

Règlements SOCCER À 7

Saison 2019/2020

L'esprit sportif

Il va s'en dire que toutes les divisions sont récréatives et que le but en tout temps est de s'amuser.

Loi 1. Terrain de jeu

Le terrain doit être dans un bon état; incluant les buts, les filets et les lignes de démarcation. Tout manquement à ce point devra être stipulé au commissaire.

Loi 2. Ballon

Un ballon de catégorie 5 est utilisé pour le jeu et doit être fourni par la Ligue à l'arbitre. Ce dernier doit le remettre au commissaire ou au représentant de la ligue à la fin de chaque partie. L'arbitre est le seul à pouvoir décider de changer de ballon pendant le match.

Loi 3. Nombre de joueurs

Maximum 7, minimum 5 !!!

Tout match est composé par deux équipes de 7 joueurs au maximum et de 5 au minimum incluant un gardien de but. Aucun match ne sera officié si l'une ou l'autre de deux équipes a moins de 5 joueurs.

Toutes les personnes présentes sur le terrain (incluant le banc des joueurs) doivent être inscrits dans l'équipe et sur la feuille de match avant le début de la partie.

Procédures de substitutions (remplacements) :

Les changements sont illimités et sont sous l'autorité de l'arbitre. Ils doivent se faire à la volée (sur le fly) par le milieu du terrain. Si une des deux équipes se trouve fautive avec un nombre de joueurs supérieure à 7 (incluant le gardien) pendant un changement, elle devra subir une infériorité numérique pendant 5 minutes du nombre de personnes qui seront rentrées illégalement sur le terrain. Donc, si :
* 1 joueur de plus est présent sur le terrain = 6 joueurs pendant 5 minutes.
* 2 joueurs de plus = 5 joueurs pendant 5 minutes et ainsi de suite.

À la suite d'un but par l'équipe en supériorité numérique, la pénalité est automatiquement suspendue d'un joueur à la fois et par but. Les changements de joueurs, donc un remplacement d'un joueur par un autre peuvent se faire en tout temps.

Loi 4. Équipement des joueurs

Les chandails d'équipe sont la responsabilité de l'Équipe et non la ligue. L'équipement spécialisé du gardien de but est la responsabilité de l'Équipe et non la ligue. Les joueurs d'une même équipe doivent avoir le même chandail et avoir un numéro unique les identifiant dans le dos. Le gardien doit porter un chandail d'une couleur différente de son équipe.

AUCUN équipement pouvant être dangereux pour lui ou tout autre personne ne sera toléré (ex : montre, bijoux, chaîne, bague, ...). Se référer à la loi 4 des Lois du Jeu de la FIFA au besoin.

Il est de la responsabilité des commissaires et/ou de l'arbitre de décider quelle pièce d'équipement est considérée comme dangereuse.

Les lunettes sont interdites et les lunettes de sport sont fortement recommandées.

L'équipement d'un joueur doit être composé :

- d'un chandail avec des manches et un numéro dans le dos;
- d'un short;
- des protège-tibias;
- des chaussettes qui recouvrent les protège-tibias en tout temps et idéalement de la même couleur pour tous les joueurs d'une même équipe;
- de souliers appropriés.
- Pour tous les autres équipements (ex : bandeau, turban, ...), l'arbitre a un pouvoir discrétionnaire mais doit appliquer les règlements de la FIFA.

Loi 5. Arbitre

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- contrôle le match et a entière autorité à appliquer les règlements ;
- s'assure que le ballon est conforme à la Loi 2 ;
- s'assure que l'équipement des joueurs est réglementaire (voir Loi 4 au besoin) ; remplit la fonction de chronométreur et prend en charge les registres de la partie ;

- peut arrêter en tout temps le jeu, le suspendre momentanément ou de manière définitive en raison d'infractions aux Lois du Jeu ou lors d'une quelconque interférence extérieure ;
- laisse le jeu se poursuivre lors d'une situation avantageuse pour l'équipe contre laquelle la faute a été commise ;
- peut arrêter le match, si il considère qu'un joueur est blessé sérieusement et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu ;
- doit s'assurer que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Ce dernier ne pourra revenir que sur une décision de l'arbitre et pour cela, le saignement doit s'être arrêté ;
- peut prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'un avertissement ou d'une expulsion ;
- peut prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable. Il peut aussi les expulser du terrain ou de l'espace environnant et cela sans avertissement ;
- doit faire parvenir à la ligue un rapport de la partie concernant les deux équipes, incluant les informations disciplinaires concernant les actions des joueurs ou des membres officiels des équipes fautives ;
- doit remplir un rapport disciplinaire pour toute expulsion décernée directement ;
- donne le signal au début de la partie et pour chaque reprise du match après une interruption du jeu ;
- s'assure de vérifier de l'état du terrain, incluant les filets et le positionnement des buts sur les lignes du terrain.

Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel.

Loi 6. Arbitres assistants

Il n'y a pas d'arbitres assistants pour le soccer à 7.

Loi 7. Durée du match

Le match se compose de deux périodes de 28 minutes chacune. Les joueurs doivent changer de camp à la mi-temps et cela avec un minimum d'interruption (temps suggéré d'une minute). Le temps de la mi-temps pourra être coupé en cas de retard.

En cas de match arrêté avant la fin du temps réglementaire, pour cause de force majeure ou de manque de joueurs minimum; le match est considéré joué et donc validé, après 40 minutes de jeu.

Loi 8. Coup d'envoi et reprise du jeu

Le coup d'envoi permet de débiter un match ou reprendre le jeu. On retrouve cela dans les conditions suivantes :

- au début du match ;
- après un but ;
- au début de la deuxième mi-temps ;
- au début de chaque période de prolongations (si besoin).

Il est possible de marquer un but directement sur un coup d'envoi.

Le choix des camps et du coup d'envoi est attribué par tirage au sort avant que la partie commence. **L'équipe qui gagne le tirage a le droit de choisir le ballon ou le camp.** Les équipes changent de camp à la mi-temps et la partie reprend par un coup d'envoi par l'équipe qui n'a pas eu le coup d'envoi à la première demie.

Le joueur qui a initié le coup d'envoi ne peut retoucher au ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le ballon est en jeu dès qu'il a été touché (botté) et cela même vers l'arrière (loi 2016/2017).

Le coup d'envoi est repris pour tout manquement à cette procédure.

C'est à l'arbitre d'effectuer ce tirage 2 minutes avant le début de la partie.

Le match débutera à l'heure indiquée sur l'horaire. Un délai maximum de 15 minutes pour les équipes retardataires peut être utilisé mais cela avec pénalité (voir loi 21).

Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a dû interrompre le jeu pour une cause fortuite à condition que le ballon n'ait pas dépassé la ligne de touche ou la ligne de but. L'arbitre laisse tomber le ballon à l'endroit de l'arrêt et le ballon est en jeu au moment où il touche le sol.

Si le ballon entre dans le but :

- si une balle à terre est expédiée directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci ;
- si une balle à terre est expédiée directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Loi 9. Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit en l'air, soit à terre ou que le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Si le ballon touche un arbitre, reste sur le terrain et :

- **une équipe commence une attaque prometteuse ou**
- **le ballon va directement dans le but ou**
- **la possession du ballon change d'équipe.**

L'arbitre arrêtera le jeu et reprendra par une balle à terre.

Le ballon est considéré en jeu à tout moment de la partie s'il n'est pas sorti intégralement des limites du terrain, incluant lorsqu'il frappe les montants et la barre transversale qui forment un but et les drapeaux plantés à chaque extrémité du terrain (facultatif).

Loi 10. But marqué.

Le but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe qui a marqué le but.

Il est possible de marquer un but directement sur :

- Un coup d'envoi ;
- Un coup franc direct (tous les coups francs sont directs) ;
- Un coup de pied de but ;
- Un coup de pied de réparation ;
- Un coup de pied de coin.

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

Loi 11. Hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu au soccer à 7.

Loi 12. Fautes et incorrections

Tous les coups francs sont directs.

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire ;

- fait ou essaye de faire un croche-pied à l'adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire ;
- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche le ballon délibérément le ballon de la main (excepté le gardien dans sa surface de réparation).

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Un coup de pied de réparation (penalty) sera accordé quand l'une de ces dix fautes ci-haut mentionné est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation pourvu que le ballon soit en jeu.

Un coup franc direct, sur la ligne de la surface de réparation est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- garde le ballon en sa possession pendant plus de six secondes ;
- touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur ;
- touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Coup franc indirect changé pour direct :

Vu que tous les coups francs sont directs pour des fautes ou incorrections, ceux qui sont normalement assimilés comme indirects (voir plus bas) seront exécutés comme directs, par exemple, tout joueur qui :

- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- joue d'une manière dangereuse ;
- empêche le gardien de lâcher le ballon des mains ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Dans le cas d'un joueur d'une équipe défensive qui commet une faute de type indirect et cela à l'intérieur de la surface de réparation; se verra pénalisé d'un coup franc direct sur la ligne de la surface de réparation la plus proche.

Sanctions disciplinaires

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est expulsé.

Un carton jaune ou rouge ne peut être montré qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

- se rend coupable de comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- retarde la reprise du jeu ;
- ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;

Un remplaçant ou un joueur se voit infliger un carton jaune s'il :

- se rend coupable de comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- retarde la reprise du jeu.

