

LIGUE AMICALE DE SOCCER

Règlements de soccer à 7

Saison 2024

Table des matières

1.0	Introduction	3
2.0	Généralités	3
	Dérogation	3
	Formule du tournoi.....	3
	Marquage du Terrain.....	3
	Surface de réparation.....	4
	Drapeau et arcs de cercle de coin.....	4
	Buts.....	4
	Ballon.....	5
3.0	Catégorie	5
4.0	Partie	5
	Report de partie	5
	Retard.....	6
	Feuille de match.....	6
	Arrêt de partie	7
5.0	Jeu	7
	Changement	7

Temps.....	8
Coup d'envoi.....	8
Procédure.....	9
Ballon en jeu et hors du jeu.....	10
But marqué.....	10
Rentrée de touche.....	11
Coup de pied de but.....	12
Coup de pied de coin.....	13
Coup franc.....	14
Tir de pénalité.....	16
Reprise de jeu.....	17
L'entre-deux.....	17
Équipe victorieuse.....	18
6.0 Équipement.....	18
Habillement.....	18
Sanctions sur l'habillement.....	18
7.0 Équipes.....	19
8.0 Statistiques.....	19
9.0 Discipline.....	20
Sanction disciplinaire.....	20
Le carton jaune.....	21
Le carton rouge.....	21
Carton bleu.....	21
10.0 Arbitre.....	24

Dernière mise à jour : 28 avril 2024

1.1 Introduction

- 1.1 Les présents règlements fixent 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.

2.1 Généralités

Dérogation

- 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.

Formule du tournoi

- 2.2 La formule du tournoi de fin de saison sera déterminée chaque année par le comité de direction de la ligue.

Marquage du Terrain

- 2.3 Les matchs peuvent être disputés sur des surfaces naturelles ou artificielles, conformément aux règlements de la compétition en question. Les terrains artificiels doivent être de couleur verte.
- 2.4 Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but. La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.
- 2.5 Le terrain doit avoir un périmètre de sécurité libre de tout obstacle le long des lignes de touche et derrière les lignes de but.
- 2.6 Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain à égale distance de chaque ligne de but et joignant les deux lignes de touche. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point qui sera le centre d'un cercle de 6 m de rayon.

- 2.7 La longueur du terrain (ligne de touche) doit avoir un minimum de 45 m et un maximum de 60 m. La largeur du terrain (ligne de but) doit avoir un minimum de 40 m et un maximum de 45 m.



Surface de réparation

- 2.8 Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5.50 m de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 7.30 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.

Drapeau et arcs de cercle de coin

- 2.9 À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau s'élevant au moins à 1.50 m du sol.
- 2.10 Un quart d'arc de cercle de 1 m de rayon ayant pour centre la base du drapeau est tracé à l'intérieur du terrain.

Buts

- 2.11 La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 5.49 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 1.83 m du sol. Ces mesures peuvent varier légèrement d'une municipalité à l'autre.

Ballon

2.12 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.

2.13 Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

3.1 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.

3.3 Chaque joueur doit avoir disputé un minimum de 3 parties complètes avec son équipe afin de pouvoir participer au tournoi de fin de saison.

3.4 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 sans y être officiellement inscrit selon l'article 7.4.

3.5 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'occupera de la vérification.

3.6 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.

4.1 Partie

Report de partie

4.1 Une fois l'horaire des matchs approuvé par chaque responsable de village, 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 peuvent 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.
- 4.3 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.
- 4.4 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, 4.10.2 et 4.10.3.

Retard

- 4.5 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.

Feuille de match

- 4.6 Au début de la partie, les équipes doivent présenter leur feuille de match, correctement complétée.
- 4.7 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.

- 4.8 Avant chaque partie, l'arbitre vérifie l'équipement des joueurs et leur numéro à l'aide de la feuille de match.

