



Club de Soccer du Roussillon CSR

Lois et règlements du soccer récréatif

Saison 2011
modifié le 2010-04-05

GÉNÉRALITÉS

Toutes les activités relatives au soccer et pratiquées au sein du Club de Soccer du Roussillon (CSR), sont régies par les lois et les règlements en cours. Une fois la saison débutée aucun règlement ne sera modifié.

Ce document représente les lois et les règlements du CSR. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrits dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA, de la CSA ,de la FSQ et de L'ARSRS.

Toutes les équipes doivent s'inscrire auprès du bureau d'inscription (secrétaire du club) avant de prendre part à la compétition. Tout joueur doit s'inscrire dans la zone qui est son lieu de résidence familiale, soit : Candiac, Delson/St-Philippe, La Prairie, St-Constant et Ste-Catherine. Certaines exceptions peuvent être soumises aux zones pour approbation par les 2 présidents.

La responsabilité de l'inscription des équipes incombe au représentant d'une zone, laquelle doit inscrire son (ses) équipe(s) dans le laps de temps prévu par le club.

Les équipes qui évoluent en Inter-ville doivent se référer à la réglementation en vigueur pour cette ligue.

LEXIQUE

Club: regroupement de ville/zones et d'associations

Ville/zone et Association: regroupement des équipes d'une même ville; dans le présent document le mot zone est utilisé.

Équipe: regroupement de joueurs.

Joueur: tout individu d'une équipe inscrit sur la feuille de partie autre que les entraîneurs.

Joueur à l'essai : joueur d'une catégorie inférieure et/ou d'un niveau inférieur invité pour jouer à l'essai.

Entraîneur: tout individu qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant et/ou de signataire sur la feuille de la partie pour une équipe.

Bénévole: toute personne impliquée bénévolement à titre d'entraîneur, d'assistant ou de gérant.

Arbitre : individu disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après la partie.

Spectateur : tout individu aux abords du terrain autre que les entraîneurs, les joueurs et les arbitres.

Catégorie : classement des joueurs et des équipes selon leur âge.

Niveau : classement des joueurs et des équipes selon leur habileté de jeu.

Lettre passeport: est une lettre officielle fournie par le CSR autorisant un joueur ou un entraîneur à participer à une partie sans son passeport.

LOI # 1- TERRAIN DE JEU

1.1 Seul le responsable du terrain de la ville ou l'arbitre ont le droit et le devoir de déclarer le terrain impraticable.

1.2 À l'exception des joueurs, des entraîneurs et des arbitres, personne ne peut se tenir le long des lignes du terrain, dans, près ou derrière la surface technique.

a) L'arbitre peut arrêter la partie si des spectateurs ne respectent pas ce règlement.

b) Sauf les spectateurs dans les estrades.

c) Ces estrades doivent se trouver à un minimum de cinq (5) mètres des lignes du terrain.

d) L'arbitre peut suspendre la partie si les spectateurs refusent de se retirer à la distance prescrite.

e) Si la partie est suspendue, elle sera évaluée selon le rapport de l'arbitre et le club donnera la sanction qui s'impose.

1.3 À l'exception des arbitres, personne ne peut se tenir à l'arrière des buts ou le long de la ligne des buts,

a) Sauf les spectateurs dans les estrades et ces estrades doivent se trouver à un minimum de cinq (5) mètres de la ligne de but.

b) L'arbitre peut arrêter la partie si des spectateurs ne respectent pas ce règlement.

c) L'arbitre peut suspendre la partie si les spectateurs refusent de se retirer à la distance prescrite.

d) Si la partie est suspendue, elle sera évaluée selon le rapport de l'arbitre et le club donnera la sanction qui s'impose.

1.4 L'arbitre peut suspendre la partie si les spectateurs dérangent le cours normal du jeu (compresseur CO², sifflet, phares de voiture etc.)

1.5 La surface technique

a) La surface technique doit être à au moins 1 mètre de la ligne de touche.

b) Le banc doit être à au moins 3 mètres de la ligne de touche.

c) La surface technique se définit comme suit:

2 mètres en avant du banc,

2 mètres de part et d'autre du banc.

Soccer à 7

1.6 Le terrain doit :

a) Être rectangulaire,

b) Avoir une longueur minimum de 45 mètres à un maximum de 70 mètres,

c) Avoir une largeur minimum de 25 mètres à un maximum de 45 mètres.

1.7 Le cercle central doit avoir 6 mètres de rayon.

LOI # 1- TERRAIN DE JEU (suite)

1.8 La surface de réparation doit :

- a) Être rectangulaire,
- b) Avoir les deux lignes parallèles à 5,5 mètres à l'extérieur de chaque côté des montants du but,
- c) Avoir une ligne les joignant à 7,3 mètres de la ligne de but,
- d) Avoir le point de réparation à 7 mètres de la ligne de but,
- e) Avoir un demi-cercle à 6 mètres du point de réparation, à l'extérieur de la surface de réparation.

Surface des arbitres

1.9 La surface des arbitres est une surface à l'extérieur du terrain perpendiculaire au centre et situé entre les surfaces techniques

a) La surface des arbitres se définit comme suit:

2 mètres en avant de la ligne de touche,

2 mètres de part et d'autres de la ligne médiane.

b) Il peut y avoir un banc dans la surface des arbitres.

c) Il serait préférable de limiter la surface des arbitres par des cônes lorsque celle-ci n'est pas lignée.

LOI #2- BALLON

2.1 Il appartient à l'équipe receveur de fournir le ballon de la partie et le ballon de réserve.

2.2 Le ballon doit être majoritairement blanc.

2.3 Les parties de catégories U8 à U13 sont jouées avec le ballon réglementaire no.4.

2.4 Les parties de catégories U14 à U18 sont jouées avec le ballon réglementaire no.5.

2.5 Seul l'arbitre est apte à juger si un ballon est sécuritaire ou non. Cependant, il ne doit pas obliger une équipe à fournir des ballons portant les logos d'approbation FIFA.

2.6 C'est la responsabilité de l'entraîneur receveur de s'assurer qu'il a en sa possession au moins 2 ballons gonflés correctement avant le début de la partie.

2.7 Durant la partie, les ballons, autres que les ballons de matchs, doivent être rangés.

LOI #3- NOMBRE DE JOUEURS

Partie

3.1 Tous les joueurs, entraîneurs et assistants entraîneurs doivent avoir un passeport valide ou une lettre passeport (signée par un officiel approuvé de sa zone) en leur possession au début de la partie pour pouvoir jouer ou diriger.

a) Après le 13 juin 2010, un joueur sans passeport ne peut jouer qu'avec une lettre passeport émise par les dirigeants aux locaux du CSR.

3.2 Tout joueur inscrit dans les limites de temps prescrits par le club sera éligible aux préliminaires et finales du club peu importe le nombre de parties qu'il a disputé. Une équipe ne pourra ajouter de joueurs après la date prescrite par le club sans obtenir l'autorisation du CA du Club. Les seuls cas qui pourront être considérés par les membres du CE du CSR, seront ceux pour permettre à une équipe de terminer la saison avec un nombre de joueurs suffisants.

a) La date butoir d'acceptation des inscriptions est fixée au 31 mai pour la saison 2010.

