

REGLEMENTS SOCCER À 7 JOUEURS
LIGUE DE SOCCER MINEUR MONTÉRÉGIE
SAISON 2020

TERRAIN

1. Dimensions	Longueur : de 55 à 70 m pee-w/bant Largeur : de 40 à 45 m pee-w/bant Longueur : de 45 à 55 m atome/moustique Largeur : de 30 à 45 m atome/moustique	Novice : 34 m à 40 m Novice : 20 m à 32 m
2. Cercle central	4,5 m de rayon	Novice : 3 m
3. Zone de réparation	Déterminé par un arc de 9 m La boîte du gardien sera de 4 m X 14 m	Novice : 6 m Novice : aucune boîte
4. Dimension des buts	5,50 m X 1,80 m	Novice : 1,2 m X 2,4 m
5. Coup de pied de coin	Quart de cercle	aucun
6. Point de pénalité	9 m	Novice : 6 m

PARTIE

- 1. Durée des parties**

La durée des parties sera de 2 demies de 30 minutes pour toutes les catégories avec un arrêt de cinq minutes entre les deux demies.

Il n'y a que les novices qui auront 2 demies de 25 minutes.
- 2. Temps d'arrêt (time out)**

Un temps d'arrêt peut être demandé lorsqu'une équipe est au nombre minimum de joueurs seulement, c'est-à-dire 7 joueurs ou moins.

1 temps d'arrêt par demie seulement.
- 3. Tacle**

Le tacle est interdit pour toutes les catégories.
- 4. Main**

Lorsqu'un joueur touchera au ballon avec la main ou le bras, l'arbitre devra siffler immédiatement et donner le ballon à l'autre équipe avec un coup franc direct. Si cette faute se produit dans la zone de réparation de l'équipe défensive il y aura un tir de pénalité. Si c'est la main ou bras de l'équipe offensive il y aura un coup franc direct à l'extérieur de la zone de réparation

Lorsqu'il y a 1 but de marqué mais que le ballon touche à la main de l'équipe défensive avant d'entrée dans le but LE BUT EST BON

N.B. : MAIN : Lorsqu'il y a un mur de demandé, si le ballon touche à une main mais qu'il n'y a pas d'intention de bloquer le ballon, la main ne sera pas sifflée. (protection de partie génitale, figure, poitrine). Même chose si le joueur ne voit pas le ballon arrivée et qu'il lui touche à la main, il n'y a pas d'arrêt de jeu.

- 5. Retarder intentionnellement la partie** Si un joueur ou un entraîneur retarde intentionnellement la partie, il sera passible d'un carton jaune (ex. : changement trop long, envoyer le ballon intentionnellement à l'extérieur du terrain, etc.)
- 6. Coup de pied de coin** Le ballon est placé dans le quart de cercle au coin.
Les joueurs (joueuses) adverses s'éloignent à 9 m du ballon.
Un but peut être compté directement sur un coup de pied de coin.
- 7. Rentrée en touche** Le joueur peut toucher à la ligne de touche.
Pour les catégories ATOME et MOUSTIQUE, une deuxième chance sera être accordée au joueur (joueuse) fautif (fautive). Pour les autres catégories, la rentrée en touche sera reprise par l'équipe adverse.
La touche sera accordée pourvu que les deux pieds restent en contact avec le sol lorsqu'il lâche le ballon. Donc, si le joueur lève les talons ou s'il laisse traîner son pied par terre, la touche est acceptée.
La touche devra toujours être faite avec les pieds qui pointent en direction où le ballon est lancé.
- 8. Joueur blessé** Si un joueur se blesse et que le jeu est arrêté, ce joueur devra obligatoirement quitter le terrain et ne pourra revenir qu'au prochain hors-jeu. Le joueur blessé doit être remplacé par un autre joueur. Si l'équipe a seulement 7 joueurs, ils vont jouer à 6 jusqu'au prochain arrêt.
- 9. Coup d'envoi** Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir, soit son camp, soit le coup d'envoi.
Au signal de l'arbitre, le joueur devra obligatoirement faire une passe à l'un de ses joueurs. (DÉFENDU DE TIRER DIRECTEMENT AU BUT). S'il lance quand même au but et que le ballon touche à un joueur et que le ballon entre dans le but, il est refusé. On reprend le coup d'envoi.
L'équipe adverse devra être à au moins 4,5 m du ballon.
N.B. : Il n'est plus nécessaire que le ballon soit envoyé vers la zone de l'équipe adverse.
- 10. Arrêt temporaire** Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire de jeu provoqué par une cause non indiquée dans l'une ou l'autre des lois, et alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de touche ou de but immédiatement avant l'arrêt, l'arbitre laissera tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt, et le ballon sera considéré en jeu dès qu'il aura touché le sol.
- 11. Changement de joueur(s)** Les changements de joueurs sont acceptés seulement sur
- un but
 - un coup de pied de but
 - *une touche.
- *Les changements sont accordés seulement lorsqu'on est en avantage pour une touche (possède le ballon) ou si l'équipe est en avantage en fait un.