Arrêt de partie

- 4.9 Lorsqu'il y a un joueur blessé, l'arbitre arrête temporairement le match. Le joueur doit quitter le terrain et peut être remplacé par un autre joueur sur le banc.
- 4.10 L'arbitre peut mettre fin au match en tout temps, en particulier :
- 4.10.1 Lors de conditions météo défavorables en collaboration avec les entraîneurs.
 - 4.10.2 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 celui-ci d'avertir les parents fautifs.
 - 4.10.3 Lorsque quatre joueurs et/ou entraîneurs d'une même équipe auront été expulsés, l'équipe fautive perdra par forfait.

5.1 Jeu

Changement

- 5.1 Le nombre de changements est illimité. Quel que soit le match, le nom de chaque joueur doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Tout joueur dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut pas prendre part au match.
- 5.2 Les remplacements ne peuvent se faire qu'avec l'accord de l'arbitre et seulement dans les cas suivants :
- Avant un coup d'envoi;
 - Avant un coup de pied de but;
 - Lorsque le jeu est arrêté parce qu'un joueur est blessé, ce joueur est le seul à pouvoir changer;
 - Avant une touche si et seulement si l'équipe qui demande le changement est en possession de la touche. Toutefois, si l'équipe qui est en possession de la touche effectue un changement, l'équipe adverse pourra elle aussi en effectuer un.
- 5.3 Lors d'un changement :

- L'arbitre doit en être informé;
- Le joueur qui change doit embarquer sur le terrain qu'après la sortie du joueur qu'il remplace;
- Le joueur qui change doit entrer sur le terrain par le centre de celui-ci;
- Le changement est complété lorsque le joueur qui effectue le changement est complètement sorti du terrain et que le remplaçant est sur le terrain.

5.4 Les changements de gardien sont permis seulement lorsque le remplaçant est prêt à entrer sur le terrain et pendant un arrêt de jeu. Dans le cas où le gardien sur le terrain se blesse, il pourra être remplacé par un autre joueur.

5.5 Aucun changement ne sera toléré par l'arbitre lorsqu'il restera moins de 1 minute de jeu réglementaire.

5.6 Si une équipe ne respecte pas le bon nombre de joueurs sur le terrain, un avertissement sera fait à l'entraîneur fautif. Lors de la deuxième infraction dans la même partie, un carton jaune sera distribué au joueur supplémentaire. L'arbitre demandera au joueur le plus prêt du banc des siens de se retirer du jeu et lui donnera un carton jaune.

Temps

5.7 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.

5.8 La pause à la mi-temps est d'un minimum de deux minutes ou d'un maximum de cinq minutes.

5.9 Il n'y a pas de temps d'arrêt durant la saison.

Coup d'envoi

5.10 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 joueur qui effectue la première passe à la permission de se trouver dans la zone adverse afin d'envoyer le ballon directement vers l'arrière.

- 5.11 Il y a coup d'envoi : au début du match, après un but marqué, au début de la seconde période et au début des périodes de prolongation, le cas échéant.
- 5.12 Il est possible de marquer un but directement sur un coup d'envoi.
- 5.13 Si le joueur qui effectue le coup d'envoi touche le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, l'arbitre doit arrêter le jeu et faire reprendre le coup d'envoi. S'il touche encore le ballon une seconde fois après le second coup d'envoi, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse où le joueur aura touché une deuxième fois le ballon.

Procédure

Avant le coup d'envoi au début du match ou des prolongations :

