SHCALCETTO. (ligue 7 vs 7) ( 8 vs 8 ) (9 vs 9 )

Section 1 Joueurs

1.1 Le jeu oppose deux équipes de 7 joueurs, dont un gardien de buts.

1.2 Une partie ne peut avoir lieu si l’une des deux équipes est constituée de moins de 5 joueurs.

1.3 Toutes personnes sur le terrain (comprenant le banc des joueurs) doivent être sur le site internet & feuille de match avant le début de la partie.

1.4 Les capitaines ou les représentants des équipes doivent enregistrer les nouveaux joueurs 48 hrs avant la partie. Tous les joueurs retardataires inscrits sur la feuille de la partie pourront se joindre à l’équipe. Seulement les joueurs inscrits sur la feuille de match ont le droit de jouer.

1.5 Un nombre limite de 18 joueurs et 2 entraîneurs peuvent être enregistré. Seuls les membres des équipes (entraîneur, gérant, et joueurs) sont autorisés à être présents à l’intérieur des limites techniques du terrain côté à plus d’un mètre de la ligne de touche. Seuls les 18 joueurs inscrits peuvent jouer.

Section 2 Substituts

2.1 Tous les substitutions sont sous la juridiction et l’autorisation de l’arbitre.

2.2 Pour remplacer un joueur par un substitut, les conditions suivantes doivent être prises en considération :

1. Lors d’une rentrée de touche

2. Lors d’un but

3. Lors d’une blessure

4. Lors de la mi-temps

- L’arbitre doit être informé avant que le changement soit effectué.

- Le substitut doit attendre que le joueur remplacé soit sorti des limites du terrain avant d’y pénétrer. Le remplaçant doit attendre le signal de l’arbitre avant de faire son entrée.

- l’entrée du substitut doit se faire à ligne du milieu seulement, et ce, durant un arrêt de jeu qui est mentionné ci haut.

- Si le joueur blessé aura besoin de traitement sur le terrain, il doit quitter le terrain et se faire remplacer par un autre joueur.

2.3 Le nombre de substitutions est illimité.

2.4 Lors d’un arrêt de jeu, n’importe quel joueur peut remplacer le gardien de but à la condition que l’arbitre ait été avisé.

Section 3 équipements de joueurs

3.1 Un joueur ne peut utiliser un équipement qui est dangereux pour lui ou autrui (ex : montre, chaîne, bague, bijoux, etc.).

3.2 Les joueurs d’une même équipe doivent obligatoirement porter le même chandail et doit être numéroté.

3.3 L’équipement du joueur se compose :

1. d’un chandail portant un numéro

2. d’un short

3. de bas qui couvre les protège-tibias en tout temps

4. des protège-tibias

5. des souliers appropriés.

3.4 Les gardiens de but doivent porter un chandail de couleur différente afin qu’il soit facile de le distinguer des autres joueurs et de l’arbitre.

3.5 Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port du brassard.

3.6 Pour les autres équipements il doit être adapté pour le sport (ex: turban, hijabs, bandeau, tuque, casquette, etc…) l’arbitre et la ligue a un pouvoir discrétionnaire.

Section 4 Arbitrage

4.1 L’arbitre désigné pour la durée de la partie a complète autorité à appliquer les règlements. Toutes les décisions de l’arbitre pendant le jeu sont sans appel.

4.2 L’arbitre doit gérer le ballon et le terrain, à sa discrétion, selon les exigences établies au début de la partie.

4.3 L’arbitre doit s’assurer que l’équipement des joueurs respecte les exigences.

4.4 L’arbitre est en charge des registres de la partie et doit posséder un chronomètre.

4.5 L’arbitre peut arrêter, suspendre ou interrompre définitivement une partie pour toutes infractions aux règles.

4.6 L’arbitre peut arrêter, suspendre ou interrompre définitivement une partie en raison d’événements fortuits (intervention des spectateurs, ou autres).

4.7 L’arbitre peut arrêter une partie pour toutes blessures sérieuses causées durant la partie afin de permettre au joueur de quitter le terrain et d’être traité adéquatement.