3.3 Un joueur qui arrive en retard mais qui est inscrit sur la feuille de match au début de la partie peut jouer immédiatement après acceptation et vérification de son équipement auprès de l'arbitre ou de l'arbitre assistant. Ce joueur doit s'assurer à la mi-temps ou à la fin de la partie que sa présence a bien été indiquée sur la feuille de partie.

Remplacements

3.4 Indépendamment du temps restant à jouer (même s'il reste 30 secondes au jeu), un ou plusieurs remplacements peuvent être demandés.

- a) À la mi-temps ;
- b) Lorsqu'un but est marqué ;
- c) Lors d'un coup de pied de but ;
- d) Lors d'une touche offensive ;
- e) Lors d'un changement de l'équipe adverse.

3.5 La procédure de remplacement se déroule comme suit:

- a) L'entraîneur doit informer l'arbitre avant d'effectuer un remplacement ;
- b) Le remplacement doit préalablement être autorisé par l'arbitre ;
- c) Le remplacement se fait par le centre du terrain ;
- d) Le remplaçant ne pénètre sur le terrain qu'après la sortie du joueur qu'il remplace ;

LOI #3- NOMBRE DE JOUEURS (suite)

e) Le non-respect de cette procédure peut entraîner un avertissement par l'arbitre. Si un remplaçant pénètre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, celui-ci doit arrêter le jeu, avertir le remplaçant (carton jaune), ce remplaçant doit sortir du terrain et le jeu reprendra par un coup franc indirect (direct pour le soccer à 7) là où était le ballon lors de l'arrêt du jeu.

Joueur blessé

3.6 Lors d'un arrêt de jeu effectué par l'arbitre pour cause d'un joueur blessé ;

- a) le joueur blessé doit obligatoirement quitter le jeu ;
- b) il pourra revenir au jeu au prochain arrêt de jeu selon les articles sur le remplacement ;
- c) à l'exception du gardien de but ou s'il n'y a que le minimum de joueur requis pour compléter l'équipe. (pour le nombre minimum se référer aux articles sur le nombre de joueurs)
- d) seul le joueur blessé est remplacé.

Équipe

3.7 L'âge limite des différentes catégories est la suivante:

Soccer à 7

- U08 joueur qui a 8 ans au cours de l'année
- U09 joueur qui a 9 ans au cours de l'année
- U10 joueur qui a 10 ans au cours de l'année
- U11 joueur qui a 11 ans au cours de l'année

Soccer à 11

- U12 joueur qui a 12 ans au cours de l'année
- U13 joueur qui a 13 ans au cours de l'année
- U14 joueur qui a 14 ans au cours de l'année
- U15 joueur qui a 15 ans au cours de l'année
- U16 joueur qui a 16 ans au cours de l'année
- U17 joueur qui a 17 ans au cours de l'année
- U18 joueur qui a 18 ans au cours de l'année
- U21 joueur qui a 19, 20 ou 21 ans au cours de l'année

3.8 Un joueur peut jouer dans deux (2) catégories de plus que son âge mais il ne peut jouer trois (3) catégories plus hautes, à l'exception des catégories U16, U17 et U18.

3.9 Un joueur inscrit auprès du club ne doit être inscrit que pour une seule équipe et être dûment inscrit sur la liste officielle de cette équipe.

LOI #3- NOMBRE DE JOUEURS (suite)

3.10 Après l'approbation du CSR, un joueur féminin peut jouer dans une équipe masculine. Par contre un joueur masculin ne peut jouer dans une équipe féminine. Cette règle s'applique aussi au jouer à l'essai (PE).

3.11 Les entraîneurs, assistants entraîneurs et gérants sont assujettis à toutes les lois et les règlements du soccer du CSR.

3.12 Un entraîneur de 16 ans et plus peut gérer ou entraîner une équipe dans les catégories mineures, à condition :

- a) que celui-ci ait une différence d'âge supérieure de trois (3) ans par rapport aux joueurs de deuxième année de la catégorie ;
- b) et qu'il soit accompagné d'un entraîneur adulte.

3.13 Avant chaque partie, l'entraîneur doit préparer la feuille de partie en écrivant lisiblement le nom, le numéro de chandail et le numéro de passeport de tous les joueurs présents au début de la partie, ainsi que le nom et le numéro de passeport des entraîneurs et les informations relatives à la partie.

3.14 Avant chaque partie, l'entraîneur présente à l'arbitre la feuille de partie dûment remplie et les passeports des joueurs et du personnel d'entraîneurs.

3.15 Pour les catégories de U9 à U18, lors d'expulsion d'un entraîneur qui est seul à son banc, un délai de 10 minutes est accordé à l'équipe pour remplacer l'entraîneur par un autre entraîneur possédant un passeport valide ou un autre bénévole.

b) Sinon, la partie est arrêtée par l'arbitre et l'équipe fautive perd par défaut 7-0.

3.16 Pour les catégories de U09 à U18, si l'entraîneur est absent au début de la partie ;

- a) un délai de 10 minutes est accordé à l'équipe pour remplacer l'entraîneur par un autre entraîneur possédant un passeport valide ou un bénévole.
- b) sinon la partie n'a pas lieu et l'équipe fautive perd par défaut 7-0.

3.17 Pour la catégorie U08, un parent bénévole peut remplacer un entraîneur qui serait absent à une partie.

LOI #3- NOMBRE DE JOUEURS (suite)

Nombre de joueurs

3.18 Soccer à 7, les catégories U08 à U11 incluses :

- a) Le nombre de joueurs pour enregistrer une équipe au sein du CSR, est de sept (7) minimum et seize (16) maximum ;
- b) Les parties se jouent avec un maximum de sept (7) joueurs ou un minimum de six (6) joueurs par équipe sur le terrain. On peut faire appel à un maximum de 4 joueurs à l'essai pour un maximum de seize (16) joueurs présents.
- c) Une équipe qui n'est pas en mesure de commencer une partie avec un minimum de six (6) joueurs perd par défaut au compte de 7 buts à 0.
- d) Une équipe qui n'est pas en mesure de compléter une partie avec un minimum de six (6) joueurs perd par défaut 7-0.

SOCCER À 7

Le tableau suivant a priorité sur le contenu de l'article 3.18 :

Joueurs présents enregistrés dans l'équipe	Nombre de joueurs à l'essai permis
16 à 11 joueurs	Aucun joueur à l'essai
10 joueurs	1 joueur à l'essai
9 joueurs	2 joueurs à l'essai
8 joueurs et moins	4 joueurs à l'essai

3.19 Soccer à 11, les catégories U12 à U18 :

- a) Le nombre de joueurs pour enregistrer une équipe, au sein du CSR, est de onze (11) au minimum et vingt-et-un (21) au maximum
- b) Les parties se jouent avec un maximum de onze (11) joueurs ou un minimum de huit (8) joueurs par équipe sur le terrain. On peut faire appel à un maximum de 4 joueurs à l'essai pour un maximum de vingt-et-un (21) présents pour la partie.
- c) Une équipe qui n'est pas en mesure de commencer une partie avec un minimum de huit (8) joueurs perd par défaut au compte de 7 buts à 0.
- d) Une équipe qui n'est pas en mesure de compléter une partie avec un minimum de huit (8) joueurs perd par défaut 7-0.

