

RÈGLES DE JEU

Ligue de soccer Montérégie

- Mise à jour le 17 avril 2026 -



TABLE DES MATIÈRES

MISSION, VALEURS	4
1. MISSION.....	4
2. VALEURS.....	4
TERRAIN.....	4
3. DIMENSIONS.....	4
PARTIE	6
4. DURÉE DES PARTIES.....	6
5. TEMPS D'ARRÊT (TIME OUT)	6
6. JOUEUR BLESSÉ	6
7. REMISE EN TOUCHE.....	7
8. COUP D'ENVOI	7
9. PRISE DE POSSESSION PAR LE GARDIEN SANS ARRÊT DE JEU	7
10. COUP DE PIED DE BUT	8
11. COUP DE PIED DE COIN.....	8
12. ENTRE-DEUX.....	8
13. CHANGEMENT DE JOUEUR(S).....	9
14. CINQ BUTS ET +	9
15. PARTIE ANNULÉE PAR UNE ÉQUIPE.....	9
16. PARENTS.....	9
17. COMITÉ DE DISCIPLINE	9
FAUTES	10
18. TACLE.....	10
19. MAIN	10
20. RETARDER INTENTIONNELLEMENT LA PARTIE	10
21. COUP FRANC DIRECT.....	10
22. COUP DE PIED DE RÉPARATION (TIR DE PÉNALITÉ)	11
23. COUP FRANC INDIRECT	11
CARTONS	12
24. CARTON JAUNE	13
25. CARTON ROUGE	14
SUSPENSION	14
26. SUSPENSION D'UN JOUEUR	14
27. SUSPENSION D'UN ENTRAÎNEUR.....	15
JOUEURS.....	15
28. NOMBRE DE JOUEURS.....	15
29. JOUEUR QUI ARRIVE EN RETARD	15
30. RÉSERVISTE	15
31. JOUEUR DÉCLASSÉ.....	16
32. JOUEUR SURCLASSÉ	16
33. JOUEURS NON ÉLIGIBLES.....	16

34.	DROIT DE JOUER POUR UNE AUTRE MUNICIPALITÉ	16
35.	GARDIEN DE BUT (CHANGEMENT)	17
ENTRAÎNEUR.....		17
36.	RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR.....	17
37.	NOMBRE D'ENTRAÎNEURS PERMIS	17
38.	ENTRAÎNEUR RÉSERVISTE	17
ARBITRE		18
39.	RÔLE DE L'ARBITRE.....	18
RESPONSABLE DE TERRAIN		18
40.	RÔLE DU RESPONSABLE DE TERRAIN	18
PASSEPORTS		19
41.	POSSESSION	19
42.	MENTIONS OBLIGATOIRES	19
ÉQUIPEMENTS		19
43.	COSTUME DES JOUEURS	19
44.	COSTUME DES GARDIENS DE BUT	20
45.	COSTUME ET ÉQUIPEMENT DE L'ARBITRE	20
46.	PLÂTRE	20
47.	BALLONS.....	20
CATÉGORIES.....		21
48.	TABLEAU DES CATÉGORIES	21
PLUIE		21
49.	ANNULATION DE LA PARTIE	21
50.	RÈGLES EN CAS DE PLUIE OU INTEMPÉRIES.....	21
SAISON RÉGULIÈRE		22
51.	NOMBRE DE PARTIES PAR CATÉGORIE.....	22
52.	LIMITATIONS.....	22
SÉRIES DE FINS DE SAISON		22
53.	CLASSEMENT	22
54.	HORAIRE DES SÉRIES.....	23
55.	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX SÉRIES	23

MISSION, VALEURS

1. Mission

Offrir une ligue de soccer récréative qui favorise la participation, l'esprit d'équipe, le développement personnel et l'acquisition des connaissances et techniques de base du soccer chez les jeunes dans une ambiance positive.

