

COUPE DE SOCCER INTÉRIEUR DE BROSSARD

1^{re} Édition

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX ET LOIS DU JEU

ASSOCIATION DE SOCCER DE BROSSARD
8000, boul. Leduc, suite 211
BROSSARD (QUEBEC), J4Y 0E9

Téléphone (450) 445-3470

Courriel : info@soccer-brossard.com

Le 7 janvier 2010

Il est à noter que ces règlements sont écrits pour les équipes masculines et féminines. Le genre masculin est utilisé pour alléger l'écriture.

1. TERRAIN

La compétition se déroule au Complexe Bell sur une surface synthétique pouvant accepter simultanément trois match de soccer à 7.

Les lignes existantes sont utilisées pour la délimitation du terrain. L'arbitre indiquera aux joueurs les limites exactes du terrain et le rôle de chaque ligne avant le début du match.

2. DUREE

Chaque match se joue pendant une période ininterrompue de 35 minutes et ceci pour toutes les catégories.

3. BUTS

Les buts de soccer intérieur de 2,14 m x 3,05 m seront utilisés.

4. BALLON

Un ballon numéro 4 est utilisé pour les joueurs d'âge égal ou inférieur à 13 ans (U13 et moins) tandis qu'un ballon numéro 5 est utilisé pour les joueurs d'âge supérieur à 13 ans (U14 et plus). La pression du ballon sera vérifiée par l'arbitre avant le début du match. Il pourra l'ajuster au besoin.

5. NOMBRE DE JOUEURS

Toutes les catégories joueront à 7 joueurs (gardien inclus). Un maximum de 16 joueurs peut être inscrit sur la feuille de match

Toute équipe qui se retrouve avec moins de 5 joueurs sur le terrain (gardien inclus) perdra son match par défaut.

6. PASSEPORTS

Tout joueur et entraîneur devront préalablement présenter un passeport de l'année 2009 ou une copie du bordereau d'enregistrement de l'année 2010 étampée par votre ARS et une carte d'assurance-maladie ou encore un passeport temporaire hivernal émis par votre ARS.

7. CHANGEMENT DE JOUEURS

Les changements se font sans limite au cours du jeu et sur les arrêts du jeu. Toutefois les changements se font sur la ligne centrale et le joueur remplaçant devra attendre la sortie du joueur remplacé, sinon une sanction similaire aux règlements de soccer extérieur sera appliquée par l'arbitre.

8. FORFAITS

Tous les matchs devront commencer à l'heure prévue et aucun motif de retard de la part des équipes ne sera accepté. Toute équipe retardataire perdra son match par forfait. Tout match perdu par forfait entraîne un résultat de 3 buts à 0 en faveur de l'équipe adverse.

Deux forfaits durant la même compétition occasionneront l'exclusion de l'équipe, l'annulation de tous les résultats de cette équipe.

9. EQUIPEMENT

Chaque joueur devra porter une culotte de soccer, un chandail numéroté dans le dos et des chaussures de soccer intérieur ou extérieur. Le port de protège-tibias est obligatoire pour tout joueur.. Si les deux équipes ont les mêmes couleurs l'équipe visiteuse changera de chandail.

10. ARBITRES

Les arbitres sont nommés par le comité organisateur du tournoi. L'arbitre est le seul maître sur le terrain et toutes les décisions prises au cours du match seront sans appel. Il sera en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part des joueurs .

11. DEBUT DU MATCH

L'équipe doit se rendre à la table de contrôle vingt minutes avant le début du match. Elle doit apporter la feuille de match dûment complétée, les passeports des joueurs et ceux des entraîneurs.

12. COUP D'ENVOI

La règle est identique à celle du soccer extérieur, sauf que l'équipe adverse se tient à 4m de la ligne du centre pour permettre à l'équipe de faire son coup d'envoi.

13. BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Identique à la règle du soccer extérieur. Si le ballon touche le plafond, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse à partir de l'endroit où le ballon a été touché la dernière fois par un joueur. Si le ballon est frappé de la zone du gardien, il va être ramené à l'extérieur de cette zone le plus près possible du point d'impact.

14. BUT MARQUE

Cette règle est identique à la règle du soccer extérieur.

15. HORS JEU

La règle est inexistante au soccer intérieur.

16. FAUTES ET INCORRECTIONS

Identique à la règle du soccer extérieur, sous réserve des modifications suivantes :

16.1 Tous les coups francs sanctionnés seront directs.

16.2 Tout coup franc direct accordé pour une faute commise dans la zone de pénalité sera sanctionné par un coup de pied de réparation.

16.3 Tout tacle glissé sera sanctionné d'un coup franc direct par l'arbitre.

17. COUPS FRANCS

Identique à la règle du soccer extérieur, sauf que tous les coups francs sont directs et la distance que les joueurs de l'équipe adverse doit respecter est de 4m au lieu de 9m .

18. COUP DE PIED DE REPARATION

Identique à la règle du soccer extérieur, sauf que la distance du point de pénalité est de 9 m au lieu de 11m. A l'exception du gardien et du joueur qui frappe le coup de pied de réparation, tous les autres joueurs devront se trouver en arrière de celui-ci à une distance d'au moins 3m.