4.8 L’arbitre doit obliger un joueur à quitter le terrain si celui-ci saigne plus ou moins abondamment. Le joueur pourra revenir sur le terrain si sa blessure est contrôlée, et ce, à la discrétion de l’arbitre au prochain ’arrêt de jeu.

4.9 Un joueur qui est victime d’une infraction peut se voir accordé l’avantage si lui ou son équipe est toujours en contrôle du ballon.

4.10 L’arbitre peut prendre des décisions disciplinaires vis-à-vis des joueurs ou des membres officiels d’une équipe sur le terrain et sur les lignes de touche si ceux-ci se conduisent de façon inadéquate. Il peut les expulser du terrain ou de l’espace environnant.

4.11 L’arbitre peut agir sur un avis des dirigeant de la ligue concernent un incident qu’il n’aurait pas vu.

4.12 L’arbitre doit faire parvenir un rapport de la partie aux deux équipes ainsi qu’aux officiels de la ligue incluant toutes les informations disciplinaires sur les actions des joueurs et/ou des membres officiels et tout autre incident parvenu avant , durant et après la partie.

4.13 La décision de l’arbitre sur les faits survenus durant la partie est finale. L’arbitre peut seulement changer une décision si il réalise que celle-ci était incorrecte ou, à sa discrétion, selon l’opinion d’un officiel de la ligue à la condition que le jeu ne soit pas recommencé.

Section 5 La durée de la partie

5.1 La durée de la partie est de deux périodes de 25 minutes (été 35 minutes). À la mi-temps, un arrêt de cinq minutes sera alloué. Un match est considéré joué après 35 minutes (70%) du temps écoulé. (Été 49 minutes).

5.2 Pour des raisons valides, l’arbitre et les deux équipes peuvent, d’un mutuel accord, réduire la durée des périodes. Cet accord doit être pris avant le début de la partie et doit être obligatoirement inscrite sur la feuille d’alignement.

5.3 L’arbitre ajoute à chaque période le temps qu’il estime avoir été perdu à la suite d’un accident ou pour tout autre motif de perte de temps.

5.4 Durant les séries éliminatoires, advenant un pointage nul, deux périodes de durée égales de 5 minutes seront allouées en temps supplémentaire. Si la décision n’est pas rendue, chaque équipe a droit à 3 tirs aux buts à effectués par différents joueurs à partir du point de réparation, qui se trouvait sur le terrain à la fin de période de prolongation. Si après les tirs aux buts le pointage demeure égal, différents joueurs doivent continuer selon ce principe. Ceux-ci doivent garder l’ordre de départ. Aussitôt qu’une équipe parvient à faire un but de plus que l’équipe adverse, celle-ci remporte la partie.

5.5 Tout équipe terminant la partie avec un plus grand nombre de joueurs que l’équipe adverse est tenue d’égaliser ce nombre à la baisse, pour avoir neutraliser l’avantage pour l’un ou l’autre équipe.

5.6 Après un écart de 10 buts, le match sera arrêté.

Section 6 Début de la partie

6.1 Le choix des camps et du coup d’envoi est tiré au sort. L’équipe qui gagne le tirage au sort a le droit de choisir le camp. Les équipes changent de camp à la mi-temps et la partie reprend par un coup d’envoi par un joueur de l’équipe qui n’a pas bénéficié du coup d’envoi au début de la partie.

6.2 Un coup d’envoi est effectué au début de la partie, début de la mi-temps, au début de chaque période supplémentaire (si applicable) et après chaque but compté.

6.3 Au départ, le ballon est placé au centre du terrain. Au signal de l’arbitre, tous les joueurs doivent se retrouvés dans leur propre camp.

6.4 Le ballon est en jeu au moment où le coup d’envoi a été effectué et que le ballon à roulé vers l’avant.

6.5 Si le ballon pénètre le but du camp adverse durant le coup d’envoi le but est valide.

6.6 Le joueur qui a botté le coup d’envoi ne peut pas toucher à nouveau le ballon tant qu’il n’a pas été touché par un autre joueur. Advenant le cas, un coup franc direct est accordé à l’équipe opposante à l’endroit où l’infraction a été commise.