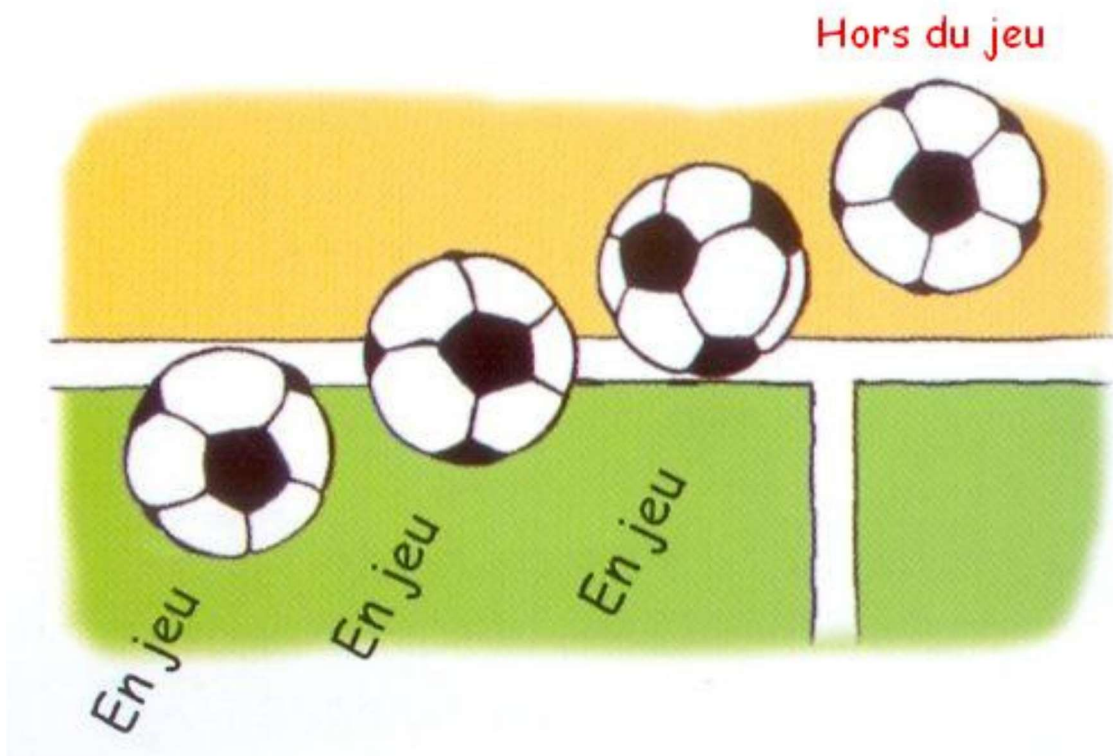
- Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort choisit le côté du terrain pour la première période ou bien elle choisit de commencer avec le ballon en laissant son adversaire choisir le côté du terrain.
- L'équipe ayant effectué le coup d'envoi lors de la première période devra laisser le coup d'envoi à l'équipe adverse lors de la seconde période.
- Pour la seconde période, les équipes changent de côté sur le jeu.

Pendant le match :

- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi.
- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il ne touche plus au point central.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

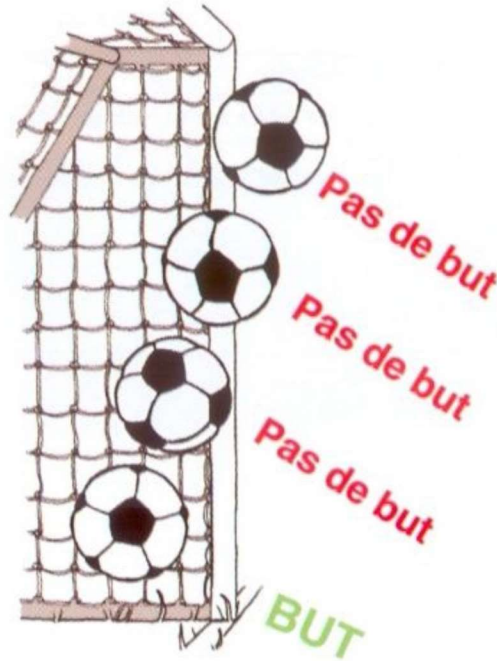
Ballon en jeu et hors du jeu

- 5.14 Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a complètement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, au sol ou en l'air. Le jeu est ainsi arrêté et repris conformément aux règles.
- 5.15 Le ballon est en jeu dans toutes les situations, y compris quand il touche un poteau, la barre transversale ou même un drapeau de coin et qu'il reste à l'intérieur du terrain.
- 5.16 Le ballon est en jeu même s'il touche un arbitre ou un juge de ligne et qu'il reste à l'intérieur des lignes du jeu.