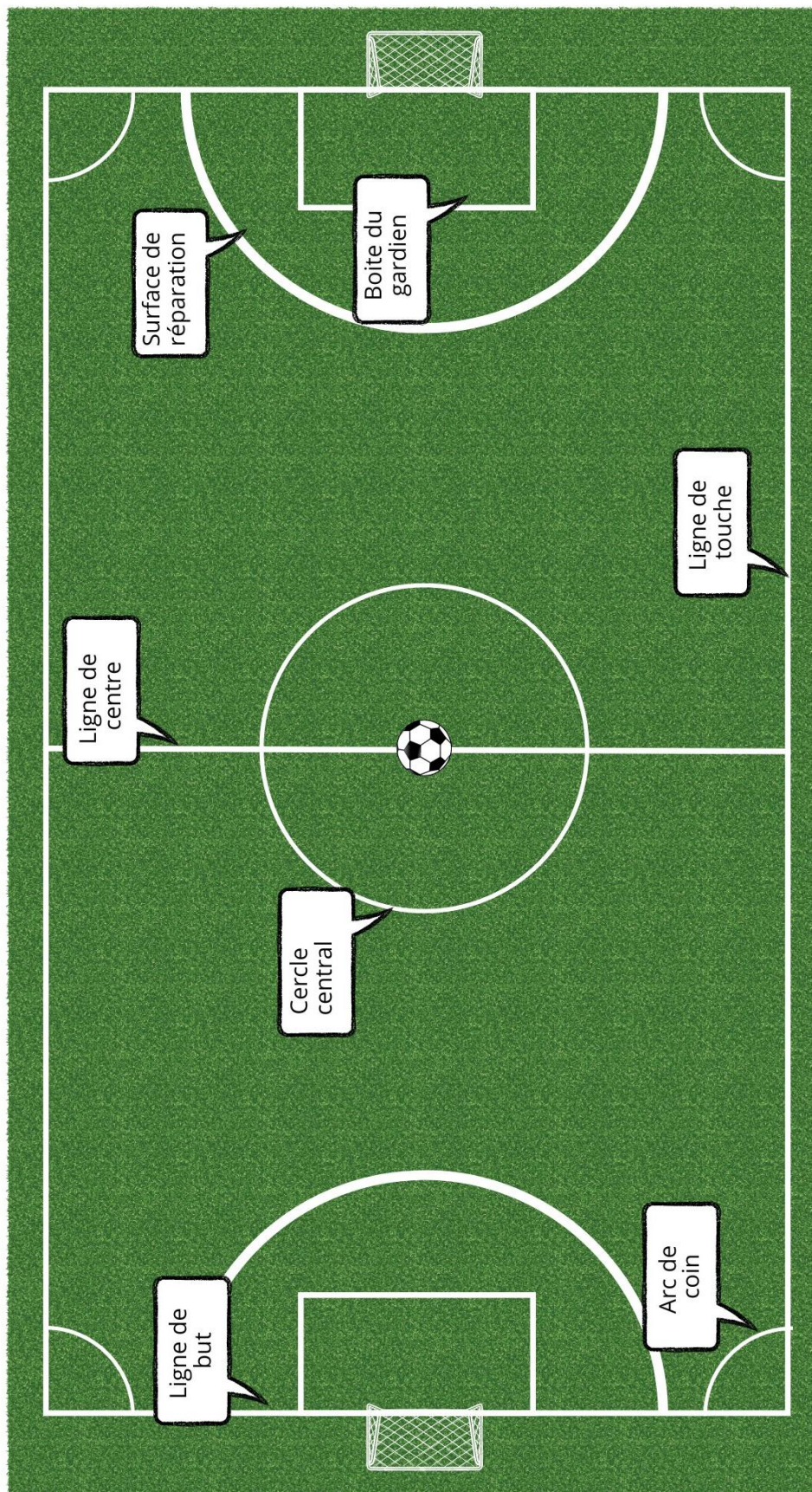
2. Valeurs

Respect	Inclusion, accessibilité	Plaisir	Esprit d'équipe	Engagement
---------	-----------------------------	---------	-----------------	------------

TERRAIN

3. Dimensions

	U6	U8/U10	U13/U16/U17
Longueur	34 m à 40 m	45 à 55 m	55 à 70 m
Largeur	20 m à 32 m	30 à 45 m	40 à 45 m
Cercle central	3 m de rayon	4,5 m de rayon	4,5 m de rayon
Surface de réparation	6 m d'arc	9 m d'arc	9 m d'arc
Boîte de gardien	Aucune boîte	4 m x 14 m	4 m x 14 m
Buts	1,2 m x 2,4 m	5,5 m x 1,8 m	5,5 m x 1,8 m
Coup de pied de coin	Aucun	Quart de cercle	Quart de cercle
Point de pénalité	6 m	9 m	9 m



PARTIE

4. Durée des parties

La durée des parties sera de **deux (2) demies de 30 minutes** pour toutes les catégories avec un arrêt de 5 minutes entre les deux demies.

Exception U6 : Ils auront **deux (2) demies de 25 minutes**. L'arbitre sifflera des changements aux 5 minutes afin d'avoir une participation égale pour tous les joueurs.

5. Temps d'arrêt (time out)

Si, pour une partie, une équipe compte seulement le nombre minimum de joueurs (7) ou moins, elle a droit à un (1) temps d'arrêt par demie d'une durée d'une (1) minute.

Une pause chaleur peut être offerte si l'arbitre la juge nécessaire selon la température. Le nombre de joueurs n'a pas d'impact sur ce type de pause. La pause chaleur est d'une durée d'une (1) minute également

6. Joueur blessé

Si un joueur se blesse et que le jeu est arrêté, ce joueur devra obligatoirement quitter le terrain et ne pourra revenir qu'au prochain hors-jeu. Le joueur blessé doit être remplacé par un autre joueur. Si l'équipe compte seulement sept (7) joueurs, l'équipe devra jouer à six (6) joueurs jusqu'au prochain arrêt.



7. Remise en touche

Le ballon est en jeu dès l'instant où il pénètre sur le terrain, s'il ne pénètre pas, ce n'est pas une touche ratée. Le joueur doit recommencer sa touche.

Le joueur qui fait la touche ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, peu importe l'équipe.

Le joueur peut toucher à la ligne de touche, mais il ne doit pas la dépasser.

La touche est accordée si les deux pieds restent en contact avec le sol lorsque le ballon est lâché. Donc, si le joueur lève les talons et que ses orteils restent toujours en contact avec le sol, la touche est acceptée.

La touche devra toujours être faite avec les pieds qui pointent en direction où le ballon est lancé et le joueur doit tenir le ballon des deux mains jusqu'à la fin du lancer.

En cas d'une mauvaise touche :

Pour la catégorie **U6**, une **deuxième chance** sera accordée au joueur fautif. Si la deuxième touche est toujours incorrecte, le jeu continu.

Pour la catégorie **U8**, une **deuxième chance** sera accordée au joueur fautif. Si la deuxième touche est toujours incorrecte, le ballon sera remis à l'autre équipe.