SOCCER À 11

Le tableau suivant a priorité sur le contenu de l'article 3.19 :

Joueurs présents enregistrés dans l'équipe	Nombre de joueurs à l'essai permis
21 à 17 joueurs	Aucun joueur à l'essai
16 joueurs	1 joueur à l'essai
15 joueurs	2 joueurs à l'essai
14 joueurs et moins	4 joueurs à l'essai

LOI #3- NOMBRE DE JOUEURS (suite)

Joueur à l'essai

3.20 Un joueur est admissible pour jouer à l'essai avec une autre équipe que son équipe d'origine ;

a) dans sa catégorie pour un niveau supérieur ;

b) dans une catégorie supérieure pour un niveau égal ou supérieur.

Au sein d'une catégorie équilibrée (exemple : U08), un joueur à l'essai peut jouer dans l'autre division ;

c) à l'exception du U16, U17 et U18, un joueur à l'essai ne peut jouer trois (3) catégories plus hautes ;

d) en autant qu'il n'y a pas plus de quatre (4) joueurs à l'essai lors de la partie de cette équipe ;

e) en autant que le nombre de joueurs ne dépasse pas le maximum permis, soit 11 joueurs pour le soccer à 7 et 17 joueurs pour le soccer à 11 (voir les tableaux);

f) s'il est clairement identifié joueur à l'essai sur la feuille de partie de l'équipe,

3.21 Une équipe qui ne respecte pas l'article 3.20 perd la partie par défaut (7-0) mais la partie peut se jouer. S'il y a récurrence, la partie sera perdue par défaut et l'entraîneur de l'équipe sera convoqué devant le comité de discipline du CSR.

3.22 Aucun joueur à l'essai n'est accepté pour les préliminaires et les finales.

3.23 Lorsqu'un joueur à l'essai a joué un maximum de quatre parties pour une même équipe et qu'il désire poursuivre au sein de celle-ci, il doit obtenir l'approbation du Directeur de catégorie de sa zone pour changer d'équipe. Si ce règlement n'est pas respecté, l'équipe fautive perdra la (les) partie(s), par la suite, où le joueur a été enregistré sur la feuille de match. Le joueur ne peut revenir dans son équipe d'origine pour le restant de la saison. Un entraîneur ne peut retenir contre son gré ou refuser ce joueur.

3.24 Pour les catégories U08, un joueur à l'essai peut jouer dans sa propre catégorie, en autant que l'équipe soit dans une division différente de la sienne.

Surface technique

3.25 Les remplaçants doivent rester dans la surface technique et doivent être assis sur le banc ou debout derrière le banc, sauf lors de la procédure de remplacement.

Les remplaçants ne respectant ce règlement, reçoivent un avertissement de l'arbitre.

3.26 Pour le soccer à 7, catégories U08 à U11, les entraîneurs peuvent longer la ligne de côté de la moitié de terrain du côté de la surface technique de leur équipe.

Les entraîneurs ne respectant pas ce règlement, reçoivent un avertissement de l'arbitre.

LOI #3- NOMBRE DE JOUEURS (suite)

3.27 Pour le soccer à 11, catégories U12 à U21, les entraîneurs doivent rester dans la surface technique.

Les entraîneurs ne respectant ce règlement, reçoivent un avertissement de l'arbitre.

3.28 Pour le soccer à 11,

a) L'équipe receveur occupe la surface technique située à droite c'est à dire le banc à l'opposé de l'assistant arbitre.

b) L'équipe visiteur occupe la surface technique située à gauche c'est à dire le banc du même coté de l'assistant arbitre.

LOI #4- EQUIPEMENT DES JOUEURS

4.1 Les joueurs des équipes doivent avoir tout l'équipement conformément à la loi #4 pour participer à une partie.

4.2 Tous les joueurs d'une équipe doivent être vêtus de chandail, d'une paire de bas de soccer (deux bas de même couleur) et de shorts de soccer d'une même couleur.

a) Un chandail à manche longue ou un col roulé est autorisé sous le chandail de joueur.

b) Le gardien de but doit porter un chandail de couleur différente des joueurs de son équipe, des joueurs de l'autre équipe ainsi que du gardien de but de l'autre équipe.

c) Le gardien peut porter un pantalon long de type survêtement sportif ou de jogging.

d) Si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes.

4.3 Lorsque les chandails des deux équipes sont jugés de même couleur ou de couleur similaire par l'arbitre, l'équipe visiteur doit changer de couleur de chandail ou porter un dossard de couleur différente.

4.4 Tous les joueurs doivent porter des souliers de soccer avec ou sans crampons.

a) Les crampons peuvent être en plastique ou en métal (aluminium) mais sécuritaire.

b) Seul l'arbitre est apte à juger si un soulier est sécuritaire ou non.

4.5 Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs et il doit être porté entièrement sous les bas.

4.6 Le port d'un élastique à lunette ou d'un support spécialisé à lunette est obligatoire pour les joueurs portant des lunettes.

LOI #4- EQUIPEMENT DES JOUEURS (suite)

4.7 Le port de tout bijou est interdit (corde, lacets au cou ou au poignet, bracelets de plastique, percing apparent ou non). Il n'est pas permis de couvrir, ni cacher les bijoux avec un ruban adhésif. Seule exception: Les bracelets Médic-Alert, il est suggéré de le couvrir avec par un bandeau de sport au poignet).

4.8 Les broches à cheveux en métal ou à relief sont interdites.

4.9 Seul le bandeau de sport pour les cheveux est toléré.

4.10 Le bandeau de sport au poignet est accepté.

4.11 La casquette standard avec une palette non rigide de 10 cm est permise pour le gardien de but seulement.

a) Une palette de casquette est considérée comme non rigide lorsqu'on peut mettre la casquette au complet dans son poing fermé.

b) La palette doit être portée vers l'avant.

c) Les casquettes de type "base-ball" sont strictement interdites.

d) La casquette ne doit posséder aucun des items suivants:

Carton ou matière rigide dans la palette

Pièce de métal ou de plastique ou bouton

4.12 Aucun joueur ne peut jouer avec un plâtre ou une prothèse rigide sur les bras ou aux doigts.

4.13 Par temps froid, il est permis de porter sous l'équipement de soccer

a) un survêtement de jogging ou un chandail long ou un chandail à col roulé,

b) un pantalon long de jogging,

c) une paire de gants.