But marqué

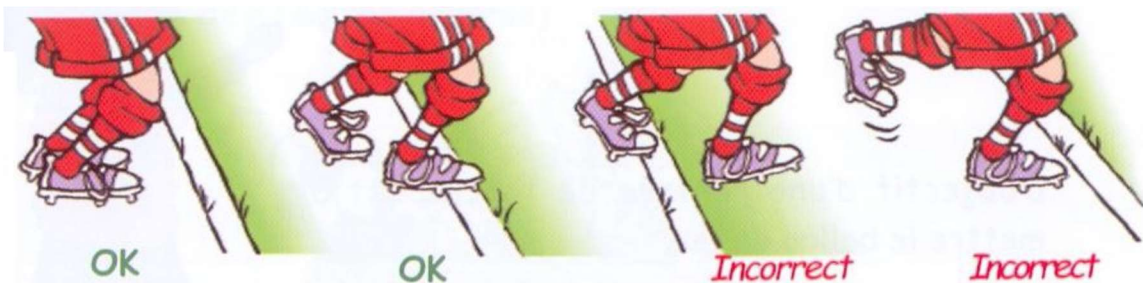
- 5.17 Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.



Rentrée de touche

- 5.18 La rentrée de touche s'effectue lorsque le ballon a complètement traversé la ligne de touche au sol ou dans les airs. Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.
- 5.19 Il est impossible de marquer directement sur une rentrée de touche. Un joueur ou le gardien d'une des deux équipes doit toucher le ballon avant qu'il n'entre dans le but pour que le but soit accordé.
- 5.20 Pour qu'une touche soit accordée, l'exécutant doit :
- 5.20.1 Faire face au terrain.
 - 5.20.2 Avoir les pieds à l'extérieur du terrain. Si l'exécutant met un ou les deux pieds sur la ligne, la touche est bonne.
 - 5.20.3 Tenir le ballon avec ses deux mains.
 - 5.20.4 Lancer le ballon depuis la nuque, et par-dessus la tête.

- 5.20.5 Lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti.
- 5.20.6 Tous les adversaires doivent se trouver à une distance d'au moins 2 mètres de l'endroit où est effectuée la rentrée de touche.
- 5.20.7 Le ballon est en jeu dès l'instant où il pénètre sur le terrain.
- 5.20.8 L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été retouché par un autre joueur. Si cela arrive, un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.
- 5.20.9 Un ballon qui n'entre pas en jeu est repris par l'exécutant
- 5.21 Un joueur ne peut gêner la rentrée de touche. Un avertissement lui sera émis.
- 5.22 La reprise de touche n'est permise que dans la catégorie U10 (sauf pour le cas 5.20.9).
- 5.23 Un gardien de but peut effectuer la rentrée de touche en suivant de rentrée de touche.



Coup de pied de but

- 5.24 Un 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, au sol ou dans les airs.
- 5.25 Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but, mais seulement contre l'équipe adverse.

- 5.26 Le ballon doit être botté d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien ou un joueur de l'équipe qui défendait.



- 5.27 Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation à une distance d'au moins 6 mètres.
- 5.28 L'exécutant ne peut pas retoucher au ballon avant qu'un joueur ne l'ait touché. Si cela arrive, un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.
- 5.29 Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.
- 5.30 Pour le que le coup de pied de but soit bon, le ballon doit être complètement arrêté au moment du botter.
- 5.31 Si le ballon ne sort pas de la surface de réparation, le coup de pied de but sera repris.

