leur signification. Passé ce délai, les mesures administratives prévues aux règlements de Soccer Outaouais suivent leur cours.

SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

4. CATÉGORIES

4.1 Les catégories reconnues pour la saison en cours sont celles définies dans le cahier de charge.

4.2 Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge. L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1) janvier de chaque année.

4.3 L'accession aux catégories U9, U10, U11 et U12 est ouverte. Les catégories seront divisées en quatre catégories identifiées.

4.4 Un club qui ajoute ou retire une équipe le 8e jour suivant la réunion des responsables de compétition portant sur le tableau des inscriptions d'équipes paiera les frais d'affiliation et une amende équivalente à 75% des frais d'affiliation pour chaque équipe. Seul le responsable des compétitions à SO détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe après cette date. Le club paiera la totalité des frais d'affiliation si un désistement a lieu 8 jours avant la réunion des responsables de compétition portant sur les informations de la saison estivale, en plus d'une amende équivalente au montant total des frais d'affiliation.

5. COMPOSITION DES ÉQUIPES

5.1 Soccer Outaouais se donne le droit, à son unique discrétion, d'évaluer chaque équipe une fois l'inscription complétée et de prendre les décisions qu'elle juge appropriées, incluant de répartir les équipes dans différents groupes ou de jumeler des catégories.

6. STRUCTURE ET CALENDRIER

6.1 Le calendrier est établi avec la collaboration des clubs impliqués selon la disponibilité de leurs terrains.

6.2 La période allouée à la compétition se situe entre la mi-mai et la fin août. Des matchs pourraient donc devoir se jouer au début septembre si nécessaire.

6.3 Les reprises de match, si autorisées par le responsable des compétitions, seront jouées les vendredis soir.

7. CHANGEMENTS AU CALENDRIER ET REMISES DE MATCH

7.1 Seul le responsable des compétitions détient le pouvoir de faire un changement avant la version finale du calendrier. Il peut accepter ou refuser les demandes.

7.2 Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les présents règlements après le dépôt de la version finale du calendrier. Toute demande devra se faire par courriel en écrivant à competitions@soccceroutaouais.ca. Le responsable des compétitions avisera les clubs concernés.

7.3 Toute demande de changement d'heure et/ou de terrain qui respecte ce règlement et les modalités du document « Cahier des charges » est approuvée par la ligue si elle est acceptée par l'adversaire, l'arbitrage et qu'elle est effectuée au moins trois (3) jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la ligue se donne le droit de refuser la demande.

7.4 Tout club qui est contraint par sa ville d'annuler un match à cause du mauvais temps ou d'un terrain impraticable doit faire suivre au responsable des compétitions la confirmation par écrit du responsable de la ville et aviser le club visiteur selon les procédures établies par SO.

7.5 Une fois sur le terrain, l'arbitre est le seul pouvant déclarer un terrain impraticable. Le responsable des compétitions sera avisé par l'arbitre et il prendra action pour fixer la reprise du match.

8. ENTRAÎNEUR ET MEMBRES DU PERSONNEL

8.1 Éligibilité et obligations

8.1.1 Pour être éligible à prendre place dans la zone technique, tout entraîneur ou membre du personnel doit montrer aux arbitres sa carte d'affiliation électronique ou physique. S'il est incapable de présenter sa carte électronique ou physique, celui-ci ne pourra pas participer à la rencontre.

8.1.2 Pour être éligible, l'entraîneur d'une équipe doit détenir un certificat d'entraîneur émis par l'ACS; Formation Respect et sport + S3

8.1.3 Si une équipe se présente sans responsable d'équipe éligible, elle perd le match par défaut.

8.1.4 Aucun responsable d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Le responsable d'équipe doit demeurer dans la zone technique de son équipe soit 1m de part et d'autre des places assises des joueurs.

8.2 Expulsions et suspensions

8.2.1 Tout entraîneur ou autre membre du personnel expulsé d'un match doit immédiatement quitter le terrain, ne plus accéder à l'enceinte ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match jusqu'à son terme.

8.2.2 Aucun entraîneur ou autre membre du personnel suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, prendre place dans la zone technique et accéder au terrain, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match sauf avec son équipe à l'extérieur du terrain et de la zone technique après la fin du match.