6.7 Le coup d’envoi est repris pour toute infraction commise à la procédure.

6.8 Après tout arrêt temporaire du jeu provoqué par une cause fortuite, à condition que le ballon n’ait pas dépassé la ligne de touche ou la ligne de but immédiatement avant l’arrêt, l’arbitre laisse tomber le ballon à l’endroit où il se trouvait au moment de l’arrêt. Le ballon est en jeu au moment où il touche le sol.

Section 7 Ballon et lignes du terrain

7.1 Un ballon de grandeur 5 est utilisé pour le jeu.

7.2 Le ballon est hors du jeu lorsqu’il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit au sol, soit en l’air où le jeu a été arrêté par l’arbitre.

7.3 Le ballon est considéré en jeu à tout moment de la partie s’il n’a pas sorti des limites du terrain incluant lorsqu’il frappe les montants et la barre transversale qui forment le but et les drapeaux plantés à chaque extrémité du terrain.

7.4 Le ballon qui touche l’arbitre est toujours considéré en jeu si celui-ci est à l’intérieur des limites du terrain.

7.5 Un but est considéré comme marqué lorsqu’il a entièrement dépassé la ligne des buts entre les montants et sous la barre transversale, sous réserve qu’aucune infraction aux Lois du jeu n’est été préalablement commise par l’équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

7.6 La rentrée de touche est l’une des procédures de la reprise du jeu. Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche. La rentrée de touche est accordée :

• Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l’air

• à l’endroit où le ballon a franchi la ligne de touche

• à l’équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon

7.7 Le coup de pied de but est une manière de reprendre le jeu. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l’équipe adverse. Les sanctions sont les mêmes que celles de la FIFA. (Voir Loi 16)

7.8 Le coup de pied de coin est une manière de reprendre le jeu. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l’équipe adverse. Les sanctions sont les mêmes que celles de la FIFA. (Voir Loi 17)

Section 8 Fautes et comportement antisportif

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

8.1 Tous les coups francs sont directs

8.2 Coup franc

Un coup franc direct est accordé à l’équipe adverse du joueur qui, de l’avis de l’arbitre, commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l’une des six fautes suivantes :

• Donner ou essayer de donner un coup de pied à l’adversaire.

• Faire ou essayer de faire un croche-pied à l’adversaire.

• Sauter sur un adversaire.

• Charger un adversaire.

• Frapper ou essayer de frapper un adversaire.

• Bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l’équipe adverse du joueur qui commet l’une des quatre fautes suivantes :

• Tacler un adversaire pour s’emparer du ballon en touchant l’adversaire avant de jouer le ballon.

• Tenir un adversaire.

• Cracher sur un adversaire.

• Toucher délibérément le ballon avec les mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l’endroit où la faute a été commise.

8.3 Coup de pied de réparation (penalty)

• Un coup de pied de réparation est accordé quand l’une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l’endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu’il soit en jeu.

8.4 Coup de franc direct

Un coup franc direct à l’extérieur de la surface de réparation est accordé à l’équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l’une des cinq fautes suivantes :

• Garder le ballon en sa possession pendant plus de 6 secondes avant de le lâcher des mains.

• Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l’avoir lâché, sans qu’il n’ait été touché par un autre joueur.

• Toucher le ballon des mains sur une passe botté délibérément par un coéquipier.

• Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

• Perdre du temps.

Un coup franc direct est également accordé à l’équipe adverse du joueur qui, de l’avis de l’arbitre :

• Joue d’une manière dangereuse.

• Fait obstacle à l’évolution d’un adversaire.

• Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

Commet d’autres fautes non mentionnées au préalable dans la loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d’avertir ou d’expulser un joueur.

8.5 Pour le coup franc, le ballon doit être stationnaire. Le joueur qui effectue le coup franc ne peut toucher le ballon de nouveau avant qu’un autre joueur l’ait touché.