12. Suspension

Quelques exemples pour les joueurs et entraîneurs :

Sera exclu du terrain si, selon l'arbitre, il se rend coupable

- de conduite violente ou de brutalité
- tient des propos injurieux ou grossiers
- se rend à nouveau coupable de conduite inconvenante après avoir reçu un avertissement.

Un joueur qui aura un carton rouge sera suspendu pour le reste de la partie et la partie suivante. Au carton rouge suivant, il aura 2 parties de suspension; au carton suivant 4 parties et ainsi de suite.

Un joueur qui accumulera 2 cartons jaunes sera suspendu pour une partie. S'il accumule 2 autres cartons jaunes, il aura 2 parties de suspension, et ainsi de suite.

S'il y a expulsion, l'équipe joue avec un joueur en moins le reste de la partie. Une équipe ne peut pas jouer une partie avec moins de 5 joueurs, étant donné qu'on joue à 7 joueurs.

Un joueur qui se bagarre sera suspendu automatiquement pour 2 parties

La suspension devra être faite la partie suivante.

Les parties de suspension qui n'auront pas été purgées lors de la saison en cours ou des séries devront l'être au début de la saison suivante.

N.B.: Un joueur suspendu devra absolument être présent à sa partie de suspension pour quel soit valide.

13. Plâtre

Il est interdit de jouer avec un plâtre quel qu'il soit.

14. Lancer de punition

Le gardien doit être sur la ligne de but et les pieds ne doivent pas bouger tant que le joueur adverse n'a pas touché au ballon.

Les joueurs doivent être à au moins 3 mètres du joueur faisant le lancé.

15. Partie reportée

Une équipe qui annule une partie en fin de saison et qui ne peut être reportée perdra la partie par défaut.

16. Parents

En aucun temps les parents ne pourront s'asseoir à proximité du banc des joueurs ou derrière les buts.

Le comité de discipline a pour mandat :

- **De promouvoir et encourager une saine participation par des mesures éducatives et préventives afin de lutter contre tout abus ou comportement discriminatoire ou préjudiciable envers un joueur, un entraîneur, un parent ou un membre du conseil d'administration de la Ligue de Soccer Mineur Montérégie .**

17. Comité de discipline

- De proposer des interventions ou des sanctions en cas de besoin et ce pour différentes situations, telles que :

- Violence physique et verbale avant, durant et après les parties de soccer quel que soit la nature et le moyen utilisé.

N.B. : Pour qu'une plainte soit valide, le plaignant devra remplir un formulaire que l'arbitre pourra lui remettre et le donner au responsable du soccer mineur dans sa municipalité dans les plus brefs délais.

COUPS FRANCS

1. Coup franc direct

Un joueur qui commet intentionnellement une des 10 fautes suivantes :

- 1) donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
- 2) passer un croc-en-jambe à un adversaire, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe, soit en se baissant devant ou derrière lui
- 3) sauter sur un adversaire
- 4) charger un adversaire violemment ou dangereusement
- 5) charger par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction
- 6) frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui
- 7) pousser un adversaire
- 8) toucher volontairement le ballon avec la main ou le bras (cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- 9) charger le gardien de but, essayer de donner un coup de pied dans le ballon lorsqu'il est tenu par le gardien
- 10) faire un tacle.

