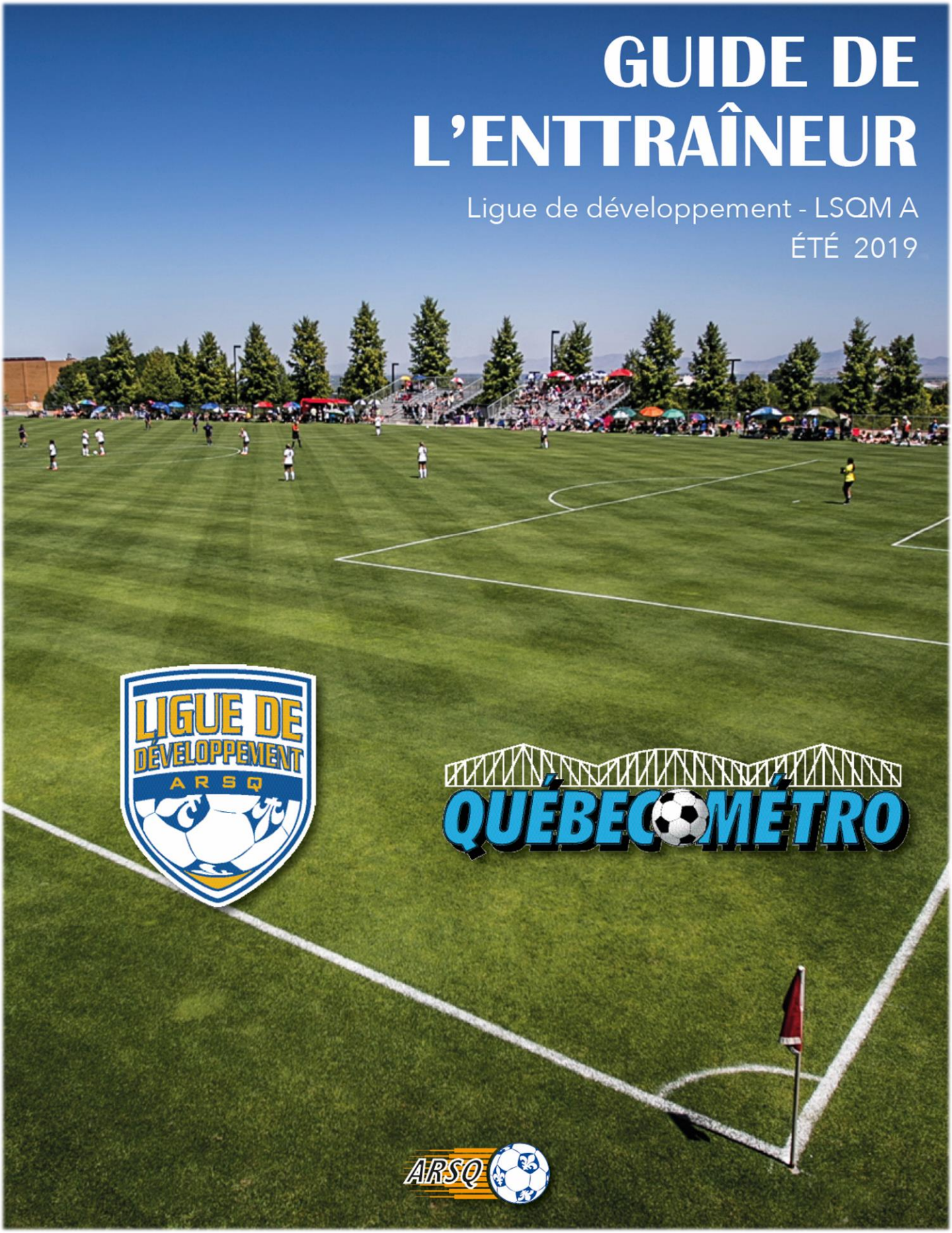
GUIDE DE L'ENTTRAÎNEUR

Ligue de développement - LSQM A

ÉTÉ 2019



Communication

Pour toute communication avec la ligue, vous devez rejoindre votre club pour soumettre vos questionnements, commentaires, contestations ou autres.

Les personnes qui sont mandatées pour communiquer avec la ligue sont les responsables de club (DG, DT ou coordonnateur).

Toute correspondance qui sera faite directement avec la ligue sera retournée au responsable du club concerné.

Pour avoir accès au calendrier sur PTS-Ligue, WWW.ARSQ.QC.CA. Cliquer sur le logo de la ligue

Code d'utilisateur, vous sera envoyé par courriel de la part de la LIGUE.

Document explicatif du fonctionnement sur PTS-ligue, disponible sur le site de l'ARSQ

CHANGEMENT DE MATCH

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

Un calendrier préliminaire sera disponible sur le site PTS-Ligue afin que chaque équipe puisse voir s'il y a des conflits avec les sorties de fin d'année avec leur groupe (courriel à venir de vos clubs).