Partie

4.14 Avant et durant la partie, le chandail doit, en tout temps, être inséré dans le short.

4.15 Dans le cas où un joueur ne maintiendrait pas son équipement en ordre durant le jeu,

a) l'arbitre fait sortir le joueur du terrain jusqu'à ce que son équipement soit redevenu conforme sans être remplacé sur le terrain;

b) Si le joueur refuse de sortir ou s'il revient sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, le joueur reçoit un avertissement (carton jaune).

LOI #5- ARBITRE

5.1 L'arbitre doit obligatoirement porter

- a) Le chandail d'arbitre réglementaire l'identifiant distinctement,
- b) Une culotte courte noire,
- c) Bas noirs longs et si lignés blancs avec deux à trois lignes maximums.
- d) Des souliers de soccer.
- e) Par temps froid,
 - Le chandail noir à manche longue sous le chandail d'arbitre est toléré,
 - La paire de gants est tolérée,
 - Le pantalon long de jogging noir est toléré.

5.2 Si un arbitre local n'est pas habillé de façon réglementaire, son association devra payer une amende de 20.00 dollars au CS Roussillon.

5.3 Un arbitre suspendu à titre de joueur, que se soit au sein du CSR ou de toutes autres ligues, ne peut agir comme arbitre pour la durée de sa suspension.

Partie

5.4 Les arbitres veillent à l'application des Lois du Jeu selon les données les plus récentes transmises par la F.I.F.A., la CSA, la FSQ, l'ARSRS et le CS Roussillon.

5.5 Avant chaque partie, l'arbitre doit :

- a) Inspecter le terrain et les buts
- b) Donner ses instructions aux arbitres assistants
- c) Comparer les passeports des joueurs et entraîneurs avec chacun des joueurs et entraîneurs en présence
- d) Vérifier les équipements des joueurs
- e) L'arbitre fera retirer tous les bijoux

5.6 L'arbitre doit ajouter son nom, lisiblement et son numéro de passeport sur la feuille de partie avant le début de la partie.

5.7 Si, par suite de circonstances incontrôlables par le club, l'arbitre n'est pas présent au début de la partie,

- a) Pour les catégories U12 à U18, la partie peut être jouée.
 - Si l'arbitre assistant est consentant à le remplacer.
 - À moins de trouver un arbitre compétent approuvé par un responsable de la zone.Sinon le match sera remis.

b) Pour les catégories U08/U09/U10/U11, la partie sera jouée

-Si l'arbitre assistant est présent, il officie,

-Sinon, les entraîneurs doivent faire office d'arbitre.

L'entraîneur de l'équipe "receveur" officie la première demie,

L'entraîneur de l'équipe "visiteur" officie la deuxième demie,

Il incombe à l'équipe "receveur" d'envoyer les feuilles de partie au CSR.

LOI #5- ARBITRE (suite)

Dans le cas d'une inconduite d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un spectateur, l'arbitre doit fournir les explications au directeur de la discipline sur la feuille de partie ou sur une autre feuille en annexe. Cette feuille est envoyée en même temps que la feuille de partie. L'arbitre doit faire parvenir au CSR, dans un délai de 24 heures, ces documents afin qu'ils soient étudiés par le comité de discipline.

5.8 Les feuilles de parties doivent être remises au plus tard le vendredi suivant la semaine en cours de laquelle les parties ont été jouées.

a) Pour chaque feuille de partie en retard, une amende de **5.00** dollars est prélevée sur la paie de l'arbitre.

b) Pour une feuille de partie égarée ou non remise, une amende **du prix du match de l'arbitre** sera prélevée sur la paie de l'arbitre.

LOI #6- ARBITRE ASSISTANT

6.1 L'arbitre assistant devra obligatoirement porter

a) Le chandail d'arbitre réglementaire les identifiant.

b) Une culotte courte noire,

c) Des bas noirs longs si lignés blancs avec deux à trois lignes maximums.

d) Des souliers de soccer,

e) Par temps froid,

- Le chandail noir à manche longue sous le chandail d'arbitre est toléré,

- La paire de gants est tolérée,

- Le pantalon long de jogging noir est toléré.

Partie

6.2 Pour le soccer à onze (11), il y a deux (2) arbitres assistants.

6.3 Pour le soccer à sept (7), il y a un seul arbitre assistant.

6.4 L'arbitre assistant doit ajouter son nom, lisiblement et son numéro de passeport sur la feuille de partie avant le début de la partie.

6.5 Comme les Lois du Jeu ne parlent plus de juges de touche mais "d'arbitre assistant", c'est la responsabilité de l'arbitre assistant

a) de suivre les directives de l'arbitre,

b) de compter les joueurs présents sur le terrain,

c) de contrôler les changements,

d) de faire respecter les distances de 6 mètres au soccer à 7 et de 9.15 mètres au soccer à 11,

e) de signaler les sorties de ballon,

f) de signaler toutes les fautes qu'il voit à l'arbitre,

g) de signaler toutes les fautes sur les bancs relativement aux joueurs et aux entraîneurs,

h) de contrôler les hors-jeu au soccer à 11, et

i) d'assister l'arbitre dans toutes les tâches avant / pendant / après le match.

LOI #6- ARBITRE ASSISTANT (suite)

6.6 Si, par suite de circonstances incontrôlables par le club, l'arbitre assistant n'est pas présent au début de la partie,

- a) L'arbitre peut assigner un arbitre assistant remplaçant compétent.
- b) L'arbitre peut demander l'aide d'un parent ou d'un entraîneur.
- c) Si non, l'arbitre assume toutes les responsabilités.

LOI #7- DURÉE DE LA PARTIE

7.1 Le CSR se chargera de gérer les compétitions de la saison régulière, des préliminaires et des finales.

7.2 La durée des parties régulières :

Soccer à 7

U08 / U09 = 2 X périodes égales de 20 minutes.

U10 / U11 = 2 X périodes égales de 25 minutes.

Soccer à 11

U12 = 2 X périodes égales de 30 minutes.

U13 / U14 = 2 X périodes égales de 35 minutes.

U15 / U16 = 2 X périodes égales de 40 minutes.

U17 / U18 = 2 X périodes égales de 45 minutes.

7.3 La durée de la mi-temps ne doit pas excéder 5 minutes.

7.4 Toutes les parties doivent commencer à l'heure indiquée au calendrier.

7.5 Cinq (5) minutes sont tolérées aux deux équipes pour compléter le minimum de joueurs requis.

7.6 Si après la première demie de jeu, la différence de but entre deux équipes est de 7 buts, l'arbitre doit signaler la fin de la partie officiellement. Les entraîneurs des deux équipes peuvent décider de poursuivre ou non la partie de façon amicale.

LOI #7- DURÉE DE LA PARTIE (SUITE)

7.7 Les parties de la saison régulière ne se continuent pas en temps supplémentaire pour rompre l'égalité.

7.8 À la vue d'éclairs, l'arbitre arrête temporairement la partie pour évaluer la situation. L'arbitre compte le temps entre les éclairs et le tonnerre en présence des entraîneurs :

- a) Si moins de 10 secondes, suspendre la partie pour un maximum de 10 minutes pour voir si l'orage passe ; et
- b) Si plus de 10 secondes, reprendre la partie et évaluer régulièrement la situation.

