

LIGUE AMICALE DE SOCCER

Règlements techniques

Saison 2022

Table des matières

1.0	Introduction	2
2.0	Généralités	2
3.0	Catégorie	2
4.0	Partie.....	3
5.0	Jeu	4
6.0	Équipement	5
7.0	Équipes.....	5
8.0	Statistiques	6
9.0	Discipline.....	6
10.0	Arbitre	8

Dernière mise à jour : mai 2022

1.0 Introduction

- 1.1 Le présent règlement fixe les normes relatives au jeu. Il pourra être modifié, au besoin, par le conseil d'administration afin de favoriser l'équité entre les divers clubs.
- 1.2 La forme masculine est employée dans le présent document afin d'en alléger le texte.

2.0 Généralités

- 2.1 Tout joueur, résidant dans un village où une équipe de sa catégorie est formée, doit obligatoirement jouer pour celle-ci. Aucune dérogation ne sera acceptée. S'il n'y a pas d'équipe pouvant accueillir le joueur dans son village, il pourra faire une demande pour s'inscrire auprès d'une autre municipalité. La demande pourrait être refusée par l'une ou l'autre des municipalités.
- 2.2 La formule du tournoi de fin de saison sera déterminée à chaque année par le comité de direction de la ligue.

3.0 Catégorie

- 3.1 Aucune dérogation ne sera acceptée par la ligue pour un changement de catégorie vers le bas, et ce, peu importe la raison.
- 3.2 Toutes les catégories sont mixtes. Chaque joueur doit avoir disputer un minimum de 3 parties complète avec son équipe afin de pouvoir participer au tournoi de fin de saison.
- 3.3 Un joueur ne peut être membre que d'une seule équipe de sa catégorie. Il peut cependant évoluer dans une catégorie supérieure à la sienne.
- 3.4 Les autres équipes ont 3 parties afin de demander la validation de l'âge de l'adversaire. Cette demande doit être faite par le responsable de la municipalité directement au président de la ligue. Ce dernier s'occupe de la vérification.
- 3.5 Il est interdit d'ajouter un joueur à sa formation à partir du premier juillet à moins d'accueillir un nouvel arrivant (déménagement) dans sa municipalité.

4.0 Partie

- 4.1 Une fois l'horaire des matchs approuvé par le CA, aucune partie ne pourra être reportée à moins d'une situation de *force majeure* et ce avec l'autorisation du responsable de village. Celui-ci transmettra cette information au président. On entend la non-disponibilité d'un terrain par suite d'un événement hors du contrôle du club receveur ou d'une équipe qui avertit de sa non-disponibilité 48 heures à l'avance. Cette définition n'inclut pas le manque de joueurs pour l'une ou l'autre des équipes en cause.
- 4.2 Tous les matchs devront être joués indépendamment de la température. Seuls un orage électrique, une catastrophe naturelle ou l'état dangereux d'un terrain peut forcer la remise d'un match. Cette remise est décrétée par l'arbitre ou par les responsables des villages concernés qui eux se chargeront d'avertir leurs entraîneurs. Le report d'une partie doit être confirmé 1h00 avant la tenue du match.
 - 4.2.1 Lors de conditions météo défavorables l'arbitre d'un match (ou le responsable de village si l'officiel provient de l'extérieur) devra se présenter au terrain à 17h30 afin d'en évaluer l'état. Il devra communiquer avec le responsable de village au plus tard à 17h30 si les conditions météo et/ou de terrain sont telles que la remise du match est nécessaire.
- 4.3 Les équipes devront se présenter à l'endroit, la date et l'heure prévue au calendrier officiel. Un délai de 15 minutes est accordé à une équipe dont le nombre de joueurs et/ou d'entraîneurs est insuffisant pour débiter la partie selon l'article 8.1. À l'expiration du délai, si elle n'a pas pu rassembler le nombre de joueurs ou d'entraîneurs suffisant, elle perdra par forfait. De plus, une équipe qui en raison d'expulsions se retrouve avec un nombre insuffisant de joueurs perdra par forfait.
- 4.4 Au début de la partie, les équipes doivent présenter leur feuille de match, correctement complétée.
- 4.5 Si un joueur arrive durant la partie, il peut prendre part au match dès qu'un changement de joueurs est autorisé suite à l'inspection de l'officiel. S'il arrive alors que la deuxième demie est entamée, il ne pourra pas prendre part au match.