8.2.3 Toute infraction aux articles 8.2.1 et 8.2.2 est rapportée par l'arbitre à la ligue, qui peut infliger une amende et/ou une suspension et/ou une défaite par défaut.

9. JOUEURS

9.1 Éligibilité et obligations

9.1.1 Afin d'être éligible à prendre part à un match avec une équipe, un joueur doit être affilié à un club, ne pas être suspendu, respecter la réglementation concernant l'âge et l'utilisation des joueurs et l'article 35.9 des règles de fonctionnement de Soccer Québec, avoir son nom inscrit sur la feuille de match électronique ou avoir son nom rajouté à la main avant le début du match et présenter aux arbitres sa carte d'affiliation électronique ou physique.

9.1.2 Avant chaque match, l'arbitre est tenu de vérifier l'identité de tous les joueurs dont le nom figure sur la feuille de match. À défaut de présenter sa carte électronique ou physique, le ou les joueurs ne pourront pas participer à la rencontre.

9.1.3 Tout joueur qui se présente après le début du match ne pourra pas prendre part au match, tant qu'il n'a pas été contrôlé par l'arbitre. Ce contrôle doit impérativement être fait avant le début de la deuxième période de jeu. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième période ne peut pas prendre part au match.

9.1.4 Les joueuses féminines doivent se conformer aux mêmes règlements, lorsqu'utilisées dans des équipes masculines autorisées.

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

- Dans le respect des catégories d'âges imposées par Soccer Québec, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.
- Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si une attestation médicale et une autorisation parentale accompagnent la demande.

9.1.5 Une équipe ne peut utiliser des joueurs de catégorie U7. Pour les équipes de catégorie U9 et U10, une équipe peut utiliser un maximum de 2 joueurs de catégorie U8. Elle est donc limitée à 12 joueurs inscrits sur la feuille de match. La limite de 12 joueurs ne s'applique pas lorsque le joueur U8 fait partie de l'équipe régulière. Pour les clubs avec la norme de Soccer de Qualité, une équipe pourra avoir plus de 3 joueurs de catégorie U8 et ce afin de compléter des équipes.

9.1.6 Pour toute infraction aux différents articles ci-haut mentionnés, l'équipe fautive perdra par forfait.

9.2 Expulsion et suspensions

9.2.1 Tout joueur expulsé d'un match doit immédiatement quitter la surface de jeu ou la zone technique, selon le cas, ne plus accéder à l'enceinte, même après le match, et ne peut plus entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match, sauf avec son équipe une fois le match terminé.

9.2.2 Aucun joueur suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, prendre place dans la zone technique et accéder au terrain, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match sauf avec son équipe à l'extérieur du terrain et de la zone technique après la fin du match.

9.2.3 Toute infraction aux articles 9.2.1 et 9.2.2 est rapportée par l'arbitre à la ligue, qui peut infliger une amende et/ou une suspension et/ou une défaite par défaut.

9.2.4 Pour tout joueur expulsé entre la fin d'une période et le début de la suivante, l'équipe concernée doit jouer avec autant de joueurs en moins par rapport au nombre qu'elle avait sur

le terrain à la fin de la période, et ce dès le début de la période suivante. Si un remplaçant est expulsé à la fin d'une période et le début de la suivante, le nombre de joueurs sur le terrain est inchangé.

9.3 Nombre de joueur

9.3.1 En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain avec le minimum de joueurs suivant :

- Soccer à 7 = 5 joueurs.
- Soccer à 9 = 6 joueurs.
- Soccer à 11 = 8 joueurs.

Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs indiqué, soit par blessure, exclusion ou autre raison, elle perd le match par forfait. Les cas de force majeure seront étudiés par le responsable des compétitions qui rendra une décision finale et sans appel.

9.4 Équipement

9.4.1 L'équipement obligatoire pour tout joueur :

- un maillot avec des manches aux couleurs de l'équipe;
- un short sans poche (seul le gardien est autorisé à porter des pantalons longs ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures – Les joueurs doivent porter des chaussures sécuritaires pour eux-mêmes ainsi que les autres joueurs. Il est permis d'utiliser des souliers à crampons pour autant que ceux-ci ne soient pas pointus ou coupants.

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

9.4.3 Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport. Pour plus d'information, consulter la loi 4 des lois du jeu.

