



RÈGLEMENTS

Ligue de Soccer Scolaire EuroClass

2020-2021

Table des matières

1. Préambule	3
2. Généralité	4
3. Structure de la compétition	6
4. Règlements administratifs	7
5. Équipement des joueurs	10
6. Récompenses	13
8. Arbitrage	16
9. Règlements de la compétition	17
10. Discipline	22
11. Avertissement & expulsion	24
12. Purgation des suspensions	26
13. Protêt	27
14. Règlements du jeu	28



1

Préambule

1.0 Légende

Surligné en jaune	Modification aux règlements 2018-2019

1.1 Lexique

Division	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
Équipe	Désigne un regroupement de joueurs d'une école affiliée évoluant en compétition
FIFA	Fédération Internationale de Football Association.
Ligue	Pour ce document, le terme Ligue désigne la Ligue de Soccer Scolaire EuroClass
LSSE	Ligue de Soccer Scolaire EuroClass
Membre	Toute personne qui est reliée à une équipe (joueur, entraîneur, adjoint, gérant, soigneur).
Protêt	Désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.
Spectateur	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match.
Terrain	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure.

2

GÉNÉRALITÉS

2.0 Application

Le présent document concerne les différentes activités de la LSSE. Il couvre l'ensemble de la saison, incluant les éliminatoires et les tournois, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

2.1 Interprétation

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

2.2 District judiciaire

Le district judiciaire de la ligue est celui de Québec.

2.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux

Les règlements de la FIFA s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires spécifiées au présent document.

2.4 Non-respect des règlements

L'ignorance des règlements ne pourra en aucun cas justifier le non-respect de ces derniers.

2.5 Règles d'adoption

Les règlements de la ligue sont rédigés par les permanents d'EuroClass ainsi que les membres du comité de gestion de la LSSE.

Les règlements, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés ou abrogés pendant la saison d'activité. L'application d'un nouveau règlement ne peut se faire rétroactivement en aucun cas.

2.5 Amendement aux règlements

Tout amendement aux règlements adopté par EuroClass n'entrera en vigueur que la saison suivante.

2.6 Cas non prévu

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par EuroClass qui se référera aux règlements de la FIFA.



3

STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

3.0 Structure de la ligue

La ligue s'adresse aux équipes 3e cycle (5-6e année scolaire), tant féminines, masculines que mixtes. Certains joueurs peuvent être surclassés tant que l'équipe reste composée de 5-6e année à plus de 75%.



4

RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

4.0 Inscription des équipes

4.1 frais d'inscription

Pour participer à la Ligue de Soccer Scolaire EuroClass, l'école doit acquitter les coûts suivants :

1. Le montant par équipe couvrant les frais d'exploitation

Ces montants dépendent du coût de la location du stade intérieur, des terrains extérieurs, des frais d'arbitrage et des autres frais administratifs connexes et sont déterminés en début de saison par EuroClass.

Le montant doit être payée dès réception de de la facture et deux (2) jours avant le début de la ligue. Toute école n'ayant pas acquitté les frais se verra refusée l'accès au terrain et ses équipes ne pourront jouer leurs matchs.

4.2 Le responsable auprès de la ligue

Un responsable par école devra être mandaté par celle-ci afin qu'il en soit le répondant officiel auprès de la Ligue de Soccer Scolaire EuroClass. Le répondant doit faire la diffusion de l'information entre le comité de gestion de la ligue, l'équipe de son école, les joueurs et les parents des joueurs.

4.3 Participation des joueurs

Tout joueur pour être éligible à être sur la feuille de match de la ligue doit être inscrit à l'école de l'équipe participante.

C'est la responsabilité de l'école de s'assurer de l'éligibilité des joueurs en conformité avec les règlements de la ligue.

4.4 Enregistrement des joueurs

Le nom d'un joueur déjà enregistré avec une équipe d'une école ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la Ligue, sauf si le joueur a obtenu sa libération d'EuroClass.

Un joueur non inscrit sur cette liste est inéligible et l'équipe perd par défaut tout match où le joueur figure sur la feuille de match, même s'il ne joue pas.