Pour les autres catégories, une **seule chance** sera accordée. En cas de mauvaise touche, le ballon sera remis à l'autre équipe qui fera une remise en touche à son tour.

8. Coup d'envoi

Le choix des terrains et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie ou du carton par l'arbitre. L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir, soit son côté de terrain, soit la possession du ballon.

Au signal de l'arbitre, le joueur devra obligatoirement faire une passe à l'un de ses joueurs. **IL EST DÉFENDU DE TIRER DIRECTEMENT AU BUT.** S'il lance au but malgré tout et que le ballon touche à un joueur avant d'entrer dans le but, le but est refusé. On reprend le coup d'envoi.

L'équipe adverse devra être à au moins 4,5 m du ballon (à l'extérieur du cercle central).

N. B. : Il n'est plus nécessaire que le ballon soit envoyé vers la zone de l'équipe adverse, le ballon peut être dirigé vers l'arrière afin de faire une passe à un joueur.

9. Prise de possession par le gardien sans arrêt de jeu

Il n'y a pas d'arrêt de jeu lorsque le gardien de but fait un arrêt ou prend possession du ballon dans sa surface de réparation, sans que le ballon ne sorte du terrain.

Le gardien de but ne peut en aucun temps sortir de sa surface de réparation s'il a le ballon dans les mains.

Le gardien de but ne peut pas garder le ballon trop longtemps afin de perdre du temps. Celui-ci a six (6) secondes pour se défaire du ballon et le remettre en jeu après un arrêt fait avec les mains. S'il est pris en défaut, il y aura un coup franc indirect au point de pénalité.

Si le gardien dépose le ballon au sol à la suite d'un arrêt fait avec les mains, celui-ci ne pourra le reprendre dans ses mains à moins qu'un adversaire touche au ballon. S'il est pris en défaut, il y aura un coup franc indirect au point le plus près de la surface de réparation.

10. Coup de pied de but

Le coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit au sol ou dans les airs et sans qu'un but n'ait été marqué.

Le coup de pied de but doit se faire à l'intérieur de la boîte du gardien par le gardien de but ou un joueur de l'équipe défensive. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il a été frappé.

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but.

Exception U6-U8 : Lorsque le gardien de but doit faire un coup de pied de but ou qu'il prend le ballon avec les mains, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent retourner au centre du terrain afin de laisser une chance au gardien de but de faire un dégagement convenable.

11. Coup de pied de coin

Le coup de pied de coin est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défensive, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit au sol ou dans les airs et sans qu'un but n'ait été marqué.

Le ballon est placé dans le quart de cercle au coin du terrain, du côté de la sortie de ballon. Les joueurs adverses **s'éloignent à 9 m du ballon**. Un but peut être compté directement sur un coup de pied de coin.

Exception U6 : Il n'y aura pas de quart de cercle dans les coins de terrain. La remise en jeu se fait avec les pieds sur le côté du terrain le plus près possible du coin.

12. Entre-deux

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire de jeu provoqué par une cause non indiquée dans l'un ou l'autre des règlements (ex. : un chien entre sur le terrain), et alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de touche ou de but immédiatement avant l'arrêt. Un joueur de chaque équipe devra aller face à face, à l'endroit où le jeu s'est arrêté et l'arbitre laissera tomber le ballon à terre entre les deux joueurs. Le ballon sera considéré en jeu dès qu'il aura touché le sol.

13. Changement de joueur(s)

Les changements de joueurs sont acceptés seulement sur :

- un but ; (les deux équipes peuvent demander un changement)
- un coup de pied de but ; (les deux équipes peuvent demander un changement)
- une remise en touche, à condition que le changement ait été demandé par l'équipe possédant le ballon. Dans ce cas, l'autre équipe peut aussi demander un changement.

14. Cinq buts et +

Si une équipe a cinq (5) buts d'avance, l'équipe adverse peut ajouter un joueur sur le terrain jusqu'à égalité de la partie. Quand la partie revient à égalité, la joute peut reprendre à 7 contre 7.

Si une équipe a dix (10) buts d'avance, l'arbitre peut demander aux entraîneurs comment ils souhaitent terminer la partie.

IMPORTANT : Il faut mentionner que les enfants jouent pour le plaisir, si votre équipe gagne par cinq (5) buts et plus, faites jouer les joueurs moins expérimentés afin de diminuer les écarts.

15. Partie annulée par une équipe

Une équipe qui annule une partie (volontairement) et qui ne peut être reportée perdra la partie par défaut.

16. Parents

En aucun temps les parents ne pourront s'asseoir à proximité du banc des joueurs ou derrière les buts.

17. Comité de discipline

Le comité de discipline a pour mandat :

- De promouvoir et d'encourager une saine participation par des mesures éducatives et préventives afin de lutter contre tout abus ou comportement discriminatoire ou préjudiciable envers un joueur, un entraîneur, un parent ou un membre du conseil d'administration de la Ligue de Soccer Montérégie.
- De proposer des interventions ou des sanctions en cas de besoin, et ce pour différentes situations, telles que : violence physique et verbale avant, durant et après les parties de soccer, quels que soit la nature et le moyen utilisé.

N. B. : Pour qu'une plainte soit valide, le plaignant devra remplir un formulaire de plainte disponible auprès des arbitres, des entraîneurs ou des responsables de terrain et le transmettre au responsable du soccer dans sa municipalité dans les plus brefs délais.