8.6 Lors d’un coup franc, si un joueur marque un but dans le but adverse, le but est accordé.

8.7 Tous les joueurs de l’équipe adverse doivent être à 5 mètres du ballon lors d’un coup franc.

8.8 Lorsqu’un coup franc est effectué dans la surface de réparation de l’équipe défendent (penalty), tous les opposants doivent se trouver à l’extérieur de la surface de réparation et en arrière du ballon lors du coup de pied de réparation.

8.9 Un coup franc dans la surface de réparation de l’équipe adverse ne peut être plus près de 5 mètres.

Section 9 Fautes et incorrections

9.1 Lorsqu’un joueur commet l’une des fautes suivantes, l’arbitre pénalise son équipe en accordant un coup franc à l’équipe adverse. Les sanctions des règlements FIFA complète la présente section (voir Loi 12)

• donner ou tenter de donner un coup de pied à un adversaire

• faire trébucher ou tenter de faire trébucher un adversaire

• sauter sur un adversaire

• frapper ou essayer de frapper un adversaire

• pousser un adversaire

• faire obstruction en glissant devant l’adversaire

• tenir un adversaire

• cracher sur un adversaire

• manier le ballon (à l’exception du gardien lorsqu’il se trouve dans sa propre surface de réparation)

• tient des propos, fait ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers

9.2 L’arbitre accorde un coup franc à l’équipe adverse lorsqu’un joueur à la défensive commet une offense (voir 8.1)

9.3 Tous les joueurs et les membres officiels doivent quitter le terrain et l’espace environnant lors d’une expulsion.

9.4 Un joueur est suspendu pour une partie s’il reçoit cinq cartons jaunes durant une saison.

Si les deux derniers cartons jaunes sont reçus durant la même partie, celui-ci se verra suspendu pour les deux prochaines parties.

9.5 Un joueur qui reçoit un carton rouge doit débourser une amende de 15 dollars et il est suspendu pour la prochaine partie. Il devra aussi débourser une amende de 15 dollars s’il reçoit deux cartons jaunes dans la même partie et il sera suspendu pour la prochaine partie. Le joueur devra débourser 15 dollars s’il reçoit le quatrième et le cinquième carton jaune dans la partie et par le fait même devra débourser un autre 15 dollars pour son rouge. De plus, il obtiendra la suspension au 2 prochaine parties. Les paiements devront parvenir à la ligue avant que le joueur retourne au jeu.

9.6 Un joueur qui reçoit son deuxième carton rouge devra débourser une amende minimum de trente dollars et sera suspendu pour un minimum de deux parties. Le joueur se verra suspendu pour un minimum de quatre parties et devra débourser un minimum de soixante dollars pour un troisième carton rouge. Le joueur se verra suspendu pour un minimum de huit parties et devra débourser un minimum de cent-vingt dollars pour un quatrième carton rouge. Toutes les amendes et suspension s’appliquent lors des séries éliminatoires mais les cartons jaunes recommencent à zéro. Après 3 cartons jaunes il y aura une partie de suspension et s’il reçoit deux cartons jaunes dans la même partie et il sera suspendu pour les deux prochaines parties.

9.7 La ligue prendra des mesures contre les équipes qui utilisent des joueurs illégales (pas inscrits ou suspendus sur la feuille de matche) que ce soit en début de la partie, au courant de la partie ou après la partie. (Une amende de 100$ sera imposé à l’équipe).

9.8 Tout dépendant l’ampleur des offenses commises, la ligue se garde le droit d’intervenir et de prendre des mesures disciplinaires. Le nombre de cartons rouge n’est pas pris en considération.

Règles pour suspensions :

– 1 rouge = 20 $ 1 Partie de suspension -(2 rouge =40 $)2 Partie de suspension- ( 3 rouge =100$ )5 Partie de suspension .

Formule: 20$ par partie manquée)

– nombre de partie X 20$

9.9 Si un joueur est expulsé de la ligue, l’équipe recevra une amende minimale de 100$

Section 10 Coup de pied de réparation (penalty) Loi 14 FIFA

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

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

10.3 Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de la prolongation.