9.4.4 Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux. Tout type de bijou visible (colliers, bagues, montre, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être retiré. Il est interdit de recouvrir les bijoux de ruban adhésif.

9.4.5 Le port du bracelet médical est permis. Il ne doit pas être recouvert par mesure de sécurité.

10. PERSONNES AUTORISÉES À DANS LA ZONE TECHNIQUE

10.1 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à trois (3) membres du personnel dûment affiliés avec carte d'affiliation électronique ou physique sur la feuille de match en plus du nombre de joueurs selon le tableur ci-dessous. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique, si elles se conforment aux articles 8.1.1 et 9.1.1

	CR/LR	CRL/LL
Soccer à 7	Quatorze (14)	Vingt (20)
Soccer à 9	Dix-sept (17)	Vingt-cinq (25)
Soccer à 11	Vingt (20)	Vingt-cinq (25)

10.2 Pour toute infraction à l'article 10.1, l'équipe fautive est pénalisée d'une amende et pourrait perdre par défaut.

10.3 Un officiel d'équipe doit être présent dans la zone technique pour toute la durée du match.

11. ARBITRES

11.1 L'assignation des arbitres pour toutes les catégories est sous la responsabilité de Soccer Outaouais.

11.2 Les arbitres désignés pour un match sont affiliés auprès de Soccer Québec pour l'année d'activité en cours.

11.3 L'arbitre possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il arrive sur les lieux du match et se termine au moment où il les quitte.

11.4 Pour tous les matchs de ligue LRSO, Soccer Outaouais assignera :

- Pour les matchs de soccer à 7 = 1 arbitre.
- Pour les matchs de soccer à 9 et à 11 = 1 arbitre et 2 arbitres assistants.

11.5 Pour les matchs de soccer à 9 et à 11, en cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prend sa place. Pour le soccer à 7 (U10), un responsable d'équipe officiera le match. Pour le soccer à 7 (U19), le match est annulé si l'arbitre est absent.

11.6 Les procédures concernant l'homologation des matchs, l'envoi des rapports disciplinaires et d'incident sont communiquées aux arbitres avant le début de la saison. Les amendes prévues sont infligées si ces procédures ne sont pas suivies.

11.7 L'arbitre doit aviser la ligue de toute irrégularité au plus tard le premier jour ouvrable suivant le match. Pour les matchs qui ne sont pas joués dans leur intégralité, l'arbitre doit aviser la ligue le jour même.

12. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

12.1 Les équipes sont pleinement responsables de l'application des règlements et ne peuvent en ce sens invoquer une erreur de la part des arbitres pour le non-respect de tout article de règlement de Soccer Outaouais.

12.2 Les équipes doivent utiliser la feuille de match officielle et la remettre à l'arbitre vingt (20) minutes avant le début de la partie accompagnée des cartes d'identification électronique ou physique des joueurs et des responsables d'équipe.

12.3 Chaque équipe doit avoir en sa possession, une trousse de premiers soins et de la glace (ou un substitut) accessibles en tout temps.

12.4 Avant, pendant et après un match, les joueurs et les responsables d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par l'arbitre. Cependant, si l'arbitre met fin au match sans sanctionner par crainte pour sa sécurité ou se sent intimidé, les personnes impliquées dans cet arrêt de match seront convoquées en comité de discipline. Soccer Outaouais ne tolère aucune forme d'intimidation, d'harcèlement et/ou d'abus verbal ou physique envers ses arbitres.

12.5 Toute personne participant au match ou étant impliquée dans le match a la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents avant, pendant et après le match. En cas de manquement, l'arbitre pourra demander l'aide des officiels d'équipe.

13. COULEURS

13.1 Lors de l'inscription de leurs équipes, les clubs devront faire connaître la couleur de leur chandail, short et bas pour les matchs disputés à domicile.

13.2 Aucune dispute quant à la couleur ne sera tolérée, l'équipe qui visite a le choix de toute autre couleur que celle identifiée par l'équipe qui reçoit. Dans l'éventualité où l'arbitre juge que les couleurs sont trop similaires, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter un dossard.

13.3 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des joueurs de champ des deux (2) équipes et, dans la mesure du possible, des arbitres et du gardien de l'autre équipe. En cas de conflit de couleur entre les gardiens de but et l'arbitre, le gardien doit changer de maillot. S'il y a un conflit de couleur entre les deux (2) gardiens, l'un d'eux doit changer son

équipement, si cela est possible. En outre, les gardiens d'une même équipe doivent porter les mêmes couleurs et avoir un numéro distinct, pour un match donné.