4.3 Changement d'équipe

Un joueur peut changer d'équipe, à l'intérieur de son école si cette dernière possède plusieurs équipes et ce jusqu'à la première phase de relégation. Toutefois, un seul changement par joueur par saison d'activité est autorisé.

4.4 Entraîneurs

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un entraîneur qui peut être assisté d'au maximum deux (2) adjoints. Au moins une personne ayant atteint l'âge de seize (16) ans et inscrite sur la feuille de match doit être présente dans la zone technique pour la durée totale du match.

4.5 Absence d'entraîneur ou d'entraîneur adjoint

Aucun match ne peut commencer sans la présence d'un entraîneur, ou d'un entraîneur adjoint éligible. Si durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir dans la zone technique ni entraîneur, ni entraîneur adjoint, inscrit sur la feuille de match avant le début de la rencontre, le match est joué mais l'équipe fautive le perd par défaut.

4.6 Responsabilité de la ligue

La ligue n'est pas responsable des accidents, vols, et pertes pouvant survenir durant la compétition et impliquant les joueurs et membres du personnel d'équipes. Elle n'est pas responsable des coûts, des soins médicaux ainsi que du transport en ambulance des blessés.

5

ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.0 Général

Le non-respect des règlements 5.1 à 5.8 ne peut justifier un forfait ou le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

5.1 Uniforme

L'uniforme complet est constitué d'un gilet numéroté, 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, de celui des adversaires et des officiels. Le port du pantalon de survêtement est autorisé pour le gardien seulement avec l'approbation de l'arbitre.

5.2 Couleurs similaires

Les couleurs des équipes en présence lors d'un match doivent permettre, sans risque de confusion, de distinguer les deux équipes. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de chandails ou porter des dossards.

5.3 Protège-tibias

Le port du protège-tibia, pour des raisons de sécurité et d'assurance, est obligatoire pour tous les joueurs. Les bas doivent les recouvrir.

5.4 Les crampons

Les crampons doivent être à bout plat et avoir une longueur maximale de 16mm. Les crampons métalliques sont interdits. Tout joueur peut jouer avec des espadrilles sans crampons.

5.5 Numéro des joueurs

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

5.6 Le capitaine

Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul capitaine à la fois et ce dernier doit porter un brassard au bras gauche.

5.7 Prothèse et appareil orthopédique

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

5.8 Lunettes et prothèse auditive

Le port de lunettes et le port d'une prothèse auditive sont permis. Les lunettes de sport sont fortement recommandées.



6

RÉCOMPENSES

6.0 Général

L'équipe est responsable de garder le trophée dans l'état reçu. Si bris, il y a, l'équipe devra faire la réparation à ses frais.

La bannière reste à l'équipe gagnante.

6.1 Bannières & trophées

Les bannières ou trophées mises en compétition sont ceux établis par le comité de la ligue. Ils sont remis à toute équipe qui finit vainqueur du tournoi final qui se déroulera le **VENDREDI 15 MAI 2019**.

7

ARBITRAGE

7.0 Autorité de l'arbitre

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. Il est mandaté de faire les changements toutes les 5 minutes.

Ses décisions sont finales ne sont pas discutables que ce soit par le joueur ou l'entraîneur.

7.1 Protection des arbitres

Toute équipe à la responsabilité d'assurer la protection des arbitres et assistants présents à un match.

7.2 Assignation des arbitres

L'arbitrage des matches sera assumé par un arbitre. L'assignation sera faite par le responsable de ligue. Si, après l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, la partie sera arbitrée et animée par les entraîneurs.

8

CALENDRIER

8.0 Horaire

Toute équipe est responsable de respecter l'horaire fournit par le comité organisateur. Si retard il y a, le temps perdu ne pourra pas être repris et donc déduit des 2 x 25 minutes allouées à chaque match.

8.1 Échauffement

Celui-ci doit avoir lieu en arrière des buts côté tribune. En aucun cas, celui-ci ne doit gêner le déroulement du match de ceux qui précèdent

NE JAMAIS UTILISER LE TERRAIN ALORS QU'IL Y A PRÉSENCE DE JOUEURS AVANT NOTRE LOCATION.