FAUTES

18. Tacle

Un tacle est un coup de pied combiné avec une glissade au sol pour enlever le ballon à son adversaire. Le tacle est interdit en tout temps, et ce, pour toutes les catégories.

19. Main

Lorsqu'un joueur touche au ballon avec la main ou le bras*, l'arbitre doit siffler immédiatement et donner le ballon à l'autre équipe avec un coup franc direct. Si cette faute se produit dans la surface de réparation de l'équipe défensive, il y aura un tir de pénalité. Si c'est la main ou le bras de l'équipe offensive, il y aura un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation.

Lorsqu'il y a un (1) but marqué, mais que le ballon touche à la main d'un joueur de l'équipe défensive avant d'entrer dans le but, LE BUT EST BON.

N. B. : Lorsqu'il y a un mur demandé, si le ballon touche à une main, mais qu'il n'y a pas d'intention de bloquer le ballon, la main ne sera pas sifflée (protection de partie génitale, figure et poitrine). Même chose si le joueur ne voit pas le ballon arriver et qu'il lui touche la main, il n'y a pas d'arrêt de jeu.

*On considère une main jusqu'à la jonction de l'épaule et du bras.

Il est de la responsabilité de l'arbitre de juger le jeu en rapport à ce règlement sur le terrain, selon le déroulement de la partie, de la réalité du terrain et du jeu.

20. Retarder intentionnellement la partie

Si un joueur ou un entraîneur retarde intentionnellement la partie, il sera passible **d'un carton jaune** (ex. : changement trop long, envoyer le ballon intentionnellement à l'extérieur du terrain, etc.).

Si la partie est retardée par plusieurs joueurs de l'équipe, le carton sera remis à l'entraîneur.

21. Coup franc direct

Sur un coup franc direct, un but peut être marqué directement. Un coup franc s'effectue toujours à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans la surface de réparation. Si un joueur de l'équipe défensive est pénalisé par un coup franc direct dans sa surface de réparation, il sera pénalisé par un coup de pied de réparation au point de pénalité.

Un joueur qui commet intentionnellement une des onze (11) fautes suivantes :

- 1) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;

- 2) Faire un coup de pied dangereux, le pied qui lève plus haut que la hanche près d'un autre joueur ;
- 3) Passer un croc-en-jambe à un adversaire, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe, soit en se baissant devant ou derrière lui ;
- 4) Sauter sur un adversaire ;
- 5) Charger un adversaire violemment ou dangereusement ;
- 6) Charger par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction ;
- 7) Frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui ;
- 8) Pousser un adversaire ;
- 9) Toucher volontairement le ballon avec la main ou le bras (cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- 10) Charger le gardien de but, essayer de donner un coup de pied dans le ballon lorsqu'il est tenu par le gardien ;
- 11) Faire un tacle.
- 12) Si le gardien sort de sa surface de réparation joue le ballon avec ses pieds et qu'il retourne dans sa surface de réparation avec le ballon, il ne doit en aucun temps reprendre le ballon dans ses mains. Un coup franc direct au point de pénalité sera automatiquement sifflé.

22. Coup de pied de réparation (tir de pénalité)

Lorsqu'un joueur défensif est pénalisé par un coup franc direct dans sa surface de réparation, le ballon sera déposé sur le point de réparation situé au centre du demi-cercle, soit à environ neuf (9) mètres de la ligne de but afin que l'équipe adverse effectue un coup de pied de réparation.

Tous les joueurs, sauf le gardien de but, devront être à l'extérieur de la surface de réparation. Le gardien de but doit être situé sur la ligne de but et doit conserver ses deux pieds sur la ligne jusqu'à ce que le ballon soit en mouvement.

Les joueurs doivent être à au moins trois (3) mètres du joueur faisant le tir.

Le tir s'effectuera après le coup de sifflet de l'arbitre. Aucun joueur ne pourra pénétrer dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit frappé.

23. Coup franc indirect

Lors d'un coup franc indirect, un but ne peut être marqué directement. Un coup franc s'effectue toujours à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans la surface de réparation. Si un joueur de l'équipe défensive est pénalisé par un coup franc indirecte dans sa surface de réparation, le ballon sera placé à l'extérieur du cercle le plus prêt possible de la faute. Le ballon sera en jeu seulement après que le ballon aura été touché une deuxième fois par un autre joueur.

*Le ballon doit faire un tour complet sur lui-même avant d'être frappé par l'autre joueur.

*Si un joueur de l'équipe défensive est pénalisé par un coup franc indirect dans sa surface de réparation, il sera pénalisé par un coup franc indirect au point le plus près de la faute à l'extérieur de sa surface de réparation.

Un joueur qui commet une des trois (3) fautes suivantes :

- 1) Ne possédant pas le ballon, faire intentionnellement obstruction à un adversaire, c'est-à-dire courir entre l'adversaire et le ballon ou s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire;
- 2) Étant gardien de but et se trouvant dans sa propre surface de réparation :
 - a) Le gardien a six (6) secondes pour se défaire du ballon après un arrêt fait avec les mains; s'il est pris en défaut, il y aura un coup franc indirect au point de pénalité;
 - b) En tout temps, le gardien peut faire une passe à un de ses joueurs et, si ce joueur le renvoie au gardien, celui-ci ne peut le prendre avec ses mains. Si le gardien le prenait, ou s'il sort de son cercle avec le ballon dans les mains ou s'il prenait le ballon avec ses mains à l'extérieur de son cercle, il y aura un coup franc indirect à l'extérieur de sa surface de réparation, au point le plus près de l'arc de la surface de réparation où il l'a touché avec les mains;
- 3) Si un joueur est au sol, il doit arrêter de participer à l'action. S'il continue, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement.

