

CAHIER DES RÈGLEMENTS



LIGUE A ALIMENTS ASTA



RÈGLEMENTS DE LA LIGUE

1. ARBITRE:

1.1 Un arbitre sera assigné pour chacune des parties

1.2 Il y aura des arbitres-assistants pour les parties à 9 contre 9 et 11 contre 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 rendu 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 entraîneurs 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 entraîneur 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 à la suivante.

4.6 Deux cartons jaunes lors d'une même partie entraînent 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	MI-TEMPS
U9-U10	2 X 20 MINUTES	5 MINUTES
U-11-U12	2 x 25 MINUTES	5 MINUTES
U13-U14 (soccer à 11)	2 X 30 MINUTES	5 MINUTES
U15 et + (soccer à 11)	2 X 30 MINUTES	5 MINUTES

6. ÉLIGIBILITÉ D'ÉQUIPE :

6.1 Toutes les équipes, tous les joueurs et le personnel d'encadrement acceptés doivent être enregistrés auprès de l'ARSEQ et doivent être en règle avec celle-ci.

6.2 Les équipes provenant de l'extérieur de la région Est-du-Québec devront obtenir un permis de voyage et le faire valider au bureau d'enregistrement.

6.3 Un maximum de 16 joueurs pour le soccer à 7 et à 9 et 18 joueurs pour le soccer à 11 peuvent être inscrits sur la liste des joueurs qui est remise avant le début de la compétition.

6.4 Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux équipes différentes.

6.5 L'organisation se réserve le droit de vérifier toutes les informations en tout temps durant l'événement.

6.6 Trois accompagnateurs maximum par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs et doivent obligatoirement obtenir un passeport d'entraîneur ou de gérant.

6.7 Tout club utilisant un joueur suspendu verra toutes ses parties perdues par défaut, sans avertissement et sans appel.

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 entraîneurs 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 dès 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'égalité 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 entraîneurs de faire des ajustements.

10. PRÉSENCE DES ÉQUIPES

10.1 Un délai de 5 minutes sera accordé 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 entraîneur. 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'entraîneur-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 accepté 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, ainsi qu'à l'hébergement.

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 détrempelement 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 :

- a. Plus du 2/3 du match est joué
- b. Lorsque l'écart est de 4 buts ou plus

15. MODIFICATION AUX RÈGLEMENTS POUR SOCCER 7 CONTRE 7

15.1 Hors-jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas en soccer 7.

15.2 Coup franc:

- a. Tous les coups francs sont directs.
- b. Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 6 mètres du ballon.
- c. 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.
- d. 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'où la faute a été commise.

15.3 Lors de la relance d'un coup de pied de but, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors des trois situations suivantes :

- Le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- Le ballon franchit la ligne de la zone protégée
- Le ballon sort des limites du terrain

16 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS POUR SOCCER 9 CONTRE 9

16.1 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.

16.2 Coup franc

- a. Tous les coups francs sont directs à l'exception du coup d'envoi, d'une touche, d'un coup de pied de but et du hors-jeu.
- b. Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 9.15 mètres du ballon.
- c. 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.
- d. 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'où la faute a été commise.

16.3 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.