14. BALLONS

14.1 Le club local doit fournir deux (2) ballons en bon état pour chaque match.

14.2 La grandeur des ballons à utiliser est la suivante :

- U10 à U12 = un ballon no. 4.
- U13 à U18 = un ballon no. 5.

15. TERRAIN

15.1 Le terrain doit être régulièrement et visiblement tracé, avoir des buts réglementaires en bon état. Un match ne pourra pas avoir lieu si le terrain n'est pas ligné adéquatement. L'arbitre fait état par l'entremise d'un rapport d'incident tout manquement au présent article.

16. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/PAR DÉFAUT

16.1 Une équipe perd par forfait/défaut, que le match soit complété ou non, et est sanctionnée selon les modalités prévues à la Politique administrative des frais et amendes, cela étant sans possibilité de protêt ni d'appel, si elle :

1. Ne se présente pas à un match (forfait) ;
2. Se retire d'un match (défaut) ;
3. N'a pas le nombre de joueur minimum selon l'article 9.3.1 et un entraîneur adulte éligibles pour commencer, 10 minutes après l'heure de début de match prévue.
4. Fait jouer un joueur frauduleusement (défaut) ;
5. N'est plus, durant le match, en mesure d'avoir dans la zone technique un membre du personnel adulte inscrit sur la feuille de match électronique (défaut) ;
6. Fait jouer un joueur sans respecter la section 9 (Joueurs) de ce règlement (défaut);
7. A plus de joueurs que le maximum autorisé par la ligue sur la feuille de match selon l'article 10.1;
8. Enfreint tout autre article de règlement (de la ligue, de Soccer Québec, de Canada Soccer ou de la FIFA) non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait ou défaut, dont le cas est étudié par la ligue.

16.2 Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0

16.3 Une équipe ayant compilé trois forfaits pour la même raison verra son cas automatiquement référé au comité de discipline de SO. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller l'exclusion de SO peut être infligée. Dans le cas d'une exclusion de SO, les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif selon le tableau des frais.

17. RÈGLES DU JEU

17.1 Les lois du jeu de la IFAB sont en vigueur, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement et/ou aux autres règlements de Soccer Québec et Soccer Outaouais.

17.2 Pour le soccer à 7 et le soccer à 9, toutes les parties sont jouées en accord avec les règlements de Soccer Québec.

17.3 La durée de chaque match est déterminée selon le tableau suivant :

Format	Temps de jeu
Soccer à 7 (U10)	4 x 12 minutes
Soccer à 7 (U19)	2 x 40 minutes
Soccer à 9 (U12)	2 x 35 minutes
Soccer à 11 (U14)	2 x 40 minutes
Soccer à 11 (U16-U18)	2 x 45 minutes

17.4 L'arrêt à la mi-temps ne dépasse pas cinq (5) minutes. Dans le soccer à 7, cette limite est de trois (3) minutes.

17.5 Si l'arbitre, pour une raison justifiable doit réduire le temps de match, il le fera en jouant des périodes à temps égal.

17.6 L'arbitre d'un match est la seule personne responsable de chronométrer le temps de jeu.

17.7 Si pour une raison ou pour une autre, un match doit être suspendu temporairement, la durée cumulative totale de cet arrêt ne pourra pas excéder 30 minutes. Au-delà de ce délai, l'arbitre devra mettre fin au match et consigner le tout par un rapport d'incident à la ligue.

17.8 Afin de respecter les directives émises par environnement Canada, l'arbitre devra interrompre le match dès qu'il entendra le grondement du tonnerre. En cas d'incertitude (tonnerre vs bruit ambiant), il est demandé à l'arbitre d'attendre un second incident (tonnerre) avant de mettre fin au match.