Fautes passibles d'exclusion

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu s'il :

- commet une faute grossière ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile 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 ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

Fautes considérées comme plus sévères :

- **adopte un comportement violent ;**
- **crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;**
- **tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers.**

Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Loi 13. Coups francs

Tous les coups francs sont directs sauf ceux dont le ballon touche au plafond qui seront tous indirects (la ou le ballon a été botté et cela à la verticale de l'impact). Si le botté a été initié à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe qui défend et qui touche au plafond; le coup franc sera initié sur la ligne d'entrée de la surface de réparation.

La distance est de 5 mètres lors d'un coup franc.

Le ballon pénètre dans le but

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Pour le coup franc direct, le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être rejoué.

Loi 14. Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Le point de pénalité est de 7 mètres devant le filet. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Loi 15. Rentrée de touche

La rentrée de touche est une des procédures de reprise du jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche.

Loi 16. Coup de pied de but

Le coup de pied de but est une des procédures de reprise du jeu.

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Le ballon est en jeu quand il est botté et se déplace clairement.

Il peut être joué à l'intérieur de la surface, mais les adversaires doivent être quant à eux en dehors de celle-ci.

Loi 17. Coup de pied de coin

Le coup de pied de coin est une des procédures de reprise du jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Loi 18. Comité de discipline

Lors d'une exclusion directe d'un joueur (rouge direct), une équipe fautive pourra faire appel en demandant un examen de cette décision par le comité de discipline. La demande devra être envoyée par le capitaine par courriel au responsable de catégorie et à l'arbitre en chef pour examen (support@ligueun.com et arbitre@ligueun.com).

Le comité sera formé de ces deux personnes plus le commissaire en fonction pendant la soirée des faits reprochés. Le courriel devra expliquer pourquoi l'équipe fautive demande révision de cette sanction.

Loi 19. Suspensions cumulatives

- 3ième jaune dans une saison = 1 match de suspension ;
- 5ième jaune dans une saison = 2 matchs de suspension ;
- Chaque jaune par la suite (6ième, 7ième, ...) = 1 match de suspension ;
- 2 jaunes dans un match = 1 rouge = 1 match de suspension ;
- 2 jaunes dans un match une deuxième fois = 2ième rouge = 2 matchs de suspension ;
- 2 jaunes dans un match pour une troisième fois = 3ième rouge = 3 matchs de suspension ;
- 2 jaunes dans un match pour une quatrième fois = 4ième rouge = 4 matchs de suspension ;
- Les cartons rouge directs sont cumulatifs avec les doubles jaune (1 rouge) ;
- Les cartons sont donc remis à zéro pendant les séries éliminatoires, à part les rouges actifs, tel que définit comme suit :
 - Lors du dernier match avant les séries, une expulsion directe (rouge) ;
 - Lors du dernier match avant les séries, deux avertissements (rouge cumulatif) ;
- Les cartons rouges sont valides d'une saison à une autre.

Loi 20. Amendes

Tout retrait d'une équipe lors d'une saison régulière, après la confection du calendrier, devra payer une amende de 500\$ en plus des frais fixes définis comme suit :

- Le montant total des matchs joués, au prorata des matchs de la saison régulière incluant les frais de terrains, d'arbitres, de planification de cédule de terrains et d'assignation arbitres, ainsi que les frais administratifs associés par joueur ;
- La balance des terrains loués pour la saison pour l'équipe concernée.

Loi 21. Divers et rappels

- A défaut de règlements précis dans les règlements de la ligue, les Lois du Jeu de la FIFA seront appliquées ;
- Il n'y a pas de hors-jeu ;
- Les tacles sont interdits, cependant les glissades sont du jugement de l'arbitre selon le degré de dangerosité de l'action. Il est considéré acceptable de jouer le ballon à terre lorsque personne n'est aux alentours et ceci est aussi valide pour le gardien ;
- AUCUNE TOLÉRANCE POUR LA VIOLENCE PHYSIQUE ET VERBALE ne sera accepté, ainsi que tout acte de manifestation de LANGAGE VULGAIRE envers l'arbitre et les officiels de la ligue ;
- Si une équipe déclare forfait, cette dernière doit aviser la ligue dans les 24 heures précédant le match. Elle sera pénalisée par une défaite de 3-0 ;
- Si une équipe est en retard, donc moins de 5 joueurs présents sur le terrain, il faudra attendre la présence d'un minimum de 5 joueurs avant de commencer la partie. Le temps pourra être en partie repris au bon vouloir de la ligue et / ou de l'arbitre en fonction.
 - Après 15 minutes de retard et cela sans 5 joueurs présents sur le terrain, le match est considéré forfait et le score attribué de 5-0.
- Chaque équipe remporte 3 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite ;
- Dans le cas d'une égalité à la fin de la saison, un bris d'égalité sera déterminé comme suit :