- 4.6 Avant chaque partie l'arbitre vérifie l'équipement des joueurs.
- 4.7 Une partie est considérée valide lorsque 60% de sa durée est jouée sans égard au nombre de buts d'écart ou lorsque l'arbitre met fin à la rencontre en vertu des articles 4.3, 4.9.2 et 4.9.3.
- 4.8 Lorsqu'il y a un joueur blessé, l'arbitre arrête temporairement le match. S'il y a un remplaçant de disponible, le joueur blessé doit quitter le jeu.
- 4.9 L'arbitre d'un match peut mettre fin au match en tout temps, en particulier :
 - 4.9.1 Lors de conditions météo défavorables en collaboration avec les entraîneurs.
 - 4.9.2 Lorsque, de son avis, la conduite antisportive de l'une ou l'autre des équipes (ou des deux) et/ou de leurs supporters rend la poursuite du match dangereuse. L'équipe responsable perdra par forfait. Dans le cas où des supporters ont des comportements inadéquats, l'arbitre avertira d'abord l'entraîneur et permettra à l'entraîneur d'avertir les parents fautifs.
 - 4.9.3 Lorsque quatre (4) joueurs et/ou entraîneurs d'une même équipe auront été expulsés, l'équipe fautive perdra par forfait.

5.0 Jeu

- 5.1 Sauf avis contraire dans le présent document, la ligue utilise les « lois du soccer à 7 ».
- 5.2 Il n'y a pas de temps d'arrêt durant la saison.
- 5.3 Aucun changement ne sera toléré par l'arbitre lorsqu'il restera moins de 1 minute de jeux réglementaires.
- 5.4 La durée des parties est de deux fois 20 minutes pour les U10, deux fois 30 minutes pour les U13 et deux fois 40 minutes pour les U16.
- 5.5 La pause à la mi-temps est d'un minimum de deux minutes ou d'un maximum cinq minutes.
- 5.6 La reprise de touche n'est permise que dans la catégorie U10.

- 5.7 Le coup d'envoi permet d'envoyer le ballon dans n'importe quelle direction. Chaque équipe se trouve dans sa moitié de terrain et seule l'équipe en possession du ballon peut se trouver à l'intérieur du cercle de mise en jeu. Cependant, le centre a la permission de se trouver dans la zone adverse afin d'envoyer le ballon directement vers l'arrière.

6.0 Équipement

- 6.1 Les protège-tibias sont obligatoires ainsi que les bas qui les recouvrent.
- 6.2 Les souliers à crampons de métal sont interdits.
- 6.3 Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de façon identique, à l'exception du gardien. Lorsque les deux équipes endossent la même couleur (ou jugée comme telle par l'arbitre), l'équipe qui reçoit fournit des dossards et elle les porte. L'équipe qui visite joue avec ses couleurs.
- 6.4 Pour des raisons de sécurité, les joueurs, incluant le gardien, ne peuvent porter de casquettes ni de bijoux (montre, bracelet, chaîne, boucle d'oreille, anneaux, etc).
- 6.5 Les ballons de match sont fournis par l'équipe receveuse, de dimension #4 pour les matchs U10 et de dimension #5 pour les matchs U13 et U16.

7.0 Équipes

- 7.1 Une équipe est composée d'un entraîneur et d'un minimum de 6 joueurs sur le terrain.
- 7.2 Un maximum de 19 joueurs peut être indiqué sur la feuille de match.
- 7.3 Les joueurs de catégorie inférieure peuvent jouer comme remplaçants. Cependant, une équipe ne peut avoir qu'un maximum de 13 joueurs pour un match où elle fait appel aux remplaçants.
- 7.4 Les passeports ne sont pas utilisés par la ligue. Cependant, en début de saison, chaque équipe doit fournir au comité de la ligue le nom et la date de naissance de chacun de ses joueurs.

8.0 Statistiques

- 8.1 Pour chaque demie et pour le match, un gain vaut 2 points et une égalité vaut 1 point. Il est donc possible d'amasser entre 0 et 6 points par match. Une victoire par forfait vaut 6 points et la partie sera réputée s'être terminée 3 à 0. En cas d'égalité, le classement est établi selon le nombre de victoire puis par le meilleur différentiel entre les buts pour et les buts contre. Si l'égalité persiste, le classement est déterminé selon le résultat des matchs entre les deux équipes égales. Si l'égalité persiste, le classement final sera déterminé par tirage au sort.
- 8.2 Le responsable de village doit faire parvenir les feuilles de match dûment remplies au statisticien de la ligue au maximum deux jours après la partie.
- 8.3 En saison régulière, lorsqu'une partie atteint 7 buts d'écart entre les deux équipes, l'arbitre consulte l'équipe en retard et lui offre trois options. Continuer le match, arrêter le match et quitter le terrain ou arrêter le match et continuer à jouer pour le plaisir. Si le match continue, les cartons se cumulent même si le pointage ne compte plus.
- 8.4 La feuille de match est un document officiel et ne peut être contesté si elle est signée par les deux entraîneurs.
- 8.5 Une équipe illégale en saison perd le match 3-0 et perd un point au classement.