Coup de pied de coin

- 5.32 Un coup de pied de coin est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but n'ait été marqué.
- 5.33 Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.
- 5.34 Le ballon doit être positionné dans le quart d'arc de cercle du coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

5.35 Les joueurs de l'équipe adverse doivent être à au moins 6 mètres de l'arc de cercle jusqu'au moment où le ballon est mis en jeu.

5.36 Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.

5.37 Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.

5.38 L'exécutant ne peut pas retoucher au ballon avant qu'un joueur ne l'ait touché. Si cela arrive, un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.



Coup franc

5.39 Un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur qui, avec imprudence, témérité, ou excès d'engagement :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire;
- Fait ou essaie de faire un croche-pied à un adversaire;
- Saute sur un adversaire;
- Charge un adversaire;
- Frappe ou essaie de frapper un adversaire;
- Bouscule un adversaire;
- Effectue un tacle en U10 et U13;
- Tiens un adversaire;
- Crache sur un adversaire;
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but à l'intérieur de sa propre surface de réparation);
- Joue de manière dangereuse;
- Fais obstacle à la progression d'un adversaire;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains;
- Provoque un contact avec le gardien adverse;
- Commets d'autres fautes non mentionnées par les présents règlements et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

5.40 Un coup franc sur la ligne de surface de réparation est accordé lorsqu'un gardien de but :

- Garde le ballon plus de six secondes dans ses mains;
- Lorsqu'il dépose le ballon au sol et décide de le reprendre dans ses mains;
- Lorsqu'il touche le ballon avec ses mains d'une passe bottée délibérément par un coéquipier;
- Lorsqu'il touche le ballon directement des mains sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

5.40.1 Lors d'un coup franc sur la ligne de réparation, la position du coup franc est déterminée par l'endroit où le ballon à traverser la ligne lors d'une passe ou par la proximité du gardien avec la ligne de surface de réparation.

5.41 Une équipe peut marquer directement sur un coup franc.

5.42 Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe qui effectue le coup franc, sans toucher aucun joueur, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

5.43 Lors de l'exécution du coup de franc, le ballon doit être complètement arrêté.

5.44 La distance minimale pour un joueur de l'équipe adverse est de 6 mètres.

5.45 Le ballon est en jeu dès qu'il est botté par l'équipe effectuant le coup franc.

5.46 Si une faute est commise par une équipe dans la zone de réparation adverse, le coup franc sera placé sur la ligne parallèle à celle du but, le plus proche de la faute.

5.46.1 Le ballon doit sortir complètement de la surface de réparation avant d'être joué par un autre joueur.

5.47 S'il y a faute partout ailleurs sur le terrain, le coup franc s'effectue où il y a eu une faute.

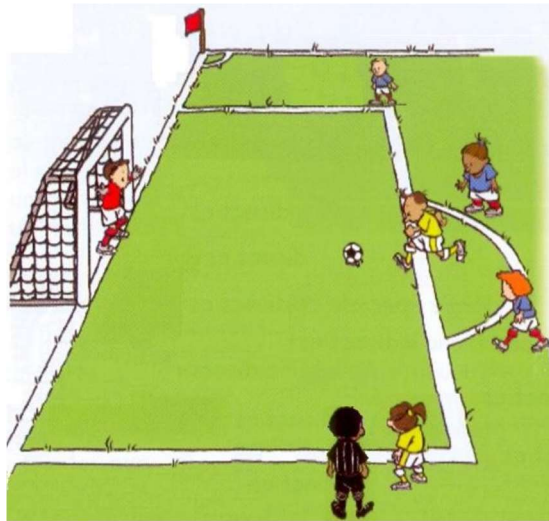
5.48 Un joueur ne peut toucher pas le ballon une deuxième fois avant qu'un autre joueur de son équipe ou de l'équipe adverse y ait touché.

5.49 S'il devait y avoir un coup franc en fin de période ou de partie l'arbitre ne peut arrêter temps qu'après le coup franc.

