

# Règlements de compétition

Ligue de Soccer Mixte  
C.S. Lanaudière Nord

Été 2021



## Table des matières

<b>1. Règlements de compétition</b> .....	<b>3</b>
1.1 Lois du jeu .....	3
1.2 Classement .....	3
1.3 Équipes .....	4
1.4 Retard à un match .....	4
1.5 Forfait .....	4
1.6 Identification des joueurs .....	5
1.7 Équipements .....	5
1.8 Conflits d'intérêts .....	6
<b>1. Règlements de discipline</b> .....	<b>6</b>
2.1 Règlements particuliers .....	6
2.2 Cartons jaunes et rouges .....	7
2.3 Audience disciplinaire .....	8

# 1. Règlements de compétition

## 1.1 Lois du jeu

Les Lois du jeu Soccer à 7 de la Fédération de Soccer du Québec sont en vigueur à moins de dispositions contraires et particularités spécifiées dans le présent document :

1.1.1 Coup franc: Un coup franc de nature indirecte sera un coup franc direct sauf dans la surface de but. Si un coup franc de nature indirect est appelé dans la surface de but contre l'équipe défensive. Un coup franc direct sera exécuté du point le plus proche parallèlement à la ligne de but et l'équipe défensive peut placer un mur sur la ligne de but entre les montants du but.

1.1.2 Pour toutes les catégories et divisions, la durée du match sera de deux périodes de 25 minutes en temps continu.

1.1.3 Un maximum de cinq (5) minutes de pause sera accordé par l'arbitre entre les demies.

1.1.4 Aucun temps mort ne sera autorisé.

1.1.5 Les substitutions sont illimitées, elles doivent être faites selon les règlements en vigueur.

1.1.6 Deux (2) ballons officiels de match seront fournis aux équipes en début de saison.

1.1.7 Pour toutes les catégories et divisions, les matchs se disputeront sous la supervision d'un arbitre.

## 1.2 Classement

Match gagné	Match nul	Match perdu	Match perdu par forfait
3 points	1 point	0 point	-1 point

1.2.1 Un match perdu par forfait résulte en une défaite automatique par la marque de 3 à 0 en plus de perdre 1 point au classement.

1.2.2 L'ordre du classement est déterminé d'abord par les points accumulés, puis la différence de buts et finalement le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées. Le classement sera sujet à l'ajustement disciplinaire.

### **1.3 Équipes**

1.3.1 Chaque équipe sera composée de douze (12) joueurs au minimum, dix-huit (18) au maximum et (3) trois entraîneurs au maximum.

1.3.2 Chaque équipe peut inscrire un maximum de dix-huit (18) joueurs sur le formulaire d'inscription et seuls ces joueurs peuvent participer. Chaque joueur doit être validé par le C.S. Lanaudière Nord avant de pouvoir jouer.

1.3.3 Pour un match, une équipe pourra aligner un maximum de quinze (15) joueurs et un minimum d'un (1) entraîneur sur la feuille de match. Si l'entraîneur est expulsé lors de la partie, ce dernier devra quitter le terrain. Si aucun autre entraîneur était déjà sur la feuille de match avant le début de la partie, l'équipe perdra par forfait.

1.3.4 En tout temps les équipes devront avoir deux (2) femmes sur la surface de jeu. Si une équipe est en mesure d'avoir une seule femme sur le jeu, ils devront jouer avec un joueur en moins (six (6) au total). Si une équipe n'est pas en mesure d'avoir une femme sur le jeu, ils seront déclarés forfait.

### **1.4 Retard à un match**

1.4.1 Les équipes doivent être présentes au terrain quinze (15) minutes avant le match pour la vérification des joueurs.

1.4.2 Un match ne peut débuter si une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de cinq (5) joueurs, tel que précisé dans les Lois du Jeu. Après l'heure prévue pour le coup d'envoi :

- Après 5 minutes : L'équipe fautive donnera un but à l'autre équipe
- Après 10 minutes : L'équipe fautive donnera un deuxième but
- Après 15 minutes : La partie ne peut avoir lieu et l'équipe perdra par Forfait et devra acquitter une amende de 100\$.