10.4 Pour une tire de réparation, le ballon est placé sur le point de réparation. Tous les joueurs, autres que le joueur désigné à tirer et le gardien de but, doivent être dans les limites du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation à 2 mètres et en arrière du ballon.

10.5 Le gardien de but adverse doit être sur sa propre ligne de but entre les montants de but, jusqu’à ce que le coup ait été exécuté.

Section 11 Divers

11.1 Il n’y a pas de hors-jeu.

11.2 Les tacles sont interdits. Les glissades sont jugement de l’arbitre selon le degré de dangerosité aussi bien pour le gardien.

11.3 Si une équipe déclare forfait, elle doit aviser la ligue 24 hrs avant le matche sinon une amende de 100$ sera imposé. Elle sera automatiquement pénalisée par une défaite par le pointage 3-0. Si l’amende pour forfait est imposée, il y aura 50$ transféré à l’équipe adverse.

11.4 Dans le cas d’une égalité entre les équipes à la fin de la saison, un bris d’égalité sera déterminé par les points suivants:

1. Le plus de victoires

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

3. Le plus de buts marqués

11.5 Chaque équipe remporte trois points pour une victoire et aucun pour une défaite.

Un pointage nul vaut un point pour chacun des partis.

11.6 Un délais de 5 minutes est accordé pour les équipes retardataires. La ligue peut exercer des actions disciplinaires advenant que ce problème soit fréquent.

11.7 SHCALCETTO se réserve le droit de prendre des décisions sur des faits particuliers ou des règlements qui peuvent avoir été omis.

SHCALCETTO 7 vs 7

Règlements importants à retenir

• Vous êtes responsable de lire les Règlements de jeu sur le site internet.

• AUCUNE TOLERANCE POUR LA VIOLENCE PHYSIQUE ET VERBALE ne sera accepté.

• La liste des joueurs doit être enregistrée à la date mentionnée sur la feuille “roster” selon votre ligue.

• La date limite pour changer les joueurs éligible sur la liste est le 1er décembre (été – 1er juillet).

• Seulement les joueurs inscrits 48 hrs avant la partie pourront jouer.

• AUCUN bijoux n’est autorisé et les lunettes doivent être des adaptés aux sports. Les joueurs se verront refusé si la règle n’est pas appliquée.

• SHCALCETTO se réserve le droit d’expulser un joueur ou une équipe si il y a bagarre, et ce, selon les circonstances.

• Un joueur suspendu pour 5 parties (avec son équipe d’où provient la suspension) sera suspendu automatiquement dans les autres équipes auxquelles il participe et ce, de façon chronologique jusqu’à son retour dans l’équipe d’origine de la suspension.

• AUCUN LANGAGE VULGAIRE envers les officiels et employés de la ligue ne sera toléré.

• Si une équipe déclare forfait, elle doit débourser 100$ dollars et elle est pénalisée par une défaite par le pointage 3-0. La moitié de l’amende collectée sera remis à l’équipe présente.

• Règle pour les amendes et suspensions :

– 1 rouge = 1 Partie de suspension

– 5 jaunes = 1 rouge

– 1 partie = 20$

– Formule: nombre de partie X 14$ — (14$ par partie manquée)

• Maximum de 18 joueurs sera accepté pour une équipe.

• Maximum de 2 entraîneurs par équipe.

• Le dépôt de 150$ sera retenu jusqu’à ce que toutes les amendes et cartes seront payées.

• Il est STRICTEMENT INTERDIT de FUMER et CONSOMMER DE L’ALCOOL (bière, vin, etc.,) sur le terrain et dans les vestiaires. Une amende de 500$ sera donnée à l’ÉQUIPE et le joueur sera suspendu.

• Un joueur entrant sur le terrain sans l’autorisation de l’officiel, peut se voir expulser.

• Les vestiaires doivent rester PROPRES. Une Amende de 500$ sera donnée à l’équipe fautive.

• Toutes personnes sur le terrain (comprenant le banc des joueurs) doivent être sur le site internet & feuille de match.