19. RENTREE DE TOUCHE

Identique à la règle du soccer extérieur

20. COUP DE PIED DE BUT

La règle du coup de pied de but est identique à la règle de soccer extérieur. Le ballon est en jeu lorsqu'il est sorti de la zone du gardien. Un but peut être directement marqué sur un coup de pied de but.

21. COUP DE PIED DE COIN

La règle du coup de pied de coin est identique à la règle de soccer extérieur. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 m au lieu de 9m.

22. GARDIEN DE BUT

Identique à la règle du soccer extérieur.

23. MATCHS ELIMINATOIRES

Un vainqueur doit être absolument déterminé à la fin d'un match éliminatoire. En cas d'égalité, le vainqueur sera désigné par l'épreuve de coups de pieds au but avec les modifications à la loi de soccer extérieur suivantes:

- a) Seuls les joueurs se trouvant sur le terrain (gardien compris) à la fin du match, pourront effectuer les tirs. Les joueurs qui étaient sur le banc à la fin du match n'auront donc pas l'occasion de tirer au but.
- b) Trois joueurs différents de chaque équipe tireront trois (3) coups de pied au but.
- c) Les coups de pieds de but seront bottés alternativement par chaque équipe.
- d) Si une équipe marque plus de buts que l'autre et que cette dernière ne peut la rattraper en complétant ses tirs, l'épreuve est automatiquement interrompue.
- e) En cas d'égalité après le premier tour, les joueurs qui étaient sur le terrain à la fin du match devront alternativement effectuer les tirs au but.
- f) Si l'égalité persiste, les mêmes joueurs reprendront les tirs en respectant le même ordre que lors du premier passage jusqu'au moment où une équipe vaincra après avoir botté le même nombre de tirs que l'autre.

24. VERIFICATION

Avant chaque match, les capitaines ou entraîneurs et les officiels (arbitre, délégués) sont responsables de la vérification de l'éligibilité des joueurs adverses.

25. DISCIPLINE

25.1 Dirigeant

Toute personne ne participant pas à la rencontre et gênant le bon déroulement du match peut être exclue du terrain ou du banc des joueurs par les officiels. Chaque équipe doit avoir, sur le banc des joueurs, au minimum un accompagnateur dûment enregistré et muni d'un passeport d'entraîneur ou moniteur et ceci durant tout le match. Toute équipe contrevenant à cette règle perdra le match par défaut. Toutefois, un maximum de deux accompagnateurs possédant un passeport chacun (entraîneur, moniteur ou dirigeant) seront autorisés sur le banc de chaque équipe. Ils devront signer la feuille de match et présenter leurs passeports.

Etant donné la présence d'un délégué sur le site de compétition, un physiothérapeute sans passeport sera toléré sur le banc par l'officiel à condition qu'il n'intervienne d'aucune manière dans le déroulement du jeu. L'arbitre pourra l'expulser si sa conduite est considérée inappropriée.

25.2 Joueurs et équipes

Les joueurs qui purgent des sanctions imposées par les comités de discipline de la FSQ et de l'ARSRS ne pourront pas participer au tournoi. Tout joueur sous le coup d'une suspension de la FSQ ne peut participer à cette compétition.

Un joueur expulsé d'un match durant le tournoi sera suspendu automatiquement pour le match suivant. Son cas sera traité par le comité de discipline qui fixera le nombre exact de matchs de suspension.

L'équipe du joueur fautif devra se renseigner de l'ampleur de la punition avant son prochain match.

N.B. les amendes d'usage seront imposées aux joueurs punis.

25.3 Officiels

Tout cas d'infraction commis à l'égard d'un officiel (arbitre, délégué, employé ou membre du CA de l'ASB) relève de la FSQ. De plus l'ARSRS se chargera de guider et traiter toute démarche de procédure judiciaire entreprise par l'arbitre envers le contrevenant.

Le passeport de tout membre de l'équipe qui insulte, menace, et agresse un arbitre sera retenu et déposé au Comité en charge de la compétition. Le Comité de discipline se penchera sur le cas et décidera des sanctions à prendre.

26. CLASSEMENT

3 points : match gagné

0 point: match perdu

1 point: match nul

0 point: match perdu par forfait/défaut

Le déroulement de la compétition et le classement dépendront du nombre d'équipes inscrites par catégorie avant la compétition. En cas d'égalité au classement général du championnat régulier, un gagnant sera déclaré suite à l'évaluation des critères suivants, dans l'ordre :

- 1- résultat(s) du ou des match(s) joué(s) entre les équipes concernées
- 2- différence entre les buts pour et les buts contre au classement général
- 3- le nombre de buts pour au classement général
- 4- tirage au sort

27. PROTETS

Il n'y a de protêt durant ce tournoi.

28. CHOIX DU NOM DES EQUIPES

Sans objet

29. ELIGIBILITE DES JOUEURS

Un joueur ne peut jouer pour deux équipes différentes au cours de la même fin de semaine de compétition.

30. USAGE DBS LOCAUX

Toute personne enfreignant le règlement en vigueur sur le site de compétition ou saccageant le matériel, se verra retirer le droit d'accès aux locaux et des sanctions seront prises contre l'équipe à laquelle elle appartient.

31. REGLE SPECIALE

Tout cas non prévu par le présent règlement, sera tranché par le comite responsable de la compétition.

32. FIN DES REGLEMENTS.