9

RÈGLEMENTS DE LA COMPÉTITION

9.0 Minimum de joueurs

Doivent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, un minimum de 13 joueurs, habillés et aptes à jouer.

L'équipe qui se présentera avec moins de 13 joueurs devra jouer avec un joueur en moins sur la ou les lignes choisies par l'entraîneur et ce pour la durée de la partie.

Pour qu'un joueur puisse participer au tournoi de fin d'année, il doit participer à au moins 3 matchs de la saison régulière

9.1 Écart de buts

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts ou plus entre les deux équipes, le pointage devient immuable. On poursuit le match jusqu'à la fin du temps alloué pour chaque match.

9.1 Feuille de match

L'entraîneur doit remettre une feuille de match officielle sur laquelle tous les joueurs présents sont inscrit.

L'arbitre donnera le résultat au coup de sifflet final au responsable du plateau.

9.2 Ballon de match

Pour les matchs, le ballon # 4 est utilisé. L'arbitre aura le ballon officiel de la ligue. Même ballon utilisé sur les 3 terrains.

L'ORGANISATION PRÊTERA LES TROIS (3) BALLONS.

ÉCART DE 7 BUTS

L'ENTRAÎNEUR DE L'ÉQUIPE GAGNANTE A LE DEVOIR DE METTRE EN PLACE UNE STRUCTURE POUR PERMETTRE DE RÉDUIRE L'ÉCART ENTRE LES 2 ÉQUIPES.

Par exemple : L'équipe en avance de sept (7) but pourrait enlever son meilleur joueur, mettre ses meilleurs joueurs en défense, imposer un nombre de passes avant de pouvoir marquer...)



9.3 Capitaine

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

L'ORGANISATION PRÊTERA DES BRASSARDS À REMETTRE AUX ARBITRES À LA FIN DES MATCHES.

9.4 Durée des matches

La durée des matches est de 2 périodes de 25 minutes. Aucun arrêt du chronomètre n'est prévu.

L'ORGANISATION SE LAISSE LE LOISIR DE RÉDUIRE LE TEMPS DE JEU SI RETARD IL Y A.

9.5 Prolongation

Dans la ronde préliminaire et les demies-finales, il n'y a pas de prolongation. En cas d'égalité pour les demies-finales, une fusillade sera tirée. Dans la ronde éliminatoire (finales), si les deux équipes sont à égalité après le temps réglementaire, une prolongation de 5 minutes sera jouée. Le premier but marqué met fin au match. Si les deux équipes sont toujours à égalité après le temps supplémentaire, une fusillade sera tirée.

9.5 Changement de joueurs

Le nombre de remplacements est illimité. Les remplacements se font **TOUTES LES 5 MINUTES** au centre du terrain du côté des bancs. L'arbitre assisté des entraîneurs se chargera d'arrêter le jeu pour faire les changements de joueurs.

Effectif de 13 joueurs et plus (+): Tous les joueurs sur le terrain doivent sortir du terrain et six (6) remplaçants doivent rentrer sur le jeu et jouer. Dans tous les cas, un joueur ne pourra pas rester plus de 1 fois sur le terrain.

Effectif de 12 joueurs et moins (-): Tous les joueurs sur le terrain doivent sortir du terrain et tous les remplaçants doivent rentrer sur le jeu et jouer en **INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE**. Dans tous les cas, un joueur ne pourra pas rester plus de 1 fois sur le terrain.

9.6 Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points : Match gagné : 3 points; match nul : 1 point; match perdu : 0 point et un match perdu par défaut moins un point (-1). Tout match non joué perdu par défaut donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe. En cas de forfait par abandon du jeu au cours d'un match ou si le défaut est prononcé après le match, le score est porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de trois buts. Sinon, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés.

9.7 Départage des équipes en cas d'égalité

Si 2 équipes sont à égalité au classement à la fin des matches de qualification, elles seront départagées de la façon suivante :

1. Le classement obtenu à partir des matches entre les 2 équipes concernées;
2. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés dans les matches préliminaires.
3. L'équipe ayant marqué le plus de buts
4. L'équipe ayant accordé le moins de but



10

DISCIPLINE

10.0 Conduite des joueurs et entraîneurs

En tout temps, avant, pendant et après un match, les joueurs et entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par l'arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité de la ligue.

