

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

1. SECTION : JOUEURS

- 1.1. Le jeu oppose deux équipes de 7 joueurs, dont un gardien de buts
- 1.2. Une partie ne peut avoir lieu si l'une des deux équipes est constituée de moins de 5 joueurs.
- 1.3. Toutes personnes sur le terrain (comprenant le banc des joueurs) doivent être affilié & inscrit sur la feuille de match avant le début de la partie.
- 1.4. Un nombre limite de 18 joueurs et 2 entraîneurs peuvent être enregistrés. Seuls les membres des équipes (entraîneur, gérant, et joueurs) sont autorisés à être présents à l'intérieur des limites techniques du terrain côté à plus d'un mètre de la ligne de touche. Seuls les 18 joueurs inscrits peuvent jouer.

2. SUBSTITUS

- 2.1. Toutes les substitutions sont sous la juridiction et l'autorisation de l'arbitre.
- 2.2. Pour remplacer un joueur par un substitut, les conditions suivantes doivent être prises en considération :
 - 2.2.1. Lors d'une rentrée de touche offensive
 - 2.2.2. Lors d'un but
 - 2.2.3. Lors d'une blessure
 - 2.2.4. Lors de la mi-temps
 - 2.2.4.1. L'arbitre doit être informé avant que le changement soit effectué.
 - 2.2.4.2. Le substitut doit attendre que le joueur remplacé soit sorti des limites du terrain avant d'y pénétrer. Le remplaçant doit attendre le signal de l'arbitre avant de faire son entrée.

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

2.2.4.3. l'entrée du substitut doit se faire à ligne du milieu seulement, et ce, durant un arrêt de jeu qui est mentionné ci haut.

2.2.4.4. Si le joueur blessé aura besoin de traitement sur le terrain, il doit quitter le terrain et se faire remplacer par un autre joueur.

2.3. Le nombre de substitutions est illimité.

2.4. Lors d'un arrêt de jeu, n'importe quel joueur peut remplacer le gardien de but à la condition que l'arbitre ait été avisé.

3. ÉQUIPEMENTS DE JOUEURS

3.1. Un joueur ne peut utiliser un équipement qui est dangereux pour lui ou autre joueur (ex : montre, chaîne, bague, bijoux, etc.).

3.2. Les joueurs d'une même équipe doivent obligatoirement porter le même chandail et doit être numéroté.

3.3. L'équipement du joueur se compose :

3.3.1. d'un chandail portant un numéro avec un short

3.3.2. des protège-tibias

3.3.3. des souliers appropriés pour le terrain synthétique

3.4. Les gardiens de but doivent porter un chandail de couleur différente afin qu'il soit facile de le distinguer des autres joueurs et de l'arbitre.

3.5. Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port du brassard.

3.6. Pour les autres équipements (ex: turban, bandeau, tuque, casquette, ...) l'arbitre a un pouvoir discrétionnaire.

4. ARBITRAGE

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

- 4.1. L'arbitre sera assigner par ARS Bourassa, et a l'autorisation à appliquer les règlements. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel.
- 4.2. L'arbitre doit gérer le ballon et le terrain, à sa discrétion, selon les exigences établies au début de la partie
- 4.3. L'arbitre doit s'assurer que l'équipement des joueurs respecte les exigences.
- 4.4. L'arbitre est en charge des registres de la partie et doit posséder un chronomètre.
- 4.5. L'arbitre peut arrêter, suspendre ou interrompre définitivement une partie pour toutes infractions aux règles.
- 4.6. L'arbitre peut arrêter, suspendre ou interrompre définitivement une partie en raison d'événements fortuits (intervention des spectateurs, ou autres).
- 4.7. L'arbitre peut arrêter une partie pour toutes blessures sérieuses causées durant la partie afin de permettre au joueur de quitter le terrain et d'être traité adéquatement.
- 4.8. L'arbitre doit obliger un joueur à quitter le terrain si celui-ci saigne plus ou moins abondamment. Le joueur pourra revenir sur le terrain si sa blessure est contrôlée, et ce, à la discrétion de l'arbitre au prochain arrêt de jeu.
- 4.9. L'arbitre peut prendre des décisions disciplinaires vis-à-vis des joueurs ou des membres officiels d'une équipe sur le terrain et sur les lignes de touche si ceux-ci se conduisent de façon inadéquate. Il peut les expulser du terrain ou de l'espace environnant.
- 4.10. L'arbitre doit faire parvenir un rapport de la partie aux deux équipes ainsi qu'aux officiels de la ligue incluant toutes les informations disciplinaires sur les actions des joueurs et/ou des membres officiels et tout autre incident parvenu avant, durant et après la partie.
- 4.11. La décision de l'arbitre sur les faits survenus durant la partie est finale. L'arbitre peut seulement changer une décision si il réalise que celle-ci était incorrecte ou, à sa

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

discrétion, selon l'opinion d'un officiel de la ligue à la condition que le jeu ne soit pas recommencé.