Tir de pénalité

- 5.50 Un tir de pénalité est accordé quand une faute est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- 5.51 Le tir de pénalité se trouve à une distance de 7 mètres du centre du but. Un point devrait être marqué au préalable afin de faciliter le travail de l'arbitre.
- 5.52 S'il devait y avoir un tir de pénalité en fin de période ou de partie l'arbitre ne peut arrêter temps qu'après le tir de pénalité.
- 5.53 Le gardien de but qui défendra le tir de pénalité doit rester sur sa ligne entre les deux poteaux de son but jusqu'au moment où le ballon est mis en jeu. C'est-à-dire lorsque le ballon est botté.
- 5.54 Lors d'un tir de pénalité, tous les joueurs doivent se trouver à une distance de 6 mètres du ballon, être en dehors de la surface de réparation et être derrière le point de pénalité (derrière le ballon).
- 5.55 Le tireur doit être clairement identifié avant le botter.
- 5.56 Le tireur ne peut pas toucher le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait touché à un autre joueur. S'il retouche au ballon avant qu'un autre joueur y ait touché, un coup sera accordé à l'équipe adverse.
- 5.57 Si le tir de pénalité est arrêté par un objet quelconque, le tir doit être repris.
- 5.58 Lors d'un tir de pénalité, si un joueur ne respecte pas les conditions de départ pour effectuer le tir de pénalité, celui-ci pourrait être repris si :
- Le gardien qui défend le tir de pénalité avance de sa ligne avant que le ballon n'ait été mis en jeu et qu'il fait l'arrêt;

- Un joueur de l'équipe qui défend le tir de pénalité avance trop rapidement vers le but avant que le ballon n'ait été mis en jeu et que le gardien défendant effectue l'arrêt;
- Si un joueur de l'équipe qui effectue le tir de pénalité ne respecte pas les conditions de départ pour un tir de pénalité et que le tireur marque, le tir de pénalité sera repris.



Reprise de jeu

- 5.59 L'arbitre peut faire reprendre le jeu avec un entre-deux lorsqu'il a dû arrêter la partie pour une quelconque raison non mentionnée dans le présent document. Par exemple, lorsqu'un individu ou bien un objet quelconque interrompt le match.

L'entre-deux

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend au moment où le ballon touche le sol.

L'entre-deux doit être rejoué si le ballon a été touché par un joueur avant d'entrer en contact avec le sol.

Si le ballon entre directement dans le but l'équipe défensive, un coup de pied de but sera accordé à celle-ci (aucun contact avec un joueur). Si un joueur envoie le ballon directement dans son but, un coup de pied de coin sera accordé à l'équipe adverse.

Équipe victorieuse

5.60 L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les 2 équipes marquent le même nombre de buts, ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

6.1 Équipement

Habillement

- 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 ou de bijoux (montre, bracelet, chaîne, boucle d'oreille, anneaux, etc.).

Sanctions sur l'habillement

- 6.5 Le jeu ne doit pas être arrêté absolument.
- 6.6 Le joueur qui commet l'infraction doit quitter le terrain de jeu au prochain arrêt de jeu pour adapter sa tenue. Dans le cas où sa sécurité pourrait être compromise ou compromettre celle des autres, le joueur sortira immédiatement et l'arbitre arrêtera la partie momentanément.
- 6.7 Tout joueur ayant quitté le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre.

- 6.8 Un joueur qui doit quitter le terrain pour ajuster sa tenue doit attendre le prochain arrêt de jeu pour retourner sur le terrain. Il pourra cependant se faire remplacer.
- 6.9 Si le jeu a été arrêté par l'arbitre, le match reprendra par un coup franc par l'équipe adverse là où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu.

7.1 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 Un maximum de trois entraîneurs peut se trouver derrière le banc.
- 7.4 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.
- 7.5 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.

8.1 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 victoires 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 contestée 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.