7.9 Si l'arbitre doit interrompre la partie, à cause du mauvais temps ou de l'obscurité, avant que 75 % de la durée totale de la partie ne soit écoulée,

- a) La partie sera rejouée entièrement à une date ultérieure.
- b) L'arbitre doit inscrire le temps joué.

7.10 En cas de pluie, d'orage et d'éclairs **avant la partie**, si les deux équipes n'ont pas reçues de consignes émanant du CSR (voir site internet) elles doivent se présenter au terrain et l'arbitre prendra la décision, après discussions avec les entraîneurs, de commencer ou non la partie. La feuille de partie doit être complétée et signée par les équipes respectives.

7.11 L'état d'ouverture et de fermeture des terrains est disponible sur le site internet du club à l'adresse www.soccercsr.ca.

Le CSR a jusqu'à 18 heures pour afficher les informations concernant les fermetures de terrain. Si à 18 heures il n'y a pas d'information de fermeture, vous devrez vous présenter au terrain et c'est l'arbitre qui prendra la décision de jouer ou non la partie.

7.12 L'information pour l'ouverture des terrains des parties de 20h30 (21h00) sera affichée avant 19h00. Il se peut qu'un soir donné, les terrains soient fermés pour les parties de 19h mais ouverts pour celles de 20h30.

LOI #8- COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

8.1 Le choix de la direction de l'attaque et du coup d'envoi est déterminé par un tirage au sort.

- a) L'équipe favorisée choisit le côté de terrain (le but, la direction de l'attaque).
- b) L'autre équipe se voit attribué le ballon, le coup d'envoi.

8.2 Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. La sanction est un coup franc indirect (direct au soccer à 7)

8.3 Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé vers l'avant. Si le coup d'envoi est fait vers l'arrière, il est repris.

LOI #9- BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

9.1 Le ballon est hors du jeu

- a) Quand il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- b) Quand le jeu est arrêté par l'arbitre.

9.2 Dans tous les cas où il y a une deuxième barre transversale, des montants superflus ou des objets attachés au but, ces obstacles ne sont pas considérés.

- a) Si le ballon frappe l'un de ces obstacles, il est considéré comme sorti du terrain et le jeu reprend en conséquence.

LOI #10- BUT MARQUÉ

10.1 Le but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous condition du respect des autres lois.

10.2 Dans tous les cas où le ballon entre dans le but, puis en ressort par un trou dans le filet, seul l'arbitre et son arbitre assistant sont aptes à juger si le but est valable ou non. Leur décision est finale et sans appel.

LOI #11- LE HORS-JEU

11.1 Il n'y a pas de hors-jeu lorsqu'un joueur reçoit le ballon directement

- a) Sur un coup d'envoi,
- b) Sur un coup de pied de but,
- c) Sur une rentrée de touche,
- d) Sur un coup de pied de coin,
- e) Sur un coup de pied de réparation,
- f) Sur une balle à terre, et
- g) Lorsque le joueur n'est pas en position de hors-jeu.

Soccer à 7

11.2 La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

LOI #12- FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIF

12.1 Le gardien de but peut faire un nombre de pas illimité avec le ballon en sa possession dans la surface de réparation.

a) Le gardien ne peut garder le ballon en sa possession plus de six (6) secondes.

b) Si le gardien garde le ballon plus de six (6) secondes,

-un coup franc indirect (soccer à 7 un coup franc direct) est accordé en dehors de la surface de but à l'équipe adverse,

-le ballon est placé perpendiculairement à la ligne de but à l'extérieur de la surface de but, le plus près de l'endroit où la faute a été commise,

-le mur défensif est permis en tout temps.

12.2 Une passe intentionnelle des pieds ainsi que la rentrée de touche ne peut être jouée avec les mains par le gardien dans sa propre surface de réparation, sinon

-un coup franc indirect (soccer à 7 un coup franc direct) est accordé en dehors de la surface de but à l'équipe adverse,

- le ballon est placé perpendiculairement à la ligne de but à l'extérieur de la surface de but, le plus près de l'endroit où la faute a été commise,

-le mur défensif est permis en tout temps.

12.3 Il est strictement défendu à tous joueurs, entraîneurs et arbitres de fumer sur le terrain, dans la surface technique, du côté du banc des joueurs et aux abords du terrain incluant les estrades.

a) Après un premier avertissement, tout joueur, remplaçant, arbitre ou entraîneur est passible d'une suspension d'une partie.

12.4 Toutes infractions de la loi (FIFA) 12 sur les fautes d'exclusion, sont appliquées par un carton rouge pour les catégories de soccer à 11.

12.5 Toutes infractions de la loi (FIFA) 12 sur les fautes d'exclusion, sont appliquées par une carte jaune pour les catégories de soccer à 7.

Explication: (VOIR REFERENCES LOIS FIFA, LOIS 12, fautes passibles d'exclusion)

Loi 12: Il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile (anéantie) une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main.

(ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Loi 12: Il anéantit 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 coup de pied de réparation.

12.6 L'attitude de l'entraîneur se veut exemplaire et celui-ci doit avoir un comportement responsable :

a) En aucun temps et pour aucune raison, un entraîneur a le droit de siffler durant une partie. Si un entraîneur siffle durant une partie, il reçoit automatiquement un avertissement pour ne pas avoir adopté un comportement responsable.

b) À la discrétion de l'arbitre, si un entraîneur ne respecte pas les lois et les règlements du CSR ou les décisions de l'arbitre, il peut-être expulsé du terrain.

LOI #12- FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIF (suite)

12.7 Si de l'avis de l'arbitre, un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner les LOIS et RÉGLEMENTS du CSR,

- a) Un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe,
- b) Le joueur fautif reçoit un avertissement (carton jaune).

12.8 Le banc des arbitres et/ou la surface des arbitres sont interdits aux joueurs, aux entraîneurs et aux spectateurs.

- a) Le non-respect de ce règlement entraîne un avertissement.

12.9 Un entraîneur ou un joueur expulsé du terrain doit quitter le terrain et ses abords incluant les estrades.

- a) La partie est arrêtée par l'arbitre si l'entraîneur ou le joueur expulsé ne respecte pas la décision de l'arbitre.
- b) Si l'entraîneur ou le joueur expulsé ne respecte pas la décision de l'arbitre. La partie est perdue par défaut 7-0.

Discipline

12.10 Une équipe ne doit pas quitter le terrain avant la fin de la partie et ce, sans l'autorisation de l'arbitre. Sinon ;

- a) L'entraîneur est suspendu par le club.
- b) Et, la partie est perdue par défaut 7-0.

12.11 Un joueur ou un entraîneur qui insulte, qui est grossier ou qui effectue un geste de violence physique ou verbale envers un arbitre, avant, pendant ou après la partie, est référé au comité de discipline, suite au rapport de l'arbitre.

- a) Dans tous les cas, le club se réserve le droit d'empêcher le fautif de jouer ou d'entraîner définitivement.