NB : Si un joueur demande la distance (9 mètres), celui-ci devra attendre le signal de l'arbitre avant de pouvoir lancer le ballon.

CARTONS

Il existe deux couleurs de carton : le rouge et le jaune. Le jaune est donné en guise d'avertissement et le rouge lorsque l'arbitre expulse un joueur ou un entraîneur de la partie.

Tous les cartons doivent être inscrits sur la feuille de match à la fin de la partie.

Il est à noter que **tous les cartons sont cumulatifs tout au long de la saison.**



24. Carton jaune

Un carton jaune est un avertissement. Lorsqu'un carton jaune est donné, la remise en jeu se fait par un coup franc direct.

« Un joueur ou un entraîneur qui reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'une même partie est considéré comme ayant reçu un carton rouge. Il sera expulsé de la partie, et la suspension s'applique selon le même principe que celle d'un carton rouge. »

Un joueur (ou entraîneur) qui cumule trois (3) cartons jaunes sur une saison sera suspendu pour une partie. Advenant le cas où ses deuxièmes et troisièmes cartons sont donnés durant la même partie, le joueur sera expulsé et suspendu pour deux (2) parties.

Exemple 1 :

- *Le joueur reçoit un carton jaune au match #1 = avertissement*
- *Le joueur reçoit un carton jaune au match #4 = avertissement*
- *Le joueur reçoit un carton jaune au match #8 = suspension d'un match*

Exemple 2 :

- *Le joueur reçoit un carton jaune au match #1 = avertissement*
- *Le joueur reçoit un carton jaune au match #3 = avertissement*
- *Le joueur reçoit un deuxième carton jaune au match #3 = expulsion du match + 2 matchs de suspension (1 pour accumulation + 1 pour carton rouge)*

Un joueur (ou entraîneur) recevra un carton jaune, donc un avertissement, lorsqu'il :

- Enfreint les règles de jeu avec persistance ;
- Enfreint le code d'éthique de la Ligue ;
- Tient des propos grossiers ou a un comportement antisportif ;
- Désapprouve les décisions de l'arbitre (**tolérance zéro**).

L'entraîneur peut aussi recevoir un carton jaune. Si l'entraîneur récidive, un carton rouge peut être donné et dans un tel cas, l'entraîneur doit quitter le banc de l'équipe. L'assistant-entraîneur devra assurer les changements et l'équipe continuera de jouer avec le même nombre de joueurs. Une équipe peut jouer même si elle n'a pas d'entraîneur.

Dans le cas où un parent dans les estrades enfreint le code d'éthique de la ligue, tient des propos grossiers ou a un comportement antisportif, ou encore, s'il désapprouve les décisions de l'arbitre, celui-ci pourra aussi recevoir un carton. Toutefois, ce type de carton sera donné au banc, donc à l'équipe entière. Si l'équipe reçoit deux (2) cartons de ce type dans la même partie, l'équipe perdra automatiquement.

N. B. Il est de la responsabilité de l'entraîneur d'assurer le respect des parents dans les estrades. S'il y a lieu, l'arbitre ira voir l'entraîneur pour un parent fautif.

Si la situation dégénère, contactez immédiatement le service de police 911.

25. Carton rouge

Un carton rouge est une expulsion immédiate et le joueur sera suspendu aussi pour la partie suivante. Lorsqu'un carton rouge est donné, la remise en jeu se fait par un coup franc direct.

Lorsqu'un joueur d'une des équipes est expulsé de la partie après avoir reçu un carton rouge, son équipe sera pénalisée, et jouera jusqu'à la fin de la partie avec un joueur en moins sur le jeu. Cependant, une équipe ne pourra jamais jouer avec moins de cinq (5) joueurs.

Un joueur (ou entraîneur) recevra un carton rouge, et sera expulsé, lorsqu'il :

- Se rend coupable de conduite jugée violente, autant physique que psychologique ;
- Reçoit un deuxième carton jaune lors de la même partie.

SUSPENSION

Quelques exemples pour les joueurs et entraîneurs :

Sera exclu du terrain si, selon l'arbitre, il se rend coupable;

- de conduite violente ou de brutalité ;
- tient des propos injurieux ou grossiers ;
- se rend à nouveau coupable de conduite inconvenante après avoir reçu un avertissement.

26. Suspension d'un joueur

Un joueur qui aura un carton rouge sera suspendu pour le reste de la partie et la partie suivante. Dès qu'un joueur reçoit un carton rouge, celui-ci est expulsé de la partie, il doit donc quitter. Pour la partie de suspension suivante, le joueur doit être présent au banc, sans uniforme. Au deuxième carton rouge reçu, il aura deux (2) parties de suspension. Au troisième carton rouge reçu, il aura quatre (4) parties de suspension et ainsi de suite.

Un joueur qui cumulera trois (3) cartons jaunes sera suspendu pour une partie. S'il accumule deux (2) autres cartons jaunes, il aura deux (2) parties de suspension, et ainsi de suite.

S'il y a expulsion, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins le reste de la partie. Une équipe ne peut pas jouer une partie avec moins de cinq (5) joueurs, étant donné qu'on joue à sept (7) joueurs.

Un joueur qui se bagarre sera suspendu automatiquement pour deux (2) parties.