### **1.5 Forfait**

Toute équipe ne respectant pas les spécifications ci-dessous perdra le match par forfait :

1.5.1 Retard (article 1.4) ou ne se présente pas à un match

1.5.2 Refuse de jouer ou compléter un match

1.5.3 Aligner un joueur suspendu ou inéligible

## **1.6 Identification des joueurs**

1.6.1 Un joueur ne peut pas prendre part à un match à moins d'avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match et un passeport valide.

1.6.2 Pour être éligible, un joueur doit être contrôlé par l'arbitre.

1.6.3 Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match.

1.6.4 Tous les joueurs doivent avoir leur passeport de joueur de manière physique ou électronique (aucune photo de passeport ne sera acceptée). De plus, tous les joueurs doivent avoir une pièce d'identité valide avec photo (carte d'assurance maladie, passeport, permis de conduire, etc.) à chaque match. Les officiels et le personnel de C.S. Lanaudière Nord pourront requérir de voir la pièce d'identité en question avant, pendant ou après un match.

1.6.5 Toute contravention à l'article 1.6.4 pourra mener à la perte par forfait du match où l'infraction a été commise ou toute autre sanction déterminée par le C.S. Lanaudière Nord.

## **1.7 Équipements**

1.7.1 En cas de conflit de couleurs, l'équipe visiteuse portera les dossards. L'équipe est responsable de fournir ces propres dossards.

1.7.2 Le capitaine de chaque équipe peut porter un brassard de capitaine au bras gauche.

1.7.3 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des deux équipes.

1.7.4 Chaque joueur doit porter l'uniforme complet de son équipe, incluant un maillot numéroté, un short, des chaussettes, ainsi que des protège-tibias et des chaussures adéquates. Les maillots d'une équipe doivent être les mêmes pour tous les joueurs. Les maillots, les shorts et les chaussettes d'une équipe doivent être les mêmes pour tous les joueurs de l'équipe.

1.7.5 Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.

1.7.6 Les orthèses de genou sont permises si le matériau est souple et non-dangereux. Si l'orthèse a des parties en métal ou plastique dur, qui pourraient blesser un adversaire en cas de contact, il faut que l'orthèse soit enveloppée et recouverte. Autrement, elle sera interdite.

## **1.8 Conflits d'intérêts**

1.8.1 Un arbitre ne peut officier dans une division où il est aussi enregistré comme joueur ou entraîneur.

1.8.2 Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflits d'intérêts (par exemple, en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans le match)

# **1. Règlements de discipline**

## **2.1 Règlements particuliers**

### **2.1.1 But féminin**

Lorsqu'un but est marqué par une femme, il comptera pour deux points.

### **2.1.2 Tacles**

Un tacle est une action défensive où le joueur joue au sol afin de déposséder le ballon d'un joueur offensif, tandis que la glissade est une action où le joueur joue au sol quand le ballon n'est pas en possession d'un autre joueur. **Le tacle et la glissade sont interdits.** Le gardien de but est le seul joueur qui peut exécuter une glissade s'il est dans sa propre surface de but.

Si un tacle est commis sans contact, une faute sera appelée sans aucune sanction disciplinaire. Dès qu'un tacle entraîne un contact avec un autre joueur, il nécessite au minimum un carton jaune. Tout tacle commis avec inconsidération doit résulter par un coup franc direct et un carton rouge. Un tacle commis de manière violente doit être sanctionné d'un carton rouge et un rapport disciplinaire devra être rédigé.

Tout joueur jouant le ballon au sol, sans contact avec un joueur, résultera en un coup franc pour jeu dangereux. Si cette faute est commise dans la surface de réparation par l'équipe en défensive, un coup franc direct sera accordé sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but : il est possible d'avoir un mur de l'équipe en défensive sur la ligne de but entre les montants du but. Un tacle avec contact, par l'équipe défensive, dans sa propre surface de réparation entraîne un tir de pénalité.

### **2.1.3 Galanterie**

Nous évoluons dans une ligue récréative et mixte, nous nous devons d'en tenir compte. Le jeu épaulé sera toléré entre joueur du même sexe, cependant nous demandons aux hommes d'être bon joueur avec les femmes engagées dans la compétition.

