CAHIER DES RÈGLEMENTS

LIGUE A 2022

CAISSE DESJARDINS



RÈGLEMENTS DE LA LIGUE A

1. ARBITRE:

1.1 Un arbitre sera assigné pour le 5 vs 5 et 7 vs 7
1.2 Il y aura 2 arbitres en chef pour le 9 vs 9

1.3 Dans la mesure du possible, Il y aura 3 arbitres pour le 11 vs 11

2. CAS NON PRÉVUS

Tous cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par l’organisation.

3. HORAIRE

3.1 L’organisation se réserve le droit de modifier l’horaire en tout temps.
3.2 Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu, ou qui a été remis par l’organisation, ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux, ou refuse de terminer le match lorsqu’il est débuté, perd automatique le match par forfait.
3.3 Si une équipe est expulsée de l’événement ou déclare forfait avant ou en cours de tournoi, toutes ses parties seront annulées et les équipes adverses gagnent par le pointage de 3 à 0.

4. DISCIPLINE

4.1 Les entraineurs doivent demeurer dans une zone technique (3 mètres du banc) et les joueurs substituts doivent demeurer sur le banc de l’équipe durant la partie, sauf pour échauffement.
4.2 Des sanctions seront infligées aux joueurs et dirigeants dont la conduite aura été un sujet d’incident ou de trouble avant, pendant ou après la partie.

4.3 Si un joueur et/ou un entraineur sont expulsés d’une partie, il devra prendre place dans un endroit hors de portée de voix.
4.4 Un arbitre peut demander à quiconque en tant que spectateur qui démontre un comportement antisportif de quitter les lieux. Si le spectateur ne quitte pas les lieux, l’équipe à laquelle il est lié aura 5 minutes pour assurer le départ de celui-ci sinon, l’équipe perdra le match par forfait.

4.5 Quiconque est expulsé d’une partie ne pourra participer à̀ la suivante.
4.6 Deux cartons jaunes lors d’une même partie entrainent automatiquement un carton rouge et donc une expulsion du match.
4.7 Lorsqu’un joueur totalise 3 cartons jaunes dans la saison, il sera suspendu pour la partie suivante.

5. DURÉE DES PARTIES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Partie** | **Pause eau entre chaque période** |
| **U10** | **4 x 12 minutes**  | **2 minutes** |
| **U12F (5 vs 5)** | **4 x 12 minutes**  | **2 minutes**  |
| U12 mixte et U12M | 2 X 30 minutes | 2 minutes |
| U-14 | 2 X 30 minutes | 2 minutes |
| U-16 (7 vs 7 et 11 vs 11) | 2 x 30 minutes  | 2 minutes  |

6- POINT DE PENALTY ET DISTANCE À RESPECTER LORS COUP FRANC

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **PENALTY** | **COUP FRANC**  |
| **U10** | **7 mètres** | **6 mètres** |
| **U12F (5 vs 5)** | **7 mètres** | **6 mètres** |
| U12 mixte et U12M | 9.15m | 9.15m |
| U-14 | 9.15m | 9.15m |
| U-16 (7 vs 7) | **7 mètres** | **6 mètres** |
| U-16 (11 vs 11) | 9.15m | 9.15m |

7. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

7.1 Chaque joueur doit porter un numéro sur son chandail et ce numéro doit correspondre au numéro inscrit sur la feuille de match.
7.2 Le chandail se porte obligatoirement dans la culotte.
7.3 Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.

7.4 Dans l’éventualité de couleurs similaires entre 2 équipes en présence, des dossards seront fournis. Le choix se fera par tirage au sort.
7.5 Nous recommandons aux entraineurs d’avoir des dossards de couleur identique (mais différent de leur chandail de match) pour leur équipe.

8. LOI DU JEU

Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois de la F.I.F.A nonobstant de la F.I.F.A., des règles spécifiques de L’ARSEQ peuvent être ajoutées aux règlements.

9. POINTAGE

9.1 Il n’y aura pas de temps supplémentaire en cas d’égalité́ à la fin du match.
9.2 Si pendant la partie le pointage accuse une différence de 7 buts, la partie continue. Le pointage sur la feuille de match doit indiquer l’écart de 7 buts. \* Il est ici important de rappeler que l’équipe qui mène devrait jouer de façon conservatrice et avec des objectifs pédagogiques et respectueux pour l’adversaire.

9.3 Après un écart de 3 buts dans les 15 premières minutes du match (U-9 à U-12) l’arbitre donne une pause de 2 minutes pour permettre aux entraineurs de faire des ajustements.

10. PRÉSENCE DES ÉQUIPES

10.1 Un délai de 5 minutes sera accordé́ pour présenter un minimum de 5 joueurs, pour le soccer à 7, de 6 joueurs pour le soccer à 9 et de 8 joueurs pour le soccer à 11 habillés sur le terrain et un entraineur. Après quoi, la victoire (par forfait) sera accordée à l’équipe non fautive.