- 4.12.** Aucun langage vulgaire ou violence physique envers les arbitres sera toléré. Le joueur ou équipe fautif se verra imposer une amende minimale de 150\$.

5. LA DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1.** La durée de la partie est de deux périodes de 25 minutes, avec une pause de cinq minutes à la mi-temps. Un match est considéré joué après 35 minutes (70%) du temps écoulé.
- 5.2.** Pour des raisons valides, l'arbitre et les deux équipes peuvent, d'un mutuel accord, réduire la durée des périodes. Cet accord doit être pris avant le début de la partie et doit être obligatoirement inscrite sur la feuille d'alignement.
- 5.3.** L'arbitre ajoute à chaque période le temps qu'il estime avoir été perdu à la suite d'un accident ou pour tout autre motif de perte de temps.
- 5.4.** Durant les séries éliminatoires, advenant un pointage nul, deux périodes de durée égales de 5 minutes seront allouées en temps supplémentaire. Si la décision n'est pas rendue, chaque équipe a droit à 3 tirs aux buts à effectués par différents joueurs à partir du point de réparation, qui se trouvait sur le terrain à la fin de période de prolongation. Si après les tirs aux buts le pointage demeure égal, différents joueurs doivent continuer selon ce principe. Ceux-ci doivent garder l'ordre de départ. Aussitôt qu'une équipe parvient à faire un but de plus que l'équipe adverse, celle-ci remporte la partie.

6. DÉBUT DE LA PARTIE

- 6.1.** Le choix des camps et du coup d'envoi est tiré au sort. L'équipe qui gagne le tirage au sort a le droit de choisir le camp. Les équipes changent de camp à la mi-temps et la partie reprend par un coup d'envoi par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au début de la partie.
- 6.2.** Un coup d'envoi est effectué au début de la partie, début de la mi-temps, au début de chaque période supplémentaire (si applicable) et après chaque but compté.

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

- 6.3.** Au départ, le ballon est placé au centre du terrain. Au signal de l'arbitre, le jeu commence par un coup de pied donné par un joueur en direction du camp adverse. Tous les joueurs doivent se retrouver dans leur propre camp.
- 6.4.** Le ballon est en jeu au moment où le coup d'envoi a été effectué et que le ballon à rouler vers l'avant. Si le ballon pénètre le but du camp adverse durant le coup d'envoi le but est valide.

7. BALLON ET LIGNES DU TERRAIN

- 7.1.** Un ballon de grandeur 5 est utilisé pour le jeu.
- 7.2.** Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit au sol, soit en l'air où le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- 7.3.** Le ballon est considéré en jeu à tout moment de la partie s'il n'a pas sorti des limites du terrain incluant lorsqu'il frappe les montants et la barre transversale qui forment le but et les drapeaux plantés à chaque extrémité du terrain.
- 7.4.** Le ballon qui touche l'arbitre est toujours considéré en jeu si celui-ci est à l'intérieur des limites du terrain.
- 7.5.** Un but est considéré comme marqué lorsqu'il a entièrement dépassé la ligne des buts entre les montants et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du jeu n'est été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.
- 7.6.** La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise du jeu. Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche.
- 7.7.** Le coup de pied de but est une manière de reprendre le jeu. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse. Les sanctions sont les mêmes que celles de la FIFA. (Voir Loi 16)

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

7.8. Le coup de pied de coin est une manière de reprendre le jeu. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse. Les sanctions sont les mêmes que celles de la FIFA. (Voir Loi 17)

8. FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF : Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

8.1. Tous les coups francs sont directs.

8.2. Coup franc

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :

8.2.1.

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire.
- Sauter sur un adversaire.
- Charger un adversaire.
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
- Bousculer un adversaire.
- Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.
- Tenir un adversaire.
- Cracher sur un adversaire.
- Toucher délibérément le ballon avec les mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

8.3. Coup de pied de réparation (penalty)

8.3.1. Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

8.4. Coup de franc direct

Un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des cinq fautes suivantes :

- Garder le ballon en sa possession pendant plus de 6 secondes avant de le lâcher des mains.
- Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur.
- Toucher le ballon des mains sur une passe botté délibérément par un coéquipier.
- Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- Perdre du temps.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre:

- Joue d'une manière dangereuse.
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire.
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

8.5. Pour le coup franc, le ballon doit être stationnaire. Le joueur qui effectue le coup franc ne peut toucher le ballon de nouveau avant qu'un autre joueur l'ait touché.