2. Coup franc indirect

Un joueur qui commet une des 3 fautes suivantes :

- 1) ne possédant pas le ballon, faire intentionnellement obstruction à un adversaire, c'est-à-dire courir entre l'adversaire et le ballon ou s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire
- 2) étant gardien de but et se trouvant dans sa propre surface de réparation :
 - a) le gardien a 6 secondes pour se défaire du ballon après un arrêt fait avec les mains; s'il est pris en défaut, il y aura un coup franc indirect au point de pénalité
 - b) en tout temps, le gardien peut faire une passe à un de ses joueurs et, si ce joueur le renvoie au gardien, celui-ci ne peut le prendre avec ses mains. Si le gardien le prenait, ou s'il sort de son cercle avec le ballon dans les mains ou s'il prenait le ballon avec ses mains à l'extérieur de son

cercle, il y aura un coup franc indirect à l'extérieur de sa zone de réparation, à l'endroit le plus près où il l'a touché avec les mains

- 3) si un joueur est par terre, il doit arrêter de participer à l'action; s'il continue, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement.

NB : Si un joueur demande la distance le joueur devra attendre le signal de l'arbitre avant de pouvoir lancer.

JOUEURS

- 1. Nombre de joueurs** Une équipe se compose de sept joueurs, dont un gardien de but, sur le terrain. Pour commencer une partie, une équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs incluant le gardien de but.
- 2. Joueur qui arrive en retard** Il peut embarquer n'importe quand mais doit attendre l'inspection de l'arbitre. L'arbitre doit faire l'inspection au premier arrêt de jeu.
- 3. Réserviste**

En tout temps, pour appeler un réserviste, il faudra que l'équipe soit inférieure, en nombre, à 10 joueurs. Une équipe qui joue avec un réserviste et qui a 10 joueurs et plus de son équipe régulière aura 1 avertissement à la première offense; aux offenses suivantes, elle perdra les parties.

1 joueur ne peut être réserviste pour plus d'une équipe et, à côté de son nom sur la feuille de partie, l'entraîneur doit indiquer « réserviste » et la catégorie d'où il provient.

Une équipe ne peut aller chercher un réserviste d'une équipe de même niveau ex. : atome 1 dans atome 2. Une équipe garçon peut aller chercher des réservistes dans une catégorie fille de même niveau ex. : atome gars dans atome fille.

Des garçons ne peuvent en aucun temps jouer dans une équipe de fille

Exception : bantam gars ne peut aller chercher dans bantam fille qui sont d'âge midget. (2002)
- 4. Joueur surclassé** Un joueur surclassé ne peut en aucun temps aller joué dans sa classe. Ex : un joueur atome surclassé dans le moustique ne peut plus aller jouer dans l'atome.
- 5. Joueurs non éligibles** Une équipe qui sera prise en défaut avec des joueurs non éligibles perdra toutes les parties avec les joueurs non éligibles.
- 6. Droit de jouer pour une autre municipalité** Pour avoir le droit de jouer pour une autre municipalité, il ne doit pas y avoir d'équipe dans sa municipalité et que la ligue accepte l'endroit où il veut jouer.
- 7. Gardien de but**

Un changement d'un gardien de but peut se faire seulement à la demie ou s'il est blessé.

Le gardien a le droit de porter des pantalons longs.

Le gardien peut sortir de la zone de réparation et envoyer le ballon dans celle-ci puis le prendre avec ses mains.

Le gardien peut lancer le ballon à l'extérieur de la zone de réparation puis jouer avec celui-ci avec ses pieds.

8. Entraîneur

Pour les catégories novices et *atomes il peut y avoir 1 entraîneur sur le jeu et 2 autres sur le banc. Pour les catégories moustique à bantam maximum 2 entraîneurs sur le banc.