9.1 Discipline

Sanction disciplinaire

- 9.1 Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur est averti. Le joueur averti devra aller au banc pendant cinq minutes.
- 9.2 Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur est expulsé.
- 9.3 Le carton bleu est utilisé pour indiquer qu'un joueur doit se calmer dans son attitude. Un cinq minutes sur le banc lui sera décerné lors de son premier carton bleu pendant une partie. S'il en reçoit un deuxième lors de la même partie, le joueur recevra aussi un carton jaune et devra aller au banc pendant dix minutes. S'il en reçoit un troisième, le joueur sera automatiquement expulsé de la rencontre puisqu'il recevra un second carton jaune.
- 9.4 Un gardien ne peut recevoir que les cartons jaunes et rouges sans devoir aller au banc pendant cinq minutes.
- 9.5 L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.
- 9.6 Un joueur qui se trouve sur le terrain ou en-dehors et commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Le carton jaune

Un joueur reçoit un avertissement (carton jaune) lorsqu'il :

- Se rend coupable d'un comportement antisportif (insulte, harcèle, provoque, etc.);
- Manifeste sa désapprobation insistante en paroles ou en actes;
- Enfreint avec persistance les règles du soccer à 7;
- Retarde la reprise du jeu;
- Ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche;
- Pénètre ou reviens sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre;
- Quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Le carton rouge

Un joueur est exclu (un carton rouge) lorsqu'il :

- Commets une faute grossière;
- Adopte un comportement violent;
- Crache sur un adversaire ou toute autre personne;
- Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de réparation);
- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un tir de pénalité;
- Tiens des propos ou fais des gestes blessants, injurieux ou grossiers;
- Reçoit un second avertissement (carton jaune) au cours du même match.

Carton bleu

Un joueur reçoit un temps d'arrêt (carton bleu) lorsqu'il :

- Sacre sur le terrain;

- Est arrogant envers l'arbitre ou les joueurs;
- A des comportements antisportifs;
- Fait une célébration excessive.

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.

9.7 Les infractions sont cumulatives au courant de l'année jusqu'à la fin du tournoi et entraînent des suspensions. À 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.

9.7.1 Deux cartons jaunes dans un même match = expulsion du match

9.7.2 Cumulatif de deux cartons jaunes pour l'année = 1 match de suspension

9.7.3 Cumulatif de quatre cartons jaunes pour l'année = 2 autres matchs de suspension

9.7.4 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.

9.8 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.

- 9.9 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.
- 9.10 Tout joueur ou entraîneur expulsé devra quitter immédiatement le terrain. Si l'entraîneur est seul, l'équipe à 5 minutes pour trouver un remplaçant.
- 9.11 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 jouerait toujours avec un seul joueur en moins.
- 9.12 Lorsqu'un joueur ou un entraîneur se voit appliquer une suspension, celle-ci est effective dès le match suivant.
- 9.13 **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.
- 9.14 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.
- 9.14.1 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.

9.14.2 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 rendue par le comité de la ligue sur la sanction à appliquer.

9.14.3 Si un tel acte est fait hors du terrain de soccer, il est tout aussi condamnable.

10.1 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, 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.
- 10.5 L'arbitre doit
 - Veiller à l'application des Lois du Jeu et contrôler le match;
 - S'assurer que le ballon utilisé satisfait aux exigences (2.11);
 - S'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences (6.0);
 - Remplir sa fonction de chronométreur et consigner par écrit les événements du match;
 - Décide à chaque infraction d'arrêter le jeu, de suspendre le match, ou de l'arrêter définitivement;
 - Décide d'arrêter le jeu, de suspendre le match, ou de l'arrêter définitivement en raison d'une quelconque interférence extérieure;