8.6. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent être à 5 mètres du ballon lors d'un coup franc.

8.7. Lorsqu'un coup franc est effectué dans la surface de réparation de l'équipe défendante (penalty), tous les opposants doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et en arrière du ballon lors du coup de pied de réparation.

8.8. Un coup franc dans la surface de réparation de l'équipe adverse ne peut être plus près de 5 mètres.

9. FAUTES ET INCORRECTIONS

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

- 9.1.** Lorsqu'un joueur commet l'une des fautes indiquées à la Loi 12, l'arbitre pénalise son équipe en accordant un coup franc à l'équipe adverse.
- 9.2.** Tous les joueurs et les membres officiels doivent quitter le terrain et l'espace environnant lors d'une expulsion.
- 9.3.** Un joueur est suspendu pour une partie s'il reçoit cinq cartons jaunes durant une saison. Si les deux derniers cartons jaunes sont reçus durant la même partie, celui-ci se verra suspendu pour les deux prochaines parties.
- 9.4.** Un joueur qui reçoit un carton rouge doit déboursier une amende de 20 dollars et il est suspendu pour la prochaine partie. Il devra aussi déboursier une amende de 20 dollars s'il reçoit deux cartons jaunes dans la même partie et il sera suspendu pour la prochaine partie. Le joueur devra déboursier 20 dollars s'il reçoit le quatrième et le cinquième carton jaune dans la partie et par le fait même devra déboursier un autre 20 dollars pour son rouge. De plus, il obtiendra la suspension au 2 prochaines parties. Les paiements devront parvenir à la ligue avant que le joueur retourne au jeu.
- 9.5.** Un joueur qui reçoit son deuxième carton rouge devra déboursier une amende minimum de 40 dollars et sera suspendu pour un minimum de deux parties. Le joueur se verra suspendu pour un minimum de quatre parties et devra déboursier un minimum de 100 dollars pour un troisième carton rouge. Toutes les amendes et suspension s'appliquent lors des séries éliminatoires mais les cartons jaunes recommencent à zéro. Après 3 cartons jaunes il y aura une partie de suspension et s'il reçoit deux cartons jaunes dans la même partie et il sera suspendu pour les deux prochaines parties.
- 9.6.** La ligue prendra des mesures contre les équipes qui utilisent des joueurs illégaux (pas inscrits ou suspendus sur la feuille de matches) que ce soit en début de la partie, au courant de la partie ou après la partie.
- 9.7.** Tout dépendant les offenses commises, la ligue se garde le droit d'intervenir et de prendre des mesures disciplinaires. Le nombre de cartons rouge n'est pas pris en considération.

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

9.7.1. Règles pour suspensions :

- 1 rouge = 1 Partie de suspension
- 5 jaunes = 1 rouge
- 1 partie = 20\$

10. COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

- 10.1.** Un coup de pied de réparation est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.
- 10.2.** Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de la prolongation
- 10.3.** Pour un tir de réparation, le ballon est placé sur le point de réparation. Tous les joueurs, autres que le joueur désigné à tirer et le gardien de but, doivent être dans les limites du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation à 5 mètres et en arrière du ballon.
- 10.4.** Le gardien de but adverse doit être sur sa propre ligne de but entre les montants de but, jusqu'à ce que le coup ait été exécuté.

11. DIVERS

- 11.1.** Il n'y a pas de hors-jeu.
- 11.2.** Les tacles sont interdits. Les glissades sont jugées de l'arbitre selon le degré de dangerosité aussi bien pour le gardien.
- 11.3.** Si une équipe déclare forfait, elle doit aviser la ligue 24 hrs avant le match sinon une amende de 100\$ sera imposée. Elle sera automatiquement pénalisée par une défaite par le pointage 3-0.
- 11.4.** Dans le cas d'une égalité entre les équipes à la fin de la saison, un bris d'égalité sera déterminé par les points suivants:

RÈGLEMENTS LIGUE ADULTE HIVERNALE 7V7 ARS BOURASSA

11.4.1. Le plus de victoires

11.4.2. Différentiel de buts (+/-)

11.4.3. Le plus de buts marqués

11.5. Chaque équipe remporte trois points pour une victoire et aucun pour une défaite.

Un pointage nul vaut un point pour chacun des partis.

11.6. Un délai de 5 minutes est accordé pour les équipes retardataires. La ligue peut exercer des actions disciplinaires advenant que ce problème soit fréquent.

11.7. ARS Bourassa se réserve le droit de prendre des décisions sur des faits particuliers ou des règlements qui peuvent avoir été omis.