La suspension devra être faite à la partie suivante.

Les parties de suspension qui n'auront pas été purgées lors de la saison en cours ou des séries devront l'être au début de la saison suivante.

N. B. Un joueur suspendu devra absolument être présent, sans équipement, à sa partie de suspension pour qu'elle soit valide.

27. Suspension d'un entraîneur

Un entraîneur qui aura un carton rouge sera suspendu pour le reste de la partie et la partie suivante. Dès qu'un entraîneur reçoit un carton rouge, celui-ci est expulsé de la partie, il doit donc quitter. Pour la partie de suspension suivante, l'entraîneur doit être présent du côté des estrades.

Les responsables municipaux pourraient en décider autrement en ce qui concerne la suspension d'un entraîneur, tout dépendamment de la faute effectuée.

JOUEURS

28. Nombre de joueurs

Une équipe se compose de sept (7) joueurs, dont un gardien de but, sur le terrain. Pour commencer une partie, une équipe doit avoir un minimum de cinq (5) joueurs incluant le gardien de but.

Exceptions

U6 : 4 joueurs par équipe à l'avant, plus un gardien de but (cinq (5) joueurs incluant le gardien).

Constitution idéale d'une équipe

Il est **suggéré** par la ligue, pour les équipes à 7 joueurs, d'avoir un minimum de 10 joueurs et un maximum de 13 joueurs par équipe.

29. Joueur qui arrive en retard

Un joueur qui arrive en retard doit attendre l'inspection de l'arbitre, avant de pouvoir jouer. L'arbitre doit faire l'inspection au premier arrêt de jeu suivant l'arrivée du joueur. À la suite de l'inspection, le joueur pourra embarquer sur le jeu au prochain changement.

30. Réserviste

En tout temps, pour appeler un réserviste, il faudra que l'équipe soit inférieure, en nombre, à **10 joueurs**. Une équipe qui joue avec un réserviste et qui a 10 joueurs et plus de son équipe régulière aura un (1) avertissement à la première offense, aux offenses suivantes, elle perdra les parties.

Un joueur **ne peut** être réserviste pour plus d'une équipe. À côté de son nom sur la feuille de partie, l'entraîneur doit indiquer « réserviste » et la catégorie d'où il provient.

Une équipe **ne peut** aller chercher un réserviste d'une équipe de même niveau ou de niveau supérieur (ex. : U8 - 1 dans U8 - 2). Une équipe garçon peut aller chercher des réservistes dans une catégorie de filles de même niveau (ex. : U8 gars dans U8 fille).

Une équipe **ne peut** aller chercher un réserviste dans une autre municipalité.

Des garçons ne peuvent en aucun temps jouer dans une équipe de filles.

Exception : U16 gars ne peut aller chercher une fille dans l'équipe U17 fille si celle-ci a 17 ans.

Exception U6 : Pour la catégorie U6 gars et U6 fille, il est permis d'aller chercher un réserviste de même catégorie, tout genre confondu, étant donné qu'il n'y a pas de catégorie en dessous.

Exemple : Un joueur U6 gars peut aller remplacer dans le U6 fille et vice-versa.

En tout temps, le réserviste doit avoir son **passport pour jouer** (photo ou copie papier). Si le réserviste n'a pas son passeport, celui-ci aura jusqu'à la mi-temps pour montrer son passeport sinon, il ne pourra pas jouer la partie.

31. Joueur déclassé

Un joueur ne peut en aucun temps être déclassé. Une exception pourrait être accordé sur demande de la ligue pour motif de besoin particulier.

32. Joueur surclassé

Un joueur surclassé ne peut en aucun temps jouer dans sa catégorie initiale. Par exemple, un joueur U8 surclassé dans le U10 ne peut plus aller jouer dans le U8.

33. Joueurs non éligibles

Une équipe qui sera prise en défaut avec des joueurs non éligibles perdra toutes les parties avec les joueurs non éligibles.

34. Droit de jouer pour une autre municipalité

Les Municipalités peuvent désormais accepter un joueur d'une autre Municipalité ou d'une autre Ville; si ce joueur aide à compléter l'équipe. Si le joueur habite dans une Municipalité qui fait partie de la ligue de soccer de la Montérégie; la Municipalité de résidence ne doit pas pouvoir l'accueillir.

35. Gardien de but (changement)

Un changement de gardien de but peut se faire seulement à la demie ou si le gardien de but se blesse durant la partie.

ENTRAÎNEUR

36. Rôle de l'entraîneur

L'entraîneur s'assure d'entraîner et d'éduquer ses joueurs de façon positive en leur donnant les meilleures chances de développer leurs habiletés, leur confiance et leur estime de soi dans le plaisir du jeu et dans le respect de leurs capacités.

L'entraîneur se doit d'être positif dans toutes les situations. Il est de sa responsabilité de s'assurer que tous les joueurs jouent de façon équitable sur le terrain.

Il est de son devoir de connaître, de respecter et de faire respecter les règlements du jeu et de la ligue.

37. Nombre d'entraîneurs permis

Limite de deux (2) entraîneurs derrière le banc des joueurs par équipe. Ceux-ci devront avoir leur **passport de saison** et le faire valider par les arbitres à chaque partie.