12.12 Tout joueur ou entraîneur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante. Cette sanction est sans appel.

12.13 Un joueur ayant accumulé trois (3) cartons jaunes ou entraîneur ayant accumulé deux (2) avertissements est automatiquement suspendu de la partie suivante. **Il est de la responsabilité de l'entraîneur de faire le suivi des cartons de son équipe.**

- a) Indépendamment du deuxième carton jaune transformé en rouge dans une partie.
- b) Les avertissements aux entraîneurs sont inscrits sur la feuille de partie par l'arbitre.

LOI #12- FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIF (suite)

12.14 Un joueur ou entraîneur suspendu redevient admissible le lendemain de la date à laquelle son équipe joue sa prochaine partie.

Exemple: une partie le lundi et la partie suivante le jeudi. Un joueur à un carton rouge à la partie du lundi. Il est suspendu pour la prochaine partie celle du jeudi. Le joueur devient éligible le vendredi, soit le jour suivant sa suspension.

12.15 Si une équipe aligne un joueur ou entraîneur non éligible (suspension ou autre) durant la saison, cette équipe perd par défaut toutes les parties jouées par ce joueur, entraîneur ou arbitre.

12.16 Tout joueur ou entraîneur expulsé ou commettant une infraction, laquelle est examinée par le comité de discipline, peut être convoquée pour explication par ce dit comité.

a) Le comité de discipline décide alors si la sanction doit être augmentée.

b) Si la personne ne se présente pas au comité de discipline, elle est considérée comme coupable et la sanction suivra.

c) Elle peut envoyer un représentant à sa place.

d) La décision du comité de discipline doit être expédiée par courrier certifié, au président du Club.

e) Cette décision sera sans appel devant le CSR .

12.17 Si l'arbitre doit interrompre une partie pour une raison de discipline,

a) Un rapport doit être fait par l'arbitre et remis au comité de discipline.

b) L'arbitre doit inscrire le temps joué.

c) L'équipe fautive perd le match par défaut 7-0. Le match ne sera pas repris.

LOI #13- COUPS FRANCS

Soccer à 7

13.1 Tous les coups francs indirects sont exécutés comme un coup franc direct.

13.2 Un but peut être marqué sur un coup franc.

13.3 Pour une faute normalement sanctionnée par coup franc indirect commise à l'intérieur de la surface de réparation, un coup franc direct est accordé à l'extérieur de la surface de réparation, au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise.

13.4 La distance à respecter pour les joueurs défensifs lors de l'exécution d'un coup franc est de 6 mètres.

13.5 Si la distance de 6 mètres du coup franc n'est pas respectée par les joueurs défensifs,

a) L'arbitre peut arrêter le jeu,

b) L'arbitre place les joueurs défensifs à la distance de 6 mètres (le mur),

c) L'arbitre siffle le début du jeu,

LOI #13- COUPS FRANCS (suite)

- d) Les joueurs défensifs doivent attendre que le ballon ait été touché par l'équipe offensive avant d'avancer,
- e) Le non-respect de la procédure peut entraîner des sanctions disciplinaires de l'arbitre.

LOI #14- COUP DE PIED DE RÉPARATION

Soccer à 7

14.1 Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation, même si le marquage du terrain est déficient, tous les joueurs, à l'exception du botteur et du gardien de but, doivent se trouver à au moins 6 mètres du ballon et derrière le ballon.

LOI #15- RENTRÉE DE TOUCHE

15.1 Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Soccer à 7

15.2 Les joueurs des catégories U08-U09 ont droit à une deuxième tentative s'ils ont commis une faute en faisant la première touche.

- a) Le même joueur doit refaire la touche,
- b) Il n'y a pas de remplacement permis lors de la deuxième tentative de touche,
- c) Si une faute est commise lors de la deuxième tentative, la touche va à l'autre équipe.

15.3 Les joueurs de la catégorie U10-U11 n'ont droit qu'à une seule tentative.

15.4 Seul l'arbitre et son arbitre assistant sont aptes à juger de la direction d'une touche.

15.5 Seuls l'arbitre et son arbitre assistant sont aptes à juger une faute de touche.

15.6 Les joueurs adverses doivent respecter une distance raisonnable de l'exécutant lors de la rentrée de touche.

LOI #16- COUP DE PIED DE BUT

16.1 Le ballon est en jeu seulement lorsqu'il sort entièrement de la surface de réparation. Si non le coup de pied est repris.

Soccer à 7

16.2 Le ballon peut être placé n'importe où dans la surface de réparation pour l'exécution du coup de pied de but, en autant que le ballon soit complètement à l'intérieur de la surface. Si non le coup de pied est repris.

16.3 La distance à respecter pour les joueurs défensifs lors de l'exécution d'un coup de pied de but est de 6 mètres.

LOI #17- COUP DE PIED DE COIN

Soccer à 7

17.1 La distance à respecter pour les joueurs défensifs lors de l'exécution d'un coup de pied de coin est d'au moins 6 mètres du ballon.

Soccer à 11

17.2 La distance à respecter pour les joueurs défensifs lors de l'exécution d'un coup de pied de coin pour le soccer à 11 est d'au moins de 9.15 mètres du ballon.

STRUCTURES GÉNÉRALES

Partie annulée par la pluie, orage ou éclairs

18.1 C'est la responsabilité de l'arbitre et/ou du responsable des terrains de déterminer si une partie doit être annulée. Si une partie est annulée sur le terrain, les arbitres doivent s'assurer que les 2 équipes avaient assez de joueurs pour jouer la partie. Si une ou les 2 équipes n'ont pas le minimum requis de joueurs, elles perdront la partie par défaut.

18.2 Pour cause d'intempéries, aucune partie n'est remise sur décision d'entraîneur. Les équipes doivent se rendre sur le terrain où a lieu la partie et compléter la feuille de partie.

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

18.3 Pour une partie arrêtée avant la fin réglementaire, l'arbitre l'inscrit sur la feuille de partie l'heure d'arrêt et il la joint aux autres feuilles lors de leurs remises au responsable des arbitres de sa zone.

- a) Le temps joué est indiqué sur la feuille de partie par l'arbitre;
- b) Toutefois, si une ou les deux équipe(s) présente(s), n'avait (ent) pas le nombre suffisant de joueurs pour débiter la partie, elle(s) perd (ent) par défaut (7-0).

18.4 Le CSR se chargera de trouver une date de reprise dans les meilleurs délais et la communiquera aux équipes concernées.