10.2 Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l’heure fixée, par suite d’un cas de force majeure et alors que tout fut mis en œuvre pour arriver à temps au lieu de la rencontre, l’organisation jugera si la partie peut être rejouée.
10.3 Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence de l’entraineur-chef, d’un assistant ou d’un substitut. Après quoi, la victoire (par forfait) sera accordée à l’équipe non fautive.

11. PROTÊT

Aucun protêt ne sera accepté́ pendant le rassemblement.

12. RÈGLES GÉNÉRALES

12.1 L’organisation n’est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte, du transport d’un blessé par ambulance ni des coûts hospitaliers.
12.2 Toute boisson alcoolisée est interdite sur les sites des compétitions.

13 SUBSTITUTION

13. Il n’y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions effectuées, avec la permission de l’arbitre, aux différents moments suivants :

a. Après un but

b. À la mi-temps
c. Lors d’un coup de pied de but
d. Lors d’une blessure

e. Lors d’une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l’arbitre.

N.B. Si une équipe se prévaut des points d) ou e) pour effectuer une substitution, l’équipe adverse peut aussi effectuer une substitution.

14. TEMPÉRATURE

14.1 Avant une partie, l’organisation décide si la partie doit être jouée suite au détrempement du terrain, à un orage ou à la noirceur.
14.2 L’organisation peut décider de changer le lieu, l’heure ou la journée d’une partie en tout temps.

14.3 Pendant la partie, l’arbitre et l’organisation ont pleine autorité.
14.4 Si un match en cours est arrêté en raison de mauvaise condition climatique, l’organisation suspendra temporairement la compétition et prendra une décision de poursuivre ou non les matchs en cours.
14.5 Lorsqu’un match est arrêté, il sera considéré joué et complet lorsqu’une seule des conditions suivantes est présente :

1. Plus du 2/3 du match est joué
2. Lorsque l’écart est de 4 buts ou plus

**15. MODIFICATION AUX RÈGLEMENTS POUR LE SOCCER 5 CONTRE 5 (U12F) ET POUR LE SOCCER 7 CONTRE 7 (U-10)**

15.1 Hors-jeu
La loi du hors-jeu ne s’applique pas en soccer 7.

15.2 Coup franc:

1. Tous les coups francs sont directs.
2. Lors d’un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s’approcher à moins de 6 mètres du ballon.
3. Le joueur qui commet une des dix fautes majeures (coup franc direct au soccer à 11), dans sa propre surface de réparation, procure un coup de pied de réparation à l’équipe adverse.
4. Toutes les autres fautes (coup franc indirect au soccer à 11), commises dans la surface de réparation, sont sanctionnées d’un coup franc direct à l’extérieur de la surface de réparation au point le plus proche d’où̀ la faute a été́ commise.

15.3 Lors d’un coup de pied de but, l’équipe qui défend doit être dans sa moitié de terrain à **l’exception de 1 joueur**. Le reste de l’équipe pourra rentrer dans la demi de terrain de l’adversaire lors des 2 moments suivants ;

* Le ballon est en mouvement,
* Le ballon sort des limites du terrain

15.4LE DÉGAGEMENT DU GARDIEN

1. Quand le gardien (ne) de but a le ballon dans ses mains, il/elle ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée.

**Vidéo : exemple de dégagement**

[**https://federationsoccer-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/rrositoiu\_soccerquebec\_org/EQbr-HdotahEqXuaWb5Iv1gBEQATP8edeHxA7uAcV4qbuA?e=vt8xZO**](https://federationsoccer-my.sharepoint.com/%3Av%3A/g/personal/rrositoiu_soccerquebec_org/EQbr-HdotahEqXuaWb5Iv1gBEQATP8edeHxA7uAcV4qbuA?e=vt8xZO)

IMPORTANT: - Il est interdit pour un joueur adverse de bloquer le dégagement. Les joueurs de l’équipe adverse doivent impérativement sortir de la surface de but lorsque le gardien a le ballon dans ses mains.

- Si le gardien dégage à la volée ou ½ volée, le ballon est repris par une balle à terre à ce même gardien de but (responsabilité de l’arbitre qui encourage l’apprentissage). Donc, on lui remet le ballon en lui expliquant qu’il doit faire une relance avec ses bras ou le mettre par terre et faire une passe.

15.5 LA RENTRÉE DE TOUCHE

1. **PAS DE RENTRÉE DE TOUCHE À LA MAIN**

2.La rentrée de touche se fait à l’aide d’une passe au sol ou bien à l’aide d’une conduite de balle.

**Comment ?**

* Le ballon doit être immobile sur la ligne ou juste derrière celle-ci. Si le ballon n’entre pas en jeu, on reprend la touche à l’endroit initial.
* Les joueurs de l’équipe adverse (sans la possession du ballon) doivent être à au moins 6 mètres du joueur.se effectuant la touche
* - Le joueur en possession du ballon peut effectuer une conduite de balle pour rentrer sur le terrain [s’il a de l’espace pour le faire] OU passer le ballon au sol à un coéquipier.