Voici comment l'arbitre devra appliquer cela en fonction du moment auquel le tout est constaté :

Avant l'heure prévue du match	Pendant la partie	Après la mi-temps
<p>U10-U12 L'arbitre ne pourra pas faire débiter le match. Il sera remis par la ligue à une date ultérieure.</p>	<p>U10-U12 L'arbitre mettra fin au match immédiatement. Aucune reprise de jeu possible. Il n'y aura pas de remise de match.</p>	<p>L'arbitre mettra fin au match immédiatement. Aucune reprise de jeu possible. Il n'y aura pas de remise de match.</p>
<p>U14-U18 L'arbitre ne pourra faire débiter le match que 30 minutes après le dernier tonnerre.</p>	<p>U14-U18 Pendant la première demie, l'arbitre suspend le match. L'arbitre ne pourra reprendre le match que 30 minutes après le dernier tonnerre.</p>	

17.9 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins:

Format	Temps de jeu
Soccer à 7 (U10)	36 minutes
Soccer à 7 (U19)	60 minutes
Soccer à 9 (U12)	40 minutes
Soccer à 11 (U14)	60 minutes
Soccer à 11 (U16 et +)	65 minutes

17.10 Les remplacements de joueurs sont illimités et autorisés lors des reprises de jeu suivantes :

- ✓ Coup d'envoi;
- ✓ Coup de pied de but;
- ✓ Rentrée de touche offensive (si l'équipe bénéficiant de la rentrée de touche effectue un remplacement, l'autre équipe pourra également en effectuer);
- ✓ Reprise du jeu à la suite d'une blessure (le joueur blessé seulement).

17.11 Pour toutes les catégories, si un officiel d'équipe est appelé sur le terrain par l'arbitre pour un joueur blessé, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain et il ne pourra y revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre une fois que le jeu aura repris. L'officiel d'équipe n'est pas autorisé à discuter avec l'arbitre lorsqu'il est à l'extérieur de sa zone technique.

17.12 Après un écart de sept (7) buts entre deux équipes, la partie officielle sera terminée. Avec l'accord des deux entraîneurs, le match se poursuivra de façon amicale, en considérant la possibilité de prêter des joueurs pour équilibrer les forces en présence. L'arbitre continuera à officier le match amical et appliquera les règlements. Les sanctions seront toujours comptabilisées.

18. CLASSEMENT

18.1 Les catégories U10 et U12 sont des championnats sans classement.

SECTION IV - RÈGLEMENTS DISCIPLINAIRES

19. CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES

19.1 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 3^e avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

19.2 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 5^e avertissement (carton jaune) durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

19.3 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'une même compétition plus de 5 avertissements (carton jaune), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque avertissement (carton jaune) supérieur à 5. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.

19.4 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'un même match 2 avertissements (cartons jaunes) est automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La suspension automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. Le premier avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune), et le second avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul comme un double avertissement (deux (2) cartons jaunes) (voir article 13.8).

19.5 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) est exclu d'un match (carton rouge) au cours d'une compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sanction ne peut être contestée. Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le Comité de discipline en fonction du rapport produit par l'arbitre.

19.6 Quiconque est exclu doit immédiatement quitter le terrain ainsi que les lieux à proximité.

19.7 Les équipes sont responsables de faire le suivi du cumul des avertissements et des sanctions automatiques découlant de la réglementation. Les clubs et les équipes sont responsables de comptabiliser eux-mêmes les cartons reçus par leurs joueurs et les membres du personnel.

20. PROTÊTS ET PLAINTES

20.1 Le dépôt d'un protêt doit se faire, sous peine de déchéance du protêt, par correspondance officielle au secrétariat de la LRSO dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident qui a

donné naissance au protêt et être accompagné d'un dépôt tel que prévu au tableau des frais. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.

20.2 Le plaignant doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie du protêt, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à l'équipe contre qui il proteste. Les coordonnées des équipes sont disponibles au secrétariat de la LRSO.

20.3 L'étude des protêts se fait par Jury de discipline de SO selon les procédures établies dans le règlement de discipline de SQ et de la ligue LRSO. Si le protêt est jugé valable par le Jury de discipline, le dépôt sera remboursé au plaignant. Si le comité de discipline régional rejette le protêt, le dépôt n'est pas remboursé.

20.4 Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but, le résultat du match ou toute expulsion de joueurs ou de responsables d'équipe. Un protêt sur une décision de l'arbitre est donc non recevable.