Saison régulière

18.5 Il y a au minimum douze (12) parties prévues pour chaque équipe.

18.6 Toutes les équipes doivent se présenter une demi-heure avant le début de chaque partie.

18.7 Chaque équipe se voit décerner;

- a) **3 points pour une victoire.**
- b) **1 points pour une partie nulle.**
- c) **0 point pour une défaite.**
- d) **-1 point si perdu par défaut.**

18.8 La position de classement est déterminée d'après;

- a) Le total des points accumulés
- b) En tenant compte du nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes ex-aequo.
- c) En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués entre les équipes ex æquo
- d) En tenant compte de la différence entre le total de buts marqués et le total de buts concédés par chaque équipe ex-aequo.
- e) En tenant compte du « goal average » qui est le quotient du nombre total de buts marqués sur le total des buts concédés par chaque équipe ex æquo
- f) En tenant compte du plus petit nombre de buts encaissés par chaque équipe ex æquo.
- g) Un tirage au sort

18.9 Toutes les équipes doivent suivre le calendrier des parties établies par le CSR

18.10 Une équipe ne doit pas refuser de jouer une partie inscrite au calendrier.

- a) Sinon, elle perd par défaut

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

18.11 Toutes modifications d'horaire autres que celles décidées par les responsables des terrains des zones, devront être adressées au CSR, au moins 15 jours au calendrier avant la date prévue pour la partie. Le CSR proposera une ou deux dates de remise de partie. Si les deux équipes impliquées ne s'entendent pas sur l'une des dates proposées, il incombera au CSR d'imposer la date de remplacement.

18.12 Aucun changement ne pourra être demandé pour les parties devant être jouées lors deux dernières semaines d'activités de sa catégorie.

18.13 Aucune partie ne pourra être jouée après la date de fin de saison retenue par le club pour sa catégorie.

18.14 Dans tous les cas, les règles suivantes pour demander un report de partie s'appliqueront si le délai de 15 jours au calendrier est respecté :

18.15 Une équipe aura la possibilité de reporter une (1) partie avant la fin des classes pour cause de spectacles ou sortie scolaire.

18.16 Une équipe aura la possibilité de reporter une (1) seule partie pour cause de vacances si elle n'a pas assez de joueurs pour entreprendre une partie (6 au soccer à 7 et 8 au soccer à 11). Dans ce cas précis, l'entraîneur devra avoir fait les démarches pour trouver des joueurs à l'essai. Il devra aussi fournir la liste des joueurs de son équipe qui seront absents pour cause de vacances. Si après vérification, l'entraîneur n'a pas fait les démarches demandées, son équipe perdra par défaut la partie en question.

18.17 Si une équipe désire se retirer des compétitions de soccer du club, elle doit en informer le secrétaire du club par écrit. Ces demandes de retrait avant ou pendant la saison de jeu doivent être approuvées par le club.

18.18 a Si une équipe se retire des compétitions durant la saison régulière de jeu, toutes ses parties de la saison régulière (qu'elles aient eu lieu ou non) donnent une victoire aux autres équipes de sa division au compte de sept (7) à zéro (0).

18.18 b Nonobstant le règlement 18.18 a, si une équipe se retire des compétitions ou change de catégorie en début de saison, et que le Club a suffisamment de temps au calendrier pour refaire un horaire avec au moins 12 parties pour toutes les autres équipes, ce nouveau calendrier prévaudra. Les parties déjà jouées entre les équipes restantes seront considérées comme bonnes pour le classement alors que les parties impliquant l'équipe qui s'est retirée, ne compteront pas au classement.

Formation des équipes

18.19 Dans la catégorie U08 il n'y aura aucun classement (statistiques) afin de favoriser le développement des joueurs et joueuses. Chaque club devra équilibrer leurs équipes.

18.20 Dans les catégories U09 à U18, si le nombre d'équipes inscrites le permet, les zones devront faire des équipes équilibrées. Il y aura un classement (statistiques) des équipes.

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

18.21 Dans les catégories de U09 à U18,

a) s'il y a huit équipes et moins d'inscrites, il n'y a qu'une division.

b) s'il y a plus de neuf équipes d'inscrites, il y a deux divisions.

18.22 Si dans un même niveau d'une même catégorie, un club enregistre plus d'une équipe, le club doit obligatoirement équilibrer ses équipes.

18.23 Avec l'accord du CSR, des accords internes peuvent être effectués pour monter des équipes ou un joueur à un niveau supérieur ou inférieur (ex : raison médicale). Un joueur qui est accepté dans une catégorie d'âge inférieure ne pourra participer à un tournoi fédéré.

18.24 Un joueur récréatif mal classé, suite à une décision du CSR, est reclassé à la suite d'une entente entre le CSR, la zone et le directeur technique et ce, peu importe le nombre de match restant à la saison.

18.25 Chaque zone doit remettre sa liste officielle des équipes et des joueurs au CSR au plus tard le 31 mai. Tout retard à fournir les listes de joueurs sera sanctionné par une défaite par forfait pour l'équipe:

VOLET COMPÉTITIF

18.26 a Le volet compétitif est géré par les zones pour les catégories U9 à U12A. Le volet compétitif est géré par le comité des rapides pour les U10 à U12A (groupes surclassés) et pour les U13 et plus (A-AA-AAA). Avec entente auprès du directeur technique du club, une zone pourra accueillir une équipe supérieure à U12 comme équipe de zone.

18.26 b. Aucune équipe ou entraîneur ne peut empêcher un joueur de participer à un camp compétitif du CS Roussillon.

18.27 Pour emprunter un joueur, les parties de niveau compétitif n'ont pas priorité sur les parties de niveau récréatif. Mais si l'équipe récréative ne joue pas ; un entraîneur ne peut empêcher son joueur de participer à une partie de niveau compétitif.

Discipline

18.28 Tout joueur, entraîneur, équipe ou arbitre qui délibérément modifie un passeport, se verra suspendu automatiquement pour le reste de la saison et pour une année complète. Ce joueur, entraîneur ou dirigeant sera convoqué devant le comité de discipline qui pourra ajouter une amende de 20.00 \$ à 200.00 \$ dollars.

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

Préliminaires, séries éliminatoires et finales

18.29 Un joueur à l'essai n'est pas admis pour les préliminaires, les séries éliminatoires et les finales.

18.30 Les champions des catégories U09 à U18 reçoivent le trophée du championnat du CSR.

18.31 Pour le soccer à 7, les catégories U08,

a) Les équipes n'ont pas de parties préliminaires.

b) Toutes les équipes jouent une partie et reçoivent une médaille lors de la fin de semaine des finales.

c) Ces parties ne nécessitent pas de gagnants.

18.32 Pour le soccer à 7, les catégories U09 à U11,

a) Les équipes ont des parties préliminaires.

b) Les équipes gagnantes de ces préliminaires prennent part à la ronde éliminatoire pour l'obtention des médailles d'or, d'argent et de bronze.

18.33 L'horaire des parties est fait selon le classement final, soit :

-Divisions comptant un nombre d'équipes paires

1^{ère} position contre la 6^{ème}

2^{ème} position contre la 5^{ème}

3^{ème} position contre la 4^{ème}

etc....

-Divisions comptant un nombre d'équipes impaires

1^{ère} position a un laissez-passer

2^{ème} position contre la 5^{ème}

3^{ème} position contre la 4^{ème}

etc....