**Vidéo : exemple de touche**

[**https://federationsoccer-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/rrositoiu\_soccerquebec\_org/EaAnUss0eIBDhamvQ4mmGDUBPbg6M1cN2J-ouy9FOn1ogw?e=G0yP1s**](https://federationsoccer-my.sharepoint.com/%3Av%3A/g/personal/rrositoiu_soccerquebec_org/EaAnUss0eIBDhamvQ4mmGDUBPbg6M1cN2J-ouy9FOn1ogw?e=G0yP1s)

**16 SOCCER 7 VS 7 POUR LES PLUS VIEUX (U15-U16-U17)**

**Les joueurs feront des touches de la main**

15.1 Hors-jeu
La loi du hors-jeu ne s’applique pas en soccer 7.

15.2 Coup franc:

1. Tous les coups francs sont directs.
2. Lors d’un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s’approcher à moins de 6 mètres du ballon.
3. Le joueur qui commet une des dix fautes majeures (coup franc direct au soccer à 11), dans sa propre surface de réparation, procure un coup de pied de réparation à l’équipe adverse.
4. Toutes les autres fautes (coup franc indirect au soccer à 11), commises dans la surface de réparation, sont sanctionnées d’un coup franc direct à l’extérieur de la surface de réparation au point le plus proche d’où̀ la faute a été́ commise.

**17 MODIFICATION DE LA LOI DU JEU POUR LES CATÉGORIES MIXTES**

**\*Ce règlement ne sera pas imposé pour le reste de la Ligue A 2022. Les entraineurs pourront discuter au début du match s’ils souhaitent appliquer ce règlement. Les entraineurs pourront aussi appliquer ce règlement à la mi-temps d’un match. Évidemment, on demande le jugement des entraineurs selon le nombre de joueuse par équipe et le calibre des deux équipes. C’est toujours dans un but de développement des joueurs et joueuses, d’améliorer la compétition et de la rendre plus équitable.**

**7 vs 7 et 9 vs 9**

1 fille doit être sur le jeu, s’il n’est pas possible d’avoir au moins une fille l’équipe jouera avec un joueur en moins.

**11 vs 11**

2 filles doivent être sur le jeu, s’il n’est pas possible d’avoir 2 filles sur le jeu, l’équipe jouera avec un ou deux joueurs en moins selon le déficit.

Donc s’il manque 2 filles, ils vont jouer à 9, s’il manque 1 fille ils vont jouer à 10.

**18 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS POUR SOCCER 9 CONTRE 9**

18.1 Hors-jeu
La loi du hors-jeu s’applique conformément aux règlements de la F.I.F.A. Toutefois, la reprise du jeu se fait par un coup de franc indirect.

18.2 Coup franc

1. Les coups francs suivants sont des ***indirects*** : coup d’envoi, touche, coup de pied de but et hors-jeu. Tous les autres coups francs sont directs.
2. Lors d’un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s’approcher à moins de 9.15 mètres du ballon.
3. Le joueur qui commet une des dix fautes majeures (coup franc direct au soccer à 11), dans sa propre surface de réparation, procure un coup de pied de réparation à l’équipe adverse.
4. Toutes les autres fautes (coup de franc indirect au soccer à 11), commises dans la surface de réparation, sont sanctionnées d’un coup de franc direct à l’extérieur de la surface de réparation et du point le plus proche d’où̀ la faute a été́ commise.

18.3 Lors d’un coup de pied de but, l’équipe qui défend doit être dans sa moitié de terrain à l’exception de 2 joueurs. Le reste de l’équipe pourra rentrer dans la demi de terrain de l’adversaire lors des 2 moments suivants ;

* Le ballon est en mouvement,
* Le ballon sort des limites du terrain

Pour faire suite à la vidéo des changements des lois du jeu 2019-2020 je tiens à rajouter sur écrit quelques règlements.

1. **Coup de pied de but**
	* Le ballon est en jeu aussitôt que l’exécutant touche le ballon et la passe peut être fait maintenant dans la surface de réparation, par contre tous les joueurs adverses doivent se trouver un dehors de la surface de réparation jusqu’au moment que le ballon est en jeu.
2. **Le pile ou face**
	* le gagnant du pile ou face pourra choisir le coté de terrain ou le ballon.
3. **Carton pour l’entraineur**
	* Nous pouvons donner des cartons jaunes aux entraineurs
	* Suite à 3 cartons jaunes de l’entraineur, celui-ci sera suspendu pour 1 match et il devra rencontrer le comité de discipline.
4. **Penalty**
	* Le gardien peut avoir seulement 1 pied sur la ligne de but lors du penalty (avant c’était 2 obligatoirement)
5. **Les murs en défense de 3 joueurs et plus**

- Aucun joueur de l’équipe en attaque ne pourra être dans le mur, ils devront être à 1 mètre de ce mur. Pour éviter les altercations.

**6- Balle à terre**

 - Lors d’une balle à terre il n’y aura plus de confrontations, le ballon sera remis à l’endroit où il était lors de l’arrêt de jeu. Il sera remis à l’équipe qui a touché le ballon en dernier ou au gardien si le ballon était dans la zone de réparation. Tous les autres joueurs devront se trouver à 4 mètres du ballon lors de l’exécution de la balle à terre pour permettre au joueur d’effectuer sa passe.

**7-** **une épaule n’est pas une main (petite clarification)**