* Atome : L'entraîneur pourra courir sur le terrain avec son équipe seulement jusqu'au 1^{er} juillet.

CONTRATS

18. Possession

En tout temps (en SAISON RÉGULIÈRE comme dans les SÉRIES DE FIN DE SAISON), le gérant ou le responsable doit avoir les contrats approuvés de son équipe en sa possession ET LES REMETTRE À L'ARBITRE POUR FAIRE L'INSPECTION DES JOUEURS. Si, pour quelque raison que ce soit, l'entraîneur ou autre responsable n'a pas ses contrats, l'équipe a jusqu'à la fin de la première demi pour les présenter à l'arbitre sinon l'équipe PERD PAR DÉFAUT ET ELLE JOUE POUR LE PLAISIR.

19. Mentions obligatoires

Tous les contrats devront avoir le numéro d'assurance-maladie, une photo (la plus récente possible) du joueur, avoir l'année d'étampée sur le contrat (2020 cette année) et être approuvés par la ligue au plus tard le 15 mai (minimum de 9 contrats), ou jusqu'au 29 mai pour les joueurs retardataires.

ÉQUIPEMENTS

1. Costume

Short de soccer seulement, chandail avec numéro au dos, souliers à crampons de soccer et protège-tibia. Aucun bijou ne sera toléré. Le gardien de but doit avoir un chandail différent des autres joueurs.

N.B. : Le gardien peut mettre une casquette seulement s'il a le soleil dans le visage.

Si 2 équipes ont un gilet de la même couleur, l'équipe receveur doit porter un dossard. Pour les séries de fin de saison il y aura tirage au sort

2. Ballons

Les catégories NOVICE et ATOME joueront avec des ballons # 3; les catégories MOUSTIQUE et PEE-WEE avec des # 4; et la catégorie BANTAM avec des # 5.

CATÉGORIES

1. ATOME

L'entraîneur pourra courir sur le terrain avec son équipe seulement jusqu'au 1^{er} juillet.

Un entraîneur ne peut en aucun temps aller dans la zone des buts.

2. ATOME filles à 5 joueuses

Des conditions particulières s'appliquent à cette catégorie.

- 4 joueurs par équipe à l'avant, plus un gardien de but

- dimension du terrain : le plus petit terrain à 7 joueurs que vous avez
- grandeur des buts : 18' x 6' (5,50 m X 1,80 m)
- durée de la partie: 2 demies de 30 minutes.

3. Novice et atome :

Lorsque le gardien de but doit faire un coup de pied de but, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent retourner au centre du terrain.

4. Tableau des catégories

CATÉGORIE	Né entre le	ÂGE
NOVICE	1 ^{er} octobre 2013 et 30 septembre 2015	5-6 ans
ATOME	1 ^{er} octobre 2011 et 30 septembre 2013	7-8 ans
MOUSTIQUE	1 ^{er} octobre 2009 et 30 septembre 2011	9-10 ans
PEE-WEE GARS ET FILLE	1 ^{er} octobre 2006 et 30 septembre 2009	11-12-13 ans
*BANTAM GARS	1 ^{er} octobre 2003 et 30 septembre 2006	14-15-16 ans
BANTAM FILLES	1 ^{er} octobre 2002 et 30 septembre 2006	14-15-16-17 ans

PLUIE

1. Règlement en cas de pluie

Lorsqu'une partie est cédulée et qu'il pleut, il faut se rendre au terrain et attendre 10 à 15 minutes. S'il y a pluie abondante ou orage, la partie est remise. S'entendre avec l'autre entraîneur afin de remettre cette partie à une autre journée. Si, par contre, la partie est déjà commencée et qu'il y a un demi-temps de jouer et que le pointage est de 2 à 0, l'équipe qui mène gagne automatiquement. Si le pointage est serré, il faudrait avoir une entente entre les deux équipes (entraîneurs).

Si on sait d'avance, qu'il y aura du mauvais temps, on appelle immédiatement les arbitres pour qu'ils ne se rendent pas au terrain. Sinon, on doit les payer quand même.