1. Le plus de victoires ;

2. Le ratio de buts (différentiel buts pour et contre) ;

3. Le plus de buts marqués.

- Un joueur de champ devra avoir participé à au moins 1 partie pendant la saison régulière afin d'être en mesure de participer aux séries de fin de saison ;
- Les équipes d'une division supérieure (exemple : 'Premiership'), **ont le droit** d'aller chercher des joueurs de champ dans une ligue de type inférieure (par exemple : LeagueOne) ;
- Les équipes d'une division inférieure (exemple: LeagueOne), **ne peuvent pas** aller chercher des joueurs de champ d'une ligue supérieure (par exemple : Premiership) ;
- Dans les deux cas mentionnés ci-haut, les équipes ont le droit d'aller chercher des joueurs dans les divisions 30+, 40+ et féminine ;

- Un réserviste ayant joué dans une ligue supérieure (Premiership par exemple), ne pourra jouer dans une ligue inférieure (Championship, Leagueone) dès que son nombre de parties jouées dépasse 3 dans l'équipe de ligue supérieure ;
- Une joueuse qui est enregistrée avec une équipe 'première' dans la division féminine peut jouer comme réserviste dans n'importe quelle autre division différente de la première division féminine, excepté la division féminine plus basse, cela inclut les divisions senior (mixte) et vétéran ;
- Une joueuse étant affiliée à une équipe de la division mixte peut jouer dans la ligue féminine et cela de manière illimitée et sans minimum de matchs ;
- Dans la division 30+, il est autorisé d'avoir 30 ans en 2019 seulement ;
- Dans la division 40+, il est permis d'avoir un maximum de 2 joueurs entre 35 et 40 ans dans la liste (roster) de l'équipe. 35 ans en 2019 seulement. Les deux premiers joueurs inscrits et qui auront joués un match, seront considérés comme étant les deux joueurs de l'équipe entre 35 et 40. L'équipe en question ne pourra plus ajouter de joueurs entre 35 et 40 par la suite à moins d'une blessure d'un des joueurs appuyé par un document médical (sans retour possible). Les deux joueurs doivent être identifiés en début de saison aux responsables de la ligue ;
- Les matchs considérés pour les substituts inter-divisions sont les matchs de championnat. Les tournois et parties hors concours sont exclus ;
- On peut prendre un gardien d'une autre équipe, au besoin dans la même division ou dans une division différente ;
- Le gardien qui doit jouer pour une autre équipe devra avoir joué au moins 3 matchs dans son équipe désignée comme gardien avant de pouvoir prétendre jouer son premier match (comme gardien) dans une autre équipe ;
- Pour qu'un gardien soit comptabilisé comme celui ayant officié lors d'une partie, il devra avoir commencé la partie. Si un autre joueur remplace le gardien lors de la partie, il ne pourra pas être considéré comme le gardien officiel lors de cette même partie ;
- Pour les séries, le gardien de but devra avoir joué un total cumulé de 3 matchs dans la ligue et au minimum 1 match dans l'équipe qui participe aux séries ;
- **Tout joueur faisant partie de plus d'une équipe et qui est expulsé (directement ou non) lors d'un match d'une équipe, pourra jouer dans les autres équipes à moins que :**
 - **à moins que le comité de discipline ne décide que la faute est assez grave pour que la sanction soit étendue aux autres équipes dans lesquelles il participe ;**
 - **ou faisant partie des 3 fautes plus sévères mentionnées dans la loi 12.**

Dans ces deux cas, le joueur ne pourra rejouer tant qu'il n'aura pas purgé l'intégralité de sa suspension dans son équipe première.

- Règlement échange : Un joueur considéré permanent dans une équipe (3 matchs joués), peut être échangé dans une autre équipe. Cependant, cela ne peut se faire qu'une seule fois (impossible donc d'être encore échangé, ni de revenir dans l'équipe de départ). Les échanges peuvent se faire jusqu'au 1er Février et cela est valide pour toutes les divisions ;
- Pour effectuer un transfert de joueur d'une équipe à une autre, vous devez envoyer votre demande à la ligue (info@ligueun.com) et mettre en copie le capitaine de l'équipe dont le joueur demandé fait partie prenante. Il est bien sûr préférable d'avoir vérifié que cela ne posait pas de problème à l'équipe propriétaire du joueur ;
- A titre informationnel, la région, soit l'ARSRS pourra recevoir copie des rapports disciplinaires ;
- Chaque capitaine à la responsabilité de lire et de comprendre les règlements de la ligue sur le site internet et d'en faire la promotion auprès de ses coéquipiers.