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

18.34 Pour le soccer à 11, les catégories U12 à U18, les équipes ont des parties préliminaires.

a) Les équipes gagnantes de ces préliminaires prennent part à la ronde éliminatoire pour l'obtention des médailles d'or, d'argent et de bronze.

18.35 L'horaire des parties est fait selon le classement final, soit :

-Divisions à 4 équipes

Lors de la semaine des préliminaires : 1^{ère} position contre la 4^{ème}
2^{ème} position contre la 3^{ème}

Les gagnants de chacune des parties se rencontrent en finale lors de la fin de semaine des finales.

Les perdants de chacune des parties se rencontrent pour la médaille de bronze lors de la fin de semaine des finales.

-Divisions à 5 équipes

1^{ère} position obtient un laissez-passer direct pour la fin de semaine des finales

Lors de la semaine des préliminaires : 2^{ème} position contre la 5^{ème}
3^{ème} position contre la 4^{ème}

Les gagnants se rencontrent dans un tournoi à la ronde lors de la fin de semaine des finales. La saison des perdants prend fin ici.

-Divisions à 6 équipes

Lors de la semaine des préliminaires : 1^{ère} position contre la 6^{ème}
2^{ème} position contre la 5^{ème}
3^{ème} position contre la 4^{ème}

Les gagnants se rencontrent dans un tournoi à la ronde lors de la fin de semaine des finales. La saison de l'équipe perdante prend fin ici.

-Divisions à 7 équipes

1^{ère} position obtient un laissez-passer direct pour la fin de semaine des finales

Lors de la semaine des préliminaires : (match A) 2^{ème} position contre la 7^{ème}
(match B) 3^{ème} position contre la 6^{ème}
(match C) 4^{ème} position contre la 5^{ème}

La saison de l'équipe perdante prend fin ici.

Lors de la fin de semaine des finales 1^{ère} position contre le gagnant du match C

Le gagnant du match A contre le gagnant du match B

Les gagnants de ces 2 parties s'affrontent pour l'or et l'argent.

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

Les perdants s'affrontent pour la médaille de bronze

-Divisions à 8 équipes

Lors de la semaine des préliminaires : (match A) 1^{ère} position contre la 8^{ème}
(match B) 2^{ème} position contre la 7^{ème}
(match C) 3^{ème} position contre la 6^{ème} (match D) 4^{ème} position contre la 5^{ème}
La saison de l'équipe perdante prend fin ici.

Lors de la fin de semaine des finales Le gagnant du match A contre le gagnant du match D

Le gagnant du match B contre le gagnant du match C

Les gagnants de ces 2 parties s'affrontent pour l'or et l'argent.

Les perdants s'affrontent pour la médaille de bronze

18.36 Toutes les parties de séries doivent obligatoirement se terminer par un gagnant, sauf pour les parties d'un tournoi à la ronde.

a) Après le temps réglementaire, si l'égalité persiste, il y a tirs de confrontation.

Arbitrage

18.37 Dans la mesure du possible, lors de la fin de semaine des finales (pour le soccer à 11), un arbitre n'officiera pas son club à l'exception, en dernier recours, des arbitres provinciaux.

Tournoi à la ronde

18.38 Si deux (2) équipes terminent à égalité lors du tournoi à la ronde, l'équipe gagnante est déterminée selon la première éventualité qui brise cette égalité:

a) Le total des points accumulés.

b) Le résultat de la dernière partie jouée entre ces deux équipes. c) L'équipe ayant le plus de victoires.

d) L'équipe ayant le plus de nulles.

e) L'équipe ayant le moins de défaite.

f) La différence entre le nombre de but pour et le nombre de but contre.

g) Le plus de buts pour

h) Le moins de buts contre

i) Une partie supplémentaire entre les 2 équipes d'une durée de deux périodes de 5 minutes, sans temps d'arrêt entre les deux périodes.

j) Si l'égalité persiste, il y a tirs de confrontation.

18.39 Si trois (3) équipes terminent à égalité lors du tournoi à la ronde, l'équipe gagnante est déterminée selon la première éventualité qui brise cette égalité:

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

- a) Le total des points accumulés.
- b) L'équipe ayant le plus de victoires.
- c) L'équipe ayant le plus de nulles.
- d) L'équipe ayant le moins de défaites.
- e) La différence entre le nombre de but pour et le nombre de but contre.
- f) Le plus de buts pour
- g) Le moins de buts contre
- h) L'équipe qui a obtenu la meilleure position au classement durant la saison régulière, a un passe-droit.
- i) Une partie supplémentaire entre les 2 autres équipes d'une durée de deux périodes de 5 minutes, sans temps d'arrêt entre les deux périodes.
Si l'égalité persiste, il y a tirs de confrontation.
- j) L'équipe perdante se mérite la médaille de bronze.
- k) L'équipe gagnante rencontre l'équipe qui a eu un passe-droit pour déterminer l'or et l'argent par une partie supplémentaire d'une durée de deux périodes de 5 minutes, sans temps d'arrêt entre les deux périodes.
Si l'égalité persiste, il y a tirs de confrontation.

Tir de confrontation

18.40 Seulement les joueurs incluant le gardien, présents sur le terrain au moment du coup de sifflet peuvent participer aux tirs de confrontation.

18.41 Les remplaçants et les entraîneurs doivent rester dans la surface technique de l'équipe jusqu'à la fin des tirs de confrontation.

18.42 Tous les joueurs présents sur le terrain doivent se regrouper au centre du terrain.

18.43 Avec la permission de l'arbitre, un seul entraîneur peut se rendre au centre du terrain afin de déterminer l'ordre des joueurs.

18.44 Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de la procédure.

18.45 Avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs dans chaque équipe se trouve dans le cercle central, qui exécute les tirs.

18.46 L'arbitre choisit le but. De préférence sans estrade derrière le but et le plus loin des estrades.

18.47 L'arbitre procède au tirage au sort avec un joueur de chaque équipe.

STRUCTURES GÉNÉRALES (suite)

a) Le gagnant choisi qui commence à tirer.

18.48 Il y a 5 tirs par équipe en alternant les joueurs des deux équipes.

18.49 Si l'égalité persiste malgré tout, il y a tirs de confrontation alternés

a) Un tir par équipe en alternance,

b) En choisissant des joueurs toujours différents mais présent sur le terrain au coup de sifflet final, mais n'ayant pas participé aux tirs de confrontations précédents. Tous les joueurs (incluant le gardien) doivent avoir participé avant qu'il effectue un autre tir.

c) Si tous les joueurs incluant le gardien ont participé à un tir, l'épreuve se poursuit dans le même ordre de joueurs jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus.

18.50 Peu importe le nombre de buts marqués lors des tirs, le résultat final indique seulement, un but de plus au gagnant et il est documenté sur la feuille de match.

18.51 Si le gardien se blesse,

a) Le gardien peut être remplacé par un joueur sur le terrain ou un remplaçant sur le banc.

b) Si le gardien est remplacé par un joueur sur le terrain, un remplaçant du banc doit venir s'ajouter au joueur sur le terrain afin d'avoir le même nombre de joueur dans chaque équipe.