Exception : Pour les catégories U6 et U8*, il peut y avoir un (1) entraîneur sur le jeu et deux (2) autres derrière le banc. L'entraîneur sur le jeu ne doit en aucun temps pénétrer dans la zone du gardien. * **U8 : L'entraîneur pourra être sur le jeu avec son équipe seulement jusqu'au 1^{er} juillet, à la suite de cette date, le troisième entraîneur sera autorisé derrière le banc.**

N. B. Les enfants des parents entraîneurs, autres que les joueurs de l'équipe, ne pourront pas être derrière le banc des joueurs.

38. Entraîneur réserviste

Dans le cas d'un **entraîneur réserviste**, une décharge devra être signée à chaque partie et une preuve d'identité pourrait être demandée par l'arbitre. La décharge signée devra être remise avec la feuille de match à la fin de la partie.



ARBITRE

39. Rôle de l'arbitre

L'arbitre doit faire respecter les règlements du jeu et de la Ligue du mieux qu'il peut. Il remplit les fonctions de chronométreur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire selon son bon jugement. L'arbitre est aussi responsable de la sécurité sur le terrain.

L'arbitre doit toujours avertir ou donner un avertissement en premier, à moins d'une faute qu'il évalue grave.

Dans la mesure du possible, l'arbitre doit permettre un dernier changement lorsqu'il ne reste que deux minutes à jouer à la partie.

À partir de la catégorie U8, il devra y avoir 2 arbitres sur le terrain (dans la mesure du possible).

À la demie, les arbitres devront rester ensemble sur un terrain neutre (pas avec les joueurs de l'équipe locale ou adverse) et ne doivent en aucun temps fraterniser avec les joueurs.

Les arbitres doivent être présents lors de la poignée de main à la fin de la partie.

Il est possible de questionner les arbitres uniquement à la demie et à la fin de la partie, et ce, toujours en présence d'un témoin ou du responsable de terrain.

Ne pas oublier que sur le jeu, seul l'arbitre a toujours raison et qu'un mauvais langage envers lui peut mériter un avertissement ou une expulsion de la partie.

En plus de l'arbitre, le responsable de terrain (lorsqu'applicable) a lui aussi droit de donner un avertissement ou même d'expulser une personne de la partie.

RESPONSABLE DE TERRAIN

40. Rôle du responsable de terrain

Appuyer, accompagner et supporter l'arbitre dans ses décisions et ses actions.

Le responsable de terrain peut expulser des spectateurs qui ne respectent pas le code d'éthique de la partie.

En cas d'expulsion par le responsable de terrain, un rapport devra être écrit et transmis au responsable municipal.

Il n'est pas obligatoire pour les municipalités d'avoir un responsable de terrain.

PASSEPORTS

41. Possession

En tout temps (en saison régulière comme dans les séries de fin de saison), l'entraîneur ou le responsable doit avoir les passeports approuvés de son équipe en sa possession **ET LES REMETTRE À L'ARBITRE POUR FAIRE L'INSPECTION DES JOUEURS**. Si, pour quelque raison que ce soit, l'entraîneur ou autre responsable n'a pas les passeports de ses joueurs, l'équipe a jusqu'à la fin de la première demie pour les présenter à l'arbitre sinon l'équipe **PERD PAR DÉFAUT** et celle-ci jouera pour le plaisir.

42. Mentions obligatoires

Tous les passeports devront avoir une photo (la plus récente possible) du joueur et avoir été approuvés l'année de la saison en cours. La Ligue a jusqu'au 1^{er} mai (ou jusqu'au 10 mai pour les joueurs retardataires) pour approuver les passeports.

ÉQUIPEMENTS

43. Uniforme des joueurs

Équipement obligatoire

- Short de soccer ;
- Chandail numéroté au dos ;
- Souliers à crampons de soccer ;
- Protège-tibia et bas de soccer.

*Aucun bijou accrochant ne sera toléré, sauf si ceux-ci sont recouverts sécuritairement.

*Aucun crampon de métal ne sera toléré.

Si un joueur n'a pas tout l'équipement obligatoire, celui-ci ne pourra pas jouer la partie (sauf exception avec un billet médical).

Si deux (2) équipes ont un gilet de la même couleur, l'équipe receveuse doit porter un dossard d'une couleur différente. Pour les séries de fin de saison, il y aura tirage au sort.

Inspection

Les joueurs doivent passer à l'inspection devant l'arbitre avant chaque match afin de montrer qu'ils ont l'équipement obligatoire.

44. Costume des gardiens de but

En plus de l'équipement des joueurs :

- Il doit avoir un chandail (ou dossard) qui permet de le différencier des joueurs de son équipe;
- Il est recommandé, à titre d'équipement supplémentaire, que le gardien porte des gants;
- Lorsqu'il a le soleil dans le visage, une casquette peut être tolérée;
- Il a le droit de porter des pantalons longs de type "sport".

45. Costume et équipement de l'arbitre

L'arbitre doit être habillé préférentiellement en noir, ou d'une couleur différente des deux équipes.

Il doit avoir :

- Souliers de soccer à crampons ;
- Sifflet ;
- Chronomètre ;
- Cartons (jaune et rouge) ;
- Feuilles de notes et crayon pour marquer les buts.

46. Plâtre

Il est interdit de jouer avec un plâtre, quel qu'il soit. Les attelles de doigts en métal sont également interdites, sauf s'ils sont complètement recouverts de sorte qu'on ne ressente plus le métal.