Lorsqu'une modification au calendrier est apportée, l'information sur l'horaire devient rouge et un courriel est envoyé à votre club.

DATES IMPORTANTES

Début de la saison	**11 mai**	
Défi technique (U9 à U11 A)	**1 et 2 juin**	**Parc Renaud-Mailette**
Tournoi des sélections régionales	**22 juillet au 28 juillet**	**St-Georges de Beauce**
Festival U10 A et U12 A	**24 et 25 août**	**Parc Renaud-Mailette**
Fin de la saison régulière juvénile	**28 septembre**	
Jeux techniques SAVI régionaux	**17 septembre**	**Complexe Honco**

PROCÉDURE DE MATCH

AVANT LE MATCH

1. Imprimer la feuille de match électronique à partir de PTS-ligue (entraîneur > imprimer feuilles).
   - Rayer tout joueur inscrit et qui ne participera pas au match.
   - Rayer tout joueur suspendu.
   - Ajouter à la main tout joueur non inscrit électroniquement et qui participera au match.
   - La feuille de match peut contenir au maximum
     - ***En soccer à 7 : 14 joueurs***
     - ***En soccer à 9 : 16 joueurs***
     - ***En soccer à 11 : 18 joueurs***

2. Remettre la feuille de match et les cartes d'affiliation ou la liste d'identification électronique des entraîneurs seulement (sur cellulaire ou tablette) à l'arbitre 15 minutes avant le début du match. ***(Pour les U9 à U12 uniquement pour les entraîneurs l'identification)***

PAUSE DE LA MI-TEMPS

3. L'arbitre contrôle tout joueur arrivé après le début de la première mi-temps ainsi que tout joueur qui arrive en court de match après le début de la deuxième demie.

IMMÉDIATEMENT APRÈS LE MATCH

5. L'entraîneur, l'assistant ou le gérant de chaque équipe doit se présenter à l'arbitre aussitôt que le match est terminé.
   - Il s'assure que les informations inscrites (membres présents, buts, cartons) par l'arbitre soient identiques et conformes sur les feuilles de match des deux équipes.
   - Après la vérification, les responsables signent les feuilles de match.
   - L'arbitre sépare ensuite la feuille de match et remet les petites parties aux responsables. Il conserve les grandes parties.
   - L'arbitre ne peut pas modifier une feuille de match après qu'il l'a remise aux équipes, même s'il note une erreur ou un oubli. Il doit aviser la ligue.
     - L'arbitre peut toutefois ajouter une note sur la version électronique s'il y a eu des incidents fâcheux ou propos grossiers après le coup de sifflet final et la ligue pourra juger s'il y a des sanctions supplémentaires à prévoir.

APRÈS LE MATCH

6. L'arbitre a 24 heures après le match pour l'homologuer sur PTS-ligue.
   - Une fois que le match est homologué par l'arbitre, la Ligue l'homologuera de telle manière qu'il ne sera plus possible pour l'arbitre ainsi que l'entraîneur de modifier la feuille de match. Sur PTS-ligue, le match débutera par L (homologué ligue).

Si pour une raison ou une autre un match n'est pas homologué au moment de jouer le suivant, les équipes concernées sont tout de même responsables de s'assurer de l'éligibilité de leurs joueurs.

VALIDATION DES RÉSULTATS

L'équipe a 48hrs après que la ligue a fait l'homologation du match pour contester (une erreur de présence, erreur de carton). Pour ce faire, l'équipe doit OBLIGATOIREMENT communiquer avec son CLUB et celui-ci fera le suivi auprès de la ligue.

PRENDRE note que tous les résultats de la ligue de développement seront remis 0-0 une fois l'homologation faite. Ceci afin de maintenir une ligue sans classement.

N'OUBLIEZ PAS

1) CE SONT DES ENFANTS

2) C'EST UN JEU

3) LES ENTRAÎNEURS SONT DES BÉNÉVOLES

4) LES ARBITRES SONT HUMAINS

5) CE N'EST PAS UNE LIGUE PROFESSIONELLE

BON MATCH!

UN MESSAGE DE L'ASSOCIATION
RÉGIONALE DE SOCCER DE QUÉBEC

ARSQ

DIVERS FORMULAIRES

Tous les formulaires qui sont mis à votre disposition doivent en tout temps être envoyés à votre club, qui lui s'occupera de le faire parvenir à la ligue selon les modalités de chacun des formulaires ci-dessous.

L'ensemble des formulaires est sur le site www.arsq.qc.ca sous l'onglet ARSQ/Administration/Formulaire ARSQ

- Formulaire de plainte
- Formulaire demande de contestation
- Formulaire de rapport d'accident

TOURNOI ET PERMIS DE VOYAGE

Sur le site internet de l'ARSQ nous avons mis à votre disposition la liste complète des tournois dans la région de Québec, mais aussi un lien vers les tournois à l'extérieur de la région.