20.5 Pour toute infraction au processus de protêt, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné au plaignant.

21. PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

21.1 En tout temps et pour toute infraction aux règlements de la ligue ou de SQ, ou lorsqu'elle le juge nécessaire, la ligue, SO ou SQ peut convoquer un joueur, une personne reliée à une équipe ou un club à une audition disciplinaire et appliquer les sanctions qu'elle juge appropriées.

21.2 Les convocations se feront conformément aux procédures établies dans les règlements de discipline de SO.

21.3 Les décisions de la ligue peuvent être portées en appel auprès de l'instance qui a juridiction.

21.4 Les suspensions infligées par la ligue ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements.

21.5 Toute suspension doit être purgée dans la ligue. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans la saison en cours, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

La suspension sera considérée comme non purgée si l'article 11.1.1 n'est pas respecté. Aucune suspension ne peut être purgée lors d'un match non joué ou non complété, à l'exception où une équipe déclare forfait, le match sera considéré comme joué et la suspension sera purgée.

21.6 Le comité de discipline de SO entendra tous les cas de discipline de ses membres et des personnes sous sa juridiction à l'exception des cas spécifiquement mentionnés dans les règlements de discipline de SQ.

21.7 En cas de récidive, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident et le contrevenant sera suspendu jusqu'à ce que le comité de discipline ait déterminé la sanction qui s'imposera en sus de celle qui s'applique. Aucune demande de sursis ne pourra être accordée.

21.8 Le directeur de discipline ou toute personne désignée par lui peut, le cas échéant, émettre l'ordonnance de sursis en attendant l'audition devant le comité de discipline. Le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation.

22. DIVERS

22.1 Programme de rétention des jeunes arbitres

22.1.1 Lors d'un match, si l'arbitre est âgé de moins de 16 ans et qu'il porte un écusson orange sur l'épaule droite sur lequel est inscrit : « Arbitre Outaouais », au premier abus verbal provenant d'un entraîneur, spectateur ou partisans de l'équipe en question, l'arbitre montrera l'écusson en signe de premier et dernier avertissement à l'entraîneur. L'entraîneur aura donc à ce moment cinq (5) minutes pour remédier à la situation sinon il sera automatiquement expulsé et l'équipe de cet entraîneur perdra alors le match automatiquement par forfait. Si l'entraîneur est reconnu coupable selon les règlements de discipline de SQ ou de SO, les mesures disciplinaires appropriées s'appliqueront ainsi qu'une amende selon le tableau des frais.

22.2 Spectateurs

22.2.1 Durant le déroulement d'une partie, les spectateurs doivent être localisés du côté opposé à celui de la zone technique et du banc des joueurs. Les spectateurs ne doivent pas nuire au bon déroulement de la partie. Il est également interdit pour un spectateur de se tenir à l'arrière des buts.

22.2.2 Si un ou des spectateurs perturbent le déroulement normal du match, l'arbitre peut en tout temps exiger de l'entraîneur de l'équipe à laquelle appartiennent ces spectateurs de faire cesser ces comportements. L'arbitre octroie à l'entraîneur une période de cinq (5) minutes pour ramener des conditions assurant le bon déroulement du match. Si, au terme de ces cinq (5) minutes, ces conditions ne sont pas attendues, l'arbitre peut, sans autre préavis, mettre un terme au match. L'équipe dont l'entraîneur aura été averti au préalable perdra alors le match par forfait. Un rapport sera transmis au responsable des compétitions qui verra à adopter toutes les mesures qu'il juge nécessaires pour assurer le bon déroulement de la saison.

22.2.3 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 spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière. Pour tout comportement d'harcèlement, intimidation, d'abus verbal et ou physique d'un spectateur envers les arbitres, SO imposera une sanction contre le club jugé fautif en plus d'une amende. En addition, une équipe pourra être bannie de la compétition.