47. Ballons

Voici les grosseurs de ballons selon les catégories :

Catégories	Numéro de ballons
U6	#3
U8	#3
U10	#4
U13	#4
U16 masculin	#5
U17 féminin	#5

CATÉGORIES

48. Tableau des catégories 2026

CATÉGORIE	Né entre le	ÂGE
U6	1 ^{er} octobre 2019 et 30 septembre 2021	5-6 ans
U8	1 ^{er} octobre 2017 et 30 septembre 2019	7-8 ans
U10	1 ^{er} octobre 2015 et 30 septembre 2017	9-10 ans
U13 gars	1 ^{er} octobre 2012 et 30 septembre 2015	11-12-13 ans
U13 fille	1 ^{er} octobre 2012 et 30 septembre 2015	11-12-13 ans
U16 gars	1 ^{er} octobre 2009 et 30 septembre 2012	14-15-16 ans
U17 fille	1 ^{er} octobre 2008 et 30 septembre 2012	14-15-16-17 ans

PLUIE

49. Annulation de la partie

Le responsable de la ville hôte (coordonnateur, responsable terrain, arbitre en chef, etc.) doit communiquer avec le responsable de la ville en visite afin d'annuler une partie. Chacun d'eux fera le suivi de leur côté avec les arbitres et les entraîneurs de leur municipalité respective afin que personne ne se déplace inutilement. Lorsqu'une partie est annulée d'avance; elle doit l'être minimum 2 heures avant l'heure de la partie. Par la suite, le responsable de la ville hôte contactera le responsable de la ville en visite afin de replanifier la partie à une date ultérieure.

50. Règles en cas de pluie ou intempéries

Le responsable de la ville hôte (coordonnateur, responsable terrain, arbitre en chef, etc.) **est le seul à pouvoir annuler une partie**. Si l'entraîneur a un doute, il doit contacter son responsable local.

Lorsqu'une partie est planifiée, qu'il pleut et qu'aucun appel n'est reçu de la part des responsables de la ville hôte, il faut se rendre au terrain et attendre 10 à 15 minutes. S'il y a pluie abondante ou orages pendant une partie, l'arbitre devra arrêter la partie. Si la température ne s'améliore pas et que la partie ne peut pas continuer, le responsable de la ville hôte sera informé et la partie sera

reprise à une nouvelle date selon les disponibilités de terrain. Si un entraîneur décide d'annuler une partie par lui-même, il perdra automatiquement la partie et celle-ci ne sera pas reprise.

Pour toutes les catégories, si la **partie est déjà commencée...**

- 50% et plus de la partie est joué : la partie se termine à ce moment et l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.
- 50% et moins de la partie est joué : la partie complète est reportée et sera reprise selon entente entre les responsables de villes.
- Il est possible qu'un match ne puisse jamais être repris en raison d'un conflit d'horaire entre les municipalités ou bien un manque de disponibilité de terrain.

N.B. : Une partie devrait être annulée au plus tard deux heures avant le début de la partie, sinon elle sera annulée sur le terrain. Si la partie se joue en période de grosse chaleur, l'arbitre fera des pauses d'eau régulièrement.

SAISON RÉGULIÈRE

51. Nombre de parties par catégorie

- U6 : 8 parties (pas de partie dans la première semaine de la saison)
- U8 : 12 parties
- U10 : 12 parties
- U13 : 12 parties
- U16 : 12 parties
- U17 : 12 parties

52. Limitations

Aucune partie ne sera prévue les deux derniers mercredis et jeudis de la saison régulière pour permettre la reprise de parties.

Aucune partie n'est prévue durant les deux semaines de la construction.

SÉRIES DE FINS DE SAISON

53. Classement

La Ligue de soccer Montérégie se veut une ligue de soccer récréative, c'est pour cette raison qu'aucun classement ne sera fait tout au long de la saison.

54. Horaire des séries

8 août 2026 : Journée fête de fin de saison U6 à Saint-Damase (remis au 9 en cas de pluie)

- 2 parties de 30 minutes par équipe.

10 au 14 août 2026 : Tournoi (séries) de fin de saison

- U8, U13 masculin.
- U10, U17 féminin

17 au 21 août 2026 : Tournoi (séries) de fin de saison

- U8, U13 féminin
- U10 masculin
- U16 masculin

*Il y a possibilité qu'une série s'échelonne sur deux semaines.

55. Règlements spécifiques aux séries

Chandails d'une même couleur

Pour les séries de fins de saison, il y aura un tirage au sort si deux équipes ont la même couleur de chandail pour savoir quelle équipe devra porter le dossard.

Période de prolongation

S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une période de prolongation de cinq (5) minutes pour la durée des séries, sauf pour la finale où la période de prolongation sera de dix (10) minutes. Le premier but compté durant la période de prolongation mettra fin à la partie.

Égalité après la période de prolongation

S'il y a égalité après la période de prolongation, il y aura trois (3) tirs de pénalité en alternance de chaque côté. Si c'est encore nul, un joueur à la fois doit frapper le ballon, en alternant les équipes, tant qu'il n'y a pas de gagnant.

N.B. : un minimum de sept (7) joueurs doit frapper le ballon au moins une (1) fois avant qu'un même joueur puisse frapper de nouveau.

Arrêt en cas de pluie pour toutes les catégories sauf le U6

- 75% et plus de la partie est joué : la partie se termine à ce moment et l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.
- 75% et moins de la partie est joué : la partie complète est reportée et sera reprise selon entente entre les responsables de villes.

LIGUE DE SOCCER MONTÉRÉGIE

PLAISIR **ACCESSIBILITÉ**
ENGAGEMENT
RESPECT **INCLUSION**
ESPRIT D'ÉQUIPE