9.0 Discipline

- 9.1 Les infractions sont cumulatives au courant de l'année et entraînent des suspensions. A cet égard, un carton rouge compte pour deux cartons jaunes. Un joueur ne peut se voir décerner plus de la valeur de 2 cartons jaunes dans un même match. Un entraîneur ne reçoit pas de cartons mais une expulsion entraîne les mêmes sanctions qu'un carton rouge.
 - 9.1.1 Deux cartons jaunes dans un même match = expulsion du match
 - 9.1.2 Cumulatif de deux cartons jaunes pour l'année = 1 match de suspension
 - 9.1.3 Cumulatif de quatre cartons jaunes pour l'année = 2 autres matchs de suspension

- 9.1.4 Cumulatif de six cartons jaunes (3 rouges) pour l'année = Saison terminée (incluant le tournoi) *** Si un joueur reçoit un carton rouge pour avoir volontairement touché le ballon avec la main dans la surface du gardien, ce dernier est expulsé du match mais ne reçoit pas le match de suspension.
- 9.2 Tout joueur/entraîneur qui invite un autre joueur/arbitre/entraîneur à se battre et faisant ainsi la promotion de la violence se méritera une suspension automatique de 3 matchs duquel nous ajoutons le match de suspension du carton rouge, s'il y a lieu. Le joueur instigateur d'une bataille complète est suspendu pour la saison. Le joueur qui se défend peut se voir attribuer jusqu'à 3 matchs de suspension.
- 9.3 Un joueur qui reçoit un carton jaune pendant le match devra sortir du terrain et aller sur le banc de son équipe pour une période de cinq minutes. L'équipe qui a reçu le carton jaune doit remplacer le joueur sanctionné par un autre joueur. Si le carton est donné au gardien de but, celui-ci n'aura pas un cinq minutes de pénalité. Il restera dans ses buts.
- 9.4 **(U16 uniquement)** Un joueur qui critique une décision de l'arbitre ou qui n'adopte pas un esprit sportif adéquat recevra automatiquement un carton bleu. Il devra sortir du terrain pour une période de cinq minutes. Un deuxième carton bleu est accompagné d'un jaune et l'expulsera pour une période de 10 minutes. Une troisième récidive entraînera un carton rouge. Pendant l'absence du joueur, son équipe n'est pas à court d'un homme ou pénalisée d'une quelconque façon. Cette mesure est prise à la guise de l'arbitre afin d'éviter au joueur d'obtenir une sanction plus grave. Il est donc retiré pour sa sécurité et celle des autres. Un gardien ne peut cependant pas recevoir le carton bleu. Dans son cas, il passe directement au jaune.
- 9.5 Tout joueur ou entraîneur expulsé devra quitter immédiatement le terrain. Si l'entraîneur est seul, l'équipe à 5 minutes pour trouver un remplaçant.
- 9.6 Lorsqu'un joueur est expulsé, son équipe joue avec un joueur en moins. Cependant, si un deuxième joueur de la même équipe était expulsé, l'équipe jouera toujours avec un seul joueur en moins.

- 9.7 Lorsqu'un joueur ou un entraîneur se voit appliquer une suspension, celle-ci est effective dès le match suivant.
- 9.8 IMPORTANT - Pour toute autre situation problématique ou inacceptable, les responsables de village prendront une décision. Les cas graves de discipline seront transférés aux responsables de la ligue amicale de soccer à des fins décisionnelles. Dans les cas de violence, entre autres, les responsables de la ligue pourront infliger des peines plus sévères.
- 9.9 Aucune intimidation, aucune violence verbale ou physique, aucune menace, aucun langage grossier ou tout autre geste haineux dirigé vers un autre individu ne sera toléré sous peine d'expulsion. Selon la gravité de l'acte, les sanctions iront de l'expulsion d'un match à l'expulsion de la ligue indéfiniment. C'est le comité de la ligue qui choisira la sanction adaptée à la gravité de l'acte.
- 9.9.1 Si un tel acte survient lors d'une partie, l'individu fautif devra quitter le terrain pour la partie. Une décision sera prise par la suite par le comité de la ligue sur la sanction à donner.
- 9.9.2 Si un tel acte est fait par un arbitre, il devra quitter le terrain. Un parent, un coach, un responsable de village ou le juge de ligne (s'il est assez vieux) devra remplacer l'arbitre expulsé. L'arbitre sera ensuite rencontré par le comité de la ligue afin de présenter ses explications et une décision sera ensuite rendu par le comité de la ligue sur la sanction à appliquer.
- 9.9.3 Si un tel acte est fait hors du terrain de soccer, il tout aussi condamnable.

10.0 Arbitre

- 10.1 Un arbitre incapable de se présenter à un match devra en informer le responsable de village au moins 24 heures à l'avance.
- 10.2 L'arbitre est responsable de compléter correctement la feuille de match : absences, résultat, cartons, commentaires et signatures et de bien vérifier les # de match.

- 10.3 Lorsque l'arbitre d'un match ne se présente pas, un spectateur peut être désigné pour officier la rencontre au niveau U10 et U13. Si personne n'est volontaire, l'équipe qui reçoit perdra par défaut dans les catégories où la municipalité qui reçoit est responsable d'assigner les arbitres. Au niveau U16, le match est remis.
- 10.4 Lors de la tenue des matchs de la catégorie U16, un juge de ligne sera assigné par le club receveur.