2. Annulation de partie

Le responsable de la ville hôte (coordonnateur, arbitre en chef, etc...) est le seul à pouvoir annuler une partie. Si l'entraîneur a un doute, il doit contacter sont responsable local.

N.B. : Une partie DEVRAIT être annulée au plus tard à 17h30 sinon elle sera annulée sur le terrain.

ARBITRE

1. L'arbitre

Doit être habillé en noir ou couleur différente des deux équipes.

L'arbitre doit toujours avertir ou donner un avertissement en premier, à moins d'une faute qu'il évalue grave.

Ne pas oublier que seul l'arbitre a toujours raison et qu'un mauvais langage envers lui peut mériter un avertissement ou une expulsion de la partie.

Dans la mesure du possible, l'arbitre doit avertir les deux équipes qu'il ne reste que deux minutes à jouer à la partie et qu'il n'y aura

plus aucun changement accepté.

À partir de la catégorie PEE-WEE, il devra y avoir 2 arbitres en chef sur le terrain.

À la demie, les arbitres devront rester ensemble sur un terrain neutre (pas avec les joueurs de l'équipe locale ou adverse) et ne doivent en aucun temps fraterniser avec les joueurs.

Les arbitres doivent être présents lors de la poigné de main à la fin de la partie.

FIN DE SAISON

1. Classement

S'il y a égalité pour la première position, la fiche entre les 2 équipes sera prise en considération en premier lieu, point entre les 2 équipes (point pour/ point contre) en deuxième.

2. Série de fin de saison

Dans la première semaine du 3 au 9 août bantam gars

Du *10 au 16 août, ce sera les catégories Atome gars, Moustique fille, Pee Wee gars et Bantam fille.

Du *17 au 23 août ce sera Atome fille, Moustique gars et Pee Wee fille.

Catégorie novice semaine du 10 au 16 août.

***Il y a possibilité qu'une série s'étire sur 2 semaines.**

S'il y avait égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une période de prolongation de 5 minutes; pour la finale, elle sera de 10 minutes. **Le premier but compté mettra fin à la partie.**

S'il y avait égalité après la période de prolongation, il y aura 3 tirs de pénalité de chaque côté, et par la suite 1 à la fois tant qu'il n'y aura pas de gagnant.

N.B. : un minimum de 7 joueurs, peu importe qu'il soit sur le terrain ou non, doit lancer au moins 1 fois avant qu'un même joueur puisse lancer à nouveau.

Le soccer 5 contre 5 chez

LES NOVICES GARS ET FILLES

Organisation et déroulement

- Il y a un arbitre sur le terrain et c'est lui qui siffle le changement après 5 minutes de jeu.
- 4 joueurs par équipe à l'avant plus un gardien de but.
- Dimension du terrain: la moitié d'un terrain de soccer à 7.
- Grandeur des buts : 2.44 x 1.44 mètre (8 x 4 pieds)
- Il y a un demi-cercle pour la zone du gardien de but et un cercle au centre du terrain pour la mise en jeux.
- Durée de la partie: maximum 2 x 25 minutes.
- Rotation des joueurs aux 5 minutes, participation égale de tous.
- Après un but: remise en jeu au centre du terrain
- Ballon grosseur # 3.
- **LES RENTRÉES DE TOUCHE SE FONT AU PIED. IL N'Y A AUCUNE TOUCHE QUI SE FAIT AVEC LES MAINS**
- Pas de hors-jeu ni de pénalité.
- IL N'Y A AUCUN CORNER. LA RENTRÉ SE FAIT AVEC LE PIED SUR LE CÔTÉ PRÈS DU COIN.
- **LES ARBITRES DOIVENT FAIRE RESPECTER LA ZONE DU 9 MÈTRES.**
- **LORSQUE LE GARDIEN DE BUT DOIT FAIRE UN COUP DE PIED DE BUT, TOUS LES JOUEURS DE L'ÉQUIPE ADVERSE DOIVENT RETOURNER AU CENTRE DU TERRAIN.**