ANNEXE I – CHALEUR EXTRÊME

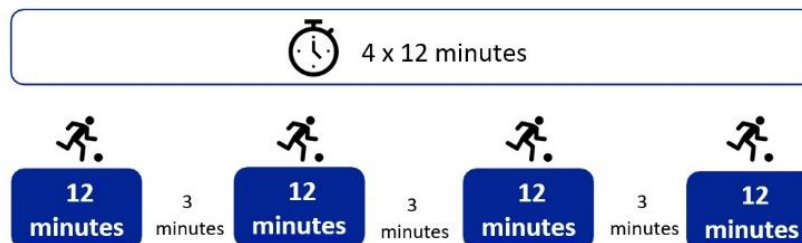
- 1) Dans le cas de chaleur extrême, l'arbitre donnera des pauses d'eau lors d'un match, mais cela n'empêche pas l'éducateur de poursuivre l'hydratation des joueurs tout au long de la partie en leur demandant de s'approcher à tour de rôle du banc et de leur donner de l'eau sans sortir du terrain.
- 2) SO suit les recommandations de chaleurs accablantes et chaleurs extrêmes de SQ afin d'assurer la santé et la sécurité de tous les joueurs, éducateurs et officiels. Les mesures à prendre en lien avec les températures extrêmes prévues pour nos ligues se retrouvent dans le tableau récapitulatif ci-bas :

Température ressentie	Mesure à prendre
Moins de 30°C	Aucune
Entre 30°C et 39°C	Deux pauses d'hydratation : U10 = non nécessaire avec le nouveau format de jeu U12 à U18 = accordées à chaque moitié de la demie
Plus de 40°C	Les matchs sont annulés par SO

ANNEXE II – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES U10

1. TEMPS DE JEU

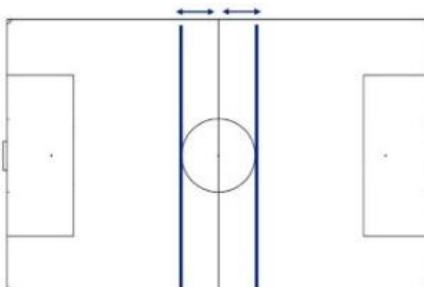
POUR LE SOCCER À 7



2. LA LIGNE DE RETRAIT

OÙ ?

- Au tout début de l'arc central (dans chaque moitié de terrain), 5 MÈTRES AVANT LE MI-TERRAIN (U9-U10)
- L'arbitre devra se positionner à cet endroit et les joueurs de l'équipe offensive devront se placer derrière l'arbitre.
- L'équipe adverse a le droit de franchir la ligne dès que la passe est jouée.



QUAND ? Coup de pied de but seulement

COMMENT ?

- Sur coup de pied de but seulement, l'équipe adverse doit reculer derrière l'arbitre, qui lui, sera positionné au début de l'arc de cercle central.
- L'équipe adverse a le droit de franchir la limite dès que la passe est jouée.

3. LE DÉGAGEMENT DU GARDIEN

Quand le gardien de but a le ballon dans ses mains, il ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée.



QUAND ? À la suite d'un arrêt et avec le ballon dans les mains

IMPORTANT :

Il est interdit pour un joueur adverse de bloquer le dégagement. Les joueurs de l'équipe adverse doivent impérativement sortir de la surface de but lorsque le gardien a le ballon dans ses mains.

Si le gardien dégage à la volée ou ½ volée, le ballon est repris par une balle à terre, au gardien de but (responsabilité de l'arbitre qui encourage l'apprentissage).

4. LA RENTRÉE DE TOUCHE ET LE COUP DE PIED DE COIN



QUAND ? Lorsque le ballon sort complètement du terrain sur les lignes de touche (la totalité du ballon est sortie et ne touche plus la ligne)

COMMENT ?

- Le ballon doit être immobile sur la ligne ou juste derrière celle-ci. Si le ballon n'entre pas en jeu, on reprend la touche à l'endroit initial.
- Les joueurs de l'équipe adverse (sans la possession du ballon) doivent être à 6 mètres du joueur effectuant la touche.
- Le joueur en possession du ballon peut effectuer une conduite de balle pour rentrer sur le terrain [s'il a de l'espace pour le faire] **OU** passer le ballon au sol à un coéquipier
- REMISES EN TOUCHE : CONDUITE DE BALLE / PASSE AU SOL AVEC LE PIED (U9-U10)

ANNEXE III – LE SURCLASSEMENT DES JOUEURS

Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories immédiatement supérieures à la sienne. Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne.

Le surclassement ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16 sur réception des documents suivants : attestation médicale à l'effet que le joueur ne court aucun danger supplémentaire pour sa santé et le formulaire d'affiliation. SO pourra accorder le double surclassement. Le double surclassement s'applique uniquement pour un joueur enregistré dans une équipe. Le double surclassement ne peut être appliqué pour un joueur de réserve.

Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.