10.1 Comportement des membres de l'équipe

L'entraîneur est responsable d'assurer le bon comportement de ses joueurs et des spectateurs avant, pendant et après chaque match.

10.2 Conduite des spectateurs et membres des équipes

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacée peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière.

10.3 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 d'un match pour quelque motif que ce soit sous peine de sanction.

10.4 Propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes, homophobes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la Ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduit devant le comité de la Ligue.

10.5 Responsabilités des écoles

Les écoles sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un de ses membres de leur école.

10.6 Membre non inscrit sur la feuille de match ou non éligible

Une équipe qui fait jouer un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait

10.7 Abus physique

Quiconque fait usage d'abus physique envers un membre dûment affilié sera traduit devant le comité de la ligue.

11

AVERTISSEMENT & EXPULSION

11.0 Carton jaune

Un joueur se verra automatiquement suspendu d'un match par série de trois (3) cartons jaunes.

11.1 Deux cartons jaunes au cours d'un même match

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se verra automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.

11.2 Cumul des cartons par équipe

Le cumul de cinq (5) cartons jaunes par équipe et plus verra son équipe perdre 1 point au classement.

11.3 Carton rouge

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à 1 carton rouge se verra automatiquement suspendu pour le match en cours et suspendu pour le match suivant de son équipe. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.

11.4 Deuxième carton rouge

À sa deuxième expulsion, il se verra automatiquement suspendu jusqu'à la fin de la ligue.

11.5 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 immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu ou demeurer dans le vestiaire de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre. Il ne peut retourner sur le terrain, ni parler à l'arbitre, ni récupérer ses feuilles de match.

12

PURGATION DES SUSPENSIONS

12.0 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 et que le nom du joueur y figure, elle sera considérée comme non purgée. Si le nom du joueur n'est pas inscrit sur la feuille de match, celui-ci sera considéré comme absent et sa suspension est purgée. Une suspension est considérée comme étant purgée lors d'un match perdu ou gagné par forfait. Une suspension n'est pas purgée lorsqu'un match est interrompu et qu'il n'est pas valide. Dans ce cas, la suspension devra être purgée lors de la prochaine partie

12.1 Interdit aux abords du jeu

Tout membre 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

13

PROTÊT

13.0 Protêt

Aucun protêt n'est accepté. Aucune vérification d'âge ne peut être demandée par un service de garde. Le niveau scolaire a priorité sur l'âge de l'élève.



14

RÈGLEMENTS DU JEU

14.1 Terrain de jeu

Le terrain de jeu est celle d'un terrain de dimension pour le soccer à 7.

14.2 Ballon

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.3 Joueurs

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.4 Équipement des joueurs

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.5 Arbitre

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.6 Autres arbitres

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.7 Durée du match

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.8 Coup d'envoi et reprise du jeu

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.9 Ballon en jeu ou hors-jeu

Identique aux lois du jeu de la FIFA.

14.10 Déterminer le résultat d'un match

Identique aux lois du jeu de la FIFA

14.10.1 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.

14.11 Hors-jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7..

14.12 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- Tous les coups francs prévus comme sanctions sont indirects.
- Si un joueur de l'équipe défendante commet, 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 à une distance de six (6) mètres.

- 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 surface de réparation. Le coup franc sera indirect.
- L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans le dernier cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur

14.13 Coups francs

Si un coup franc INDIRECT est accordé contre l'équipe défendant dans sa propre surface de réparation, le coup franc sera exécuté sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. TOUS les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à au moins 6m du ballon lors de l'exécution du coup franc.

14.14 Coup de pied de réparation (Penalty)

Identique aux lois du jeu de la FIFA sauf ce qui suit :

Le ballon sera placé à 7m de la ligne des buts sur le point de réparation.

Tous les joueurs à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le ballon et à 6m autour du ballon.

14.15 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée dans un but éducatif et non compétitif si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

14.16 Coup de pied de but

Identique aux lois du jeu de la FIFA. Toutefois, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation. Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du ballon.

14.17 Coup de pied de coin (corner)

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