L'arbitre pourra, lorsqu'il le jugera nécessaire, distribuer les cartons aux joueurs qui ne comprennent pas le sens de cet article.

Un joueur récidiviste pourra être expulsé et ce sans appel.

## **2.2 Cartons jaunes et rouges**

2.2.1 Quiconque reçoit deux cartons jaunes lors d'un match est automatiquement suspendu pour le prochain match. Il devra régler une amende de 20\$ à payer à C.S. Lanaudière Nord avant de rejouer.

2.2.2 Quiconque reçoit un carton rouge direct est automatiquement suspendu pour le prochain match. Le comité de discipline a le pouvoir d'infliger une suspension supplémentaire selon le rapport de l'arbitre. Il devra régler une amende de 25\$ à payer à C.S. Lanaudière Nord avant de rejouer.

2.2.3 Lorsqu'un **arbitre mineur** porte son **badge mineur** et qu'il expulse un joueur ou un entraîneur pour avoir tenu des propos ou avoir fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou avoir manifesté sa désapprobation en paroles ou en actes recevra **4 matchs de suspensions additionnels** au nombre de matchs prévus à cette offense.

2.2.4 Tout entraîneur ou joueur qui est expulsé d'un match, doit immédiatement quitter le terrain et/ou ses abords immédiats. Un joueur refusant de quitter le terrain et/ou ses abords immédiats pourra résulter par la fin du match et à un forfait de son équipe.

2.2.5 Lors d'une expulsion, l'arbitre aura 72h afin de remplir un rapport disciplinaire qui expliquera la raison de l'expulsion et qui permettra de décider si des sanctions supplémentaires devront être apportées.

2.2.6 Si un joueur reçoit trois cartons jaunes durant la saison régulière, il sera automatiquement suspendu pour un match.

2.2.7 Si un joueur reçoit cinq cartons jaunes durant la saison régulière, il sera automatiquement suspendu pour deux matchs.

2.2.8 Si un joueur reçoit six cartons jaunes durant la saison régulière, il sera automatiquement convoqué par le comité de discipline.

2.2.9 Toute personne sous le coup d'une suspension, peu importe sa fonction, ne peut prendre part à un match sans avoir purgé sa suspension.

2.2.10 Toute suspension doit être purgée dans la compétition dans laquelle elle a été imposée.

2.2.11 Quiconque reçoit deux cartons rouges directs lors du championnat sera automatiquement expulsé de la ligue.

2.2.12 *Point d'éthique sportive en saison régulière*

Une équipe qui cumule un certain nombre de cartons jaunes, rouges et 2 cartons jaunes dans le même match, durant la saison régulière sera pénalisée de perte de points de classement de la manière suivante :

15 cartons : jaune + rouge + double jaune - perte de trois (3) points  
20 cartons : jaune + rouge + double jaune - perte de six (6) points + les 3 déjà perdu  
25 cartons : jaune + rouge + double jaune - perte de neuf (9) points + les 9 déjà perdu

Dans le calcul des cartes, un double jaune dans le même match sera compté comme une seule carte.

Notez que le C.S. Lanaudière Nord se réserve le droit d'expulser une équipe qui ne répond pas au mandat de la ligue senior mixte.

#### 2.2.13 Amendes liées au carton

Voici les amendes pour les contrevenants :

Double jaune = 20,00\$  
Carton rouge = 25,00\$  
Forfaits = 100,00\$

Le joueur/l'équipe devra payer son amende au bureau de C.S. Lanaudière Nord avant de jouer son prochain match.

### **2.3 Audience disciplinaire**

2.3.1 En tout temps lorsque c'est jugé nécessaire, C.S. Lanaudière Nord peut exiger le passage d'un joueur inscrit à une audience devant le comité de discipline.

2.3.2 Le comité de discipline est composé de trois membres du personnel de C.S. Lanaudière Nord.

2.3.3 Le comité de discipline se réserve le droit d'infliger une suspension supplémentaire à la personne accusée, même si cette personne ne se présente pas à son audience.