- Arrête le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Le joueur pourra revenir que sur un arrêt de jeu;
 - Laisse le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé;
 - Fais en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté et sur un arrêt de jeu;
 - Laisse le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse et sanctionne la faute initialement commise si l'avantage escompté n'intervient pas;
 - Sanctionne la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes;
 - Prends des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il n'est pas tenu d'infliger le carton immédiatement, mais doit le faire lors du prochain arrêt de jeu;
 - Prends des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulse ceux-ci du terrain et de ses abords immédiats;
 - Fais en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu;
 - Donne le signal de reprise d'un match après une interruption de jeu;
 - Remets aux autorités compétentes un rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre des joueurs et/ou des officiels, ainsi que tout incident survenu avant, pendant, ou après le match.
- 10.6 L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.
- 10.7 Pour la L.A.S, l'équipe hôte à l'obligation de fournir un juge de ligne dans les catégories U10, U13 et U16. Si le juge de ligne ne se présente pas, un spectateur pourra prendre le poste de juge de ligne.

- 10.8 L'arbitre n'est pas dans l'obligation de siffler lors de tous les arrêts de jeu. Par exemple, l'arbitre n'est pas dans l'obligation de siffler lors d'une sortie de touche, lorsque le ballon sort pour un coup de pied de but ou un coup de pied de coin. Si l'arbitre considère que le ballon est sorti du terrain, mais que le jeu continue quand même, l'arbitre pourra siffler afin d'arrêter le jeu.
- 10.9 L'arbitre n'est pas dans l'obligation de siffler lors de toutes les reprises de jeu. Lorsqu'un coup franc est appelé, il peut être joué immédiatement par l'équipe en offensive. Pour les coups de pied de but et les coups de pied de coin, la reprise du jeu peut se faire sans l'intervention du sifflet.
- 10.10 L'arbitre est dans l'obligation de siffler :
- Lors d'un coup d'envoi;
 - Lors d'un tir de pénalité;
 - Lorsque l'équipe en offensive demande la distance sur un coup de pied arrêté;
 - Lorsqu'il y a une reprise du jeu après un changement;
 - Lors d'un coup franc qui nécessite l'intervention de l'arbitre;
- 10.11 Lors d'une sortie de touche, l'arbitre doit pointer avec son bras dans la direction de l'équipe qui a sorti le ballon.
- 10.12 Lors d'un coup de pied de coin, l'arbitre doit pointer, le bras dans les airs, vers le coin du terrain dans la direction où le coup de pied de coin doit avoir lieu.
- 10.13 Lors d'une faute, l'arbitre après avoir sifflé, indique, comme une sortie de touche, avec son bras l'équipe qui a commis la faute.
- 10.14 Lors d'un coup de pied de but, l'arbitre pointe la surface de réparation où le coup de pied de but aura lieu.
- 10.15 Si l'arbitre doit appeler un tir de pénalité, il doit pointer vers le point de pénalité avec son bras.

11.0 Juge de ligne

- 11.1 Le juge de ligne est l'assistant de l'arbitre.
- 11.2 Le juge de ligne possède un drapeau afin d'indiquer les sorties de touche, les coups de pied de but, les coups de pied de coin ainsi que les fautes qui peuvent se produire sur le terrain.
- 11.3 Lors d'une sortie de touche, le juge de ligne pointe dans la direction de l'équipe qui a sorti le ballon.
- 11.4 Lors d'un coup de pied de but, le juge de ligne pointe la surface de réparation de l'équipe qui effectue le coup de pied de but.
- 11.5 Lors d'un coup de pied de coin, le juge de ligne pointe vers le sol en direction du coin du terrain du côté de l'équipe en défensive.
- 11.6 Lorsque le juge de ligne veut signaler une faute à l'arbitre, il agitera dans les airs son drapeau afin d'être visible pour l'arbitre.
- 11.7 Le juge de ligne doit communiquer avec l'arbitre pour une quelconque raison et que cela nécessite l'arrêt du jeu, le juge de ligne prendra son drapeau à deux mains par les deux bouts et le soulèvera au-dessus de sa tête. Ainsi l'arbitre pourra arrêter la partie et consulter son juge de ligne.