Un permis de voyage qui est obligatoire lorsque vous prévoyez sortir à l'extérieur du territoire de l'ARSQ. Vous pouvez trouver le formulaire dans l'onglet Compétition/Tournoi/Permis de voyage.

RÈGLEMENTATION

Voici les principaux règlements que vous devez connaître en tant qu'entraîneur. Si vous désirez connaître l'ensemble des règlements de la Ligue de développement ainsi que la LSQM A, consulter le www.arsq.qc.ca sous l'onglet Compétitions/Ligues/Règlements des Ligues.

Article 4. Changement d'équipe

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

Article 5. Entraîneurs

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints et dans la mesure du possible aidé d'un gérant. Les entraîneurs, les adjoints et les gérants doivent détenir une carte d'affiliation du club à laquelle l'équipe est affiliée afin d'être présents dans la zone technique. 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.

Article 9.2 Cartes d'affiliation des membres du personnel d'équipe

Tout membre du personnel qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter sa carte d'affiliation dûment validée pour la saison en cours ne peut être présent dans la zone technique. Si l'équipe fait participer un membre du personnel sans carte d'affiliation, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.

Article 10. Personnes autorisées dans la zone technique

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

Article 10.1 Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec sa carte d'affiliation. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique, en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

10.1.1 Seuls les joueurs en uniforme apte à jouer et les entraîneurs, assistants entraîneurs, gérant et professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu sur présentation de leur carte d'affiliation sont autorisés dans la zone technique et ce tout au long du match.

Article 15. Tonnerre, éclair et pluie abondante

- À la première vue de la foudre suivie par le son du tonnerre dans les 30 secondes, le match arrête et les équipes doivent se mettre à l'abri. L'arbitre doit attendre un minimum de 15 minutes et un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable.

- Pour les parties à plus de 100 km, le délai d'attente est de 30 à 45 minutes. Le match reprend lorsque 10 minutes se sont écoulées sans foudre ou tonnerre. Si le temps permet de reprendre le match, l'arbitre doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes). Les équipes ne peuvent pas quitter les lieux avant que l'arbitre déclare le match officiellement arrêté et complète les feuilles de match.

- Lors de pluie soudaine et abondante le match peut être arrêté temporairement en respectant le délai suivant : l'arbitre doit attendre un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Pour les parties à plus de 100 km, le délai maximum est de 45 minutes. Si le temps permet de reprendre le match, l'arbitre doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes). Les équipes ne peuvent pas quitter les lieux avant que l'arbitre déclare le match officiellement arrêté et complète les feuilles de match

SECTION IX – SOCCER à 9

1. Règles spécifiques

1.1 Terrain de jeu

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
   - Longueur : 65 à 90 mètres
   - Largeur : 45 à 55 mètres

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but de soccer à 7 ou à 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain de soccer à 7 sur une longueur de 7,30 m ou 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
   - Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m (soccer à 7); 7,32 m x 2,44 m (soccer à 11)
   - Point de pénalité : 7 mètres (soccer à 7); 11 mètres (soccer à 11)

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

1.2 Ballon en jeu ou hors jeu

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

1.3 But marqué

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

1.4 Hors-jeu

La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9 (Identique à la loi du jeu de la FIFA).

1.5 Fautes et incorrections

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

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

b) Si un joueur de l'équipe défendante commet, 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 sept (7) mètres (soccer à 7) ou 11 mètres (soccer à 11).

c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation pour les terrains de soccer à 7 et à l'extérieur de la surface de but pour les terrains de soccer à 11. Le coup franc sera direct.

d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

1.6 Coups francs

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

1.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but (soccer à 7) ou onze (11) mètres (soccer à 11) et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

1.8 Rentrée de touche

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

1.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, sur les terrians de soccer à 7, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 mètres du ballon. Sur les terrains de soccer à 11, le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.

1.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 9,15 mètres.

SECTION X – SOCCER à 7

2. Règles spécifiques

2.1 Terrain de jeu

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
   - Longueur : 45 à 60 mètres
   - Largeur : 25 à 45 mètres

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 m et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
   - Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m
   - Point de pénalité : 7 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon

2.2 Ballon en jeu ou hors jeu

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

2.3 But marqué

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

2.4 Hors-jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

2.5 Fautes et incorrections

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

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

b) Si un joueur de l'équipe défendante commet, 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 sept (7) mètres.

c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation. Le coup franc sera direct.

d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

2.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres du ballon.

2.7 Coup de pied de réparation (penalty)

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

2.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne

peut être marqué directement lors d'une touche.

2.9 Coup de pied de but

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

2.10 Coup de pied de coin

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.