



1. Annulation de matchs et procédure de reprise :

- 1.1. La pluie n'empêche JAMAIS la tenue d'un match.
- 1.2. En cas d'orage, rendez-vous quand même à l'endroit du match. Seul l'arbitre peut prendre la décision d'annuler le match sur place. Dès que l'arbitre est témoin de la présence d'éclairs, il arrête le match en cours. Il faut au moins 15 minutes consécutives sans éclair avant de reprendre le match. Si 30 minutes après l'arrêt, il y a toujours des éclairs, le match est annulé. Si 75 % du match a été joué, le résultat est final et officiel. Sinon, les deux entraîneurs peuvent convenir d'une date avec l'Association pour la reprise du match.
- 1.3. En cas de grande chaleur, l'arbitre peut décider d'accorder une pause d'eau d'une minute aux joueurs aux moitiés des demies.
- 1.4. Lors de circonstances particulières (p. ex : canicule extrême), l'Association Soccer Vallée-de-la-Gatineau peut annuler un match et informera le public via son site Web, au plus tard une heure avant la tenue du match en question.

2. Ballons, durée des matchs et nombre de joueurs

2.1.

Catégorie	Année de naissance		Âge	Ballon	Durée des matchs	Nb de joueurs	
	1 ^{re} année	2 ^e année	au 31 déc.			Max	Min
Poussins			4ans	#3	2x15	4	4
U-6			5 et 6 ans	#3	2x15	5	4
U-8			7 et 8 ans	#4	2X20 min	5	4
U-10			9 et 10 ans	#4	2X25 min	7	5
U-12			11 et 12 ans	#4	2X30 min	9	6
U-14			13 et 14 ans	#5	2X35 min	11	7
U-17			15 à 17 ans	#5	2X45 min	11	7

- 2.2. Le nombre minimal de joueurs de la dernière colonne indique le nombre nécessaire de joueurs par équipe pour que le match soit joué. Si pendant la partie le nombre de joueurs d'une équipe baisse sous ce nombre (blessure, départ, expulsion, etc.), le match est arrêté et l'équipe en faute a perdu. Si l'une des équipes n'a pas le nombre de joueurs requis, mais a tout de même le nombre minimal, la partie débute à l'heure comme prévu.
- 2.3. Le nombre de l'avant-dernière colonne indique le nombre maximal de joueurs permis sur le terrain.
- 2.4. L'équipe ayant assez de joueurs **n'a pas** à réduire ses effectifs sur le terrain pour équilibrer l'équipe en faute. L'entraîneur peut toutefois réduire ses effectifs par courtoisie.

3. Joueurs affiliés (U12, U14 et U16 seulement)

- 3.1. Une équipe qui sait à l'avance qu'il lui manquera des joueurs peut compléter son équipe à partir de joueurs affiliés de 2^e année de la catégorie inférieure inscrits.
- 3.2. Un entraîneur peut faire appel à un joueur affilié uniquement lorsqu'il n'atteint pas le nombre maximum de joueurs sur le terrain + 2 (10 joueurs et moins pour le soccer à 9 et 12 joueurs et moins pour le soccer à 11) en début de partie. Des joueurs retardataires changeant ses nombres empêcherons les joueurs affiliés de jouer.

3.3. Un entraîneur sélectionnera un maximum de 2 joueurs affiliés par équipe lors de la sélection des joueurs en début de saison. La date limite pour transmettre la sélection des joueurs affiliés à Soccer Vallée-de-la-Gatineau (tech@soccervg.com) est le 15 mai.

3.4. Pour intégrer un joueur affilié à l'équipe durant la saison, l'entraîneur doit respecter les règles suivantes :

- Le joueur affilié ne peut manquer aucun événement relevant de son équipe d'origine.
- Le parent du joueur affilié est informé et a donné son accord.
- Le joueur est clairement identifié comme affilié sur la feuille de match.
- Si le nombre de joueurs présent est supérieur au nombre de joueurs sur le jeu, un joueur affilié ne peut pas passer le match au complet sur le terrain.

4. Avant et après les matchs

4.1. Avant les matchs

- L'équipe doit se présenter sur le terrain au moins 30 minutes avant le coup d'envoi.
- Les entraîneurs doivent préparer et fournir à l'arbitre la feuille de match dûment remplie, incluant le nom des joueurs, les numéros de chandail, le nom d'équipe, etc.

4.2. Dossard

- Si les deux équipes portent un chandail aux mêmes couleurs ou très similaires, l'une des deux équipes doit porter un dossard.

4.3. Inspection par l'arbitre

- L'inspection d'avant-match est faite par l'arbitre en charge.
- Il est de la responsabilité de chaque joueur et de l'entraîneur de respecter les règles quant à l'équipement, l'interdiction de porter les bijoux, etc.
- Il est conseillé de mettre des lunettes sportives de vision ou des verres de contact. Le port de lunette de vision est toléré mais déconseillé.
- Si l'arbitre constate un manquement (équipement) pendant le match, il exige que le joueur sorte immédiatement pour corriger l'erreur et celui-ci n'est pas remplacé pendant ce temps.
- Le non-respect de l'équipement peut entraîner l'expulsion du joueur (carton rouge), selon les circonstances.

4.4. Après les matchs

- L'équipe doit nettoyer le banc d'équipe afin de ramasser tout débris, bouteille d'eau, etc.

4.5. L'arbitre est responsable d'appliquer les mesures disciplinaires dès l'arrivée des joueurs sur le terrain, même avant le coup d'envoi. Cette responsabilité se poursuit jusqu'au départ complet des équipes. Une expulsion peut ainsi être donnée avant ou après le match.

5. Début du match

Le match débute à l'heure fixée, même si l'une ou l'autre des équipes n'est pas prête. Dans ce cas, l'arbitre démarre le chronomètre et attend que les deux équipes soient alignées sur le terrain (nombre minimal de joueurs) avant de donner le coup d'envoi. Le temps ainsi perdu n'est pas repris.

6. Points d'esprit sportif (PES)

6.1. Pour tous les matchs, en plus des points de victoire, 3 PES sont remis à l'équipe qui respecte les règles du jeu et qui démontre de l'esprit sportif.

- Carton jaune (-1 PES)
- Carton rouge (-3 PES)
- Des PES peuvent être perdus en raison du comportement antisportif d'un entraîneur ou d'un parent.

7. Blessures

7.1. Blessure mineure

- Un joueur qui semble se blesser pendant le match n'entraîne pas automatiquement l'arrêt du jeu : seulement s'il y a un risque pour le joueur.
- Lors d'un arrêt de jeu (but marqué, remise en touche, coup de pied de but ou de coin), l'arbitre invitera alors un entraîneur à aller s'occuper du joueur blessé.
- Pour un retour au jeu après une blessure, le joueur ainsi que son équipement ne doivent présenter aucune trace de sang et ne doit pas être une blessure à la tête. Un joueur ayant du sang sur son équipement ne peut participer au jeu.

7.2. Blessure majeure

En cas de blessure importante, il faut aviser un responsable (info@soccervg.com ou un membre du CA sur place) dans les meilleurs délais, car un formulaire (disponible en ligne : <http://socceroutaouais.ca/>) doit être rempli et expédié au plus tard dans les trente (30) jours de l'accident pour être admissible à la couverture d'assurance.

8. Entraîneurs et spectateurs

8.1. Entraîneur

- Un seul entraîneur par équipe, identifié sur la feuille de match comme l'entraîneur-chef, est responsable de discuter avec l'entraîneur de l'autre équipe et avec l'arbitre.
- Seule une blessure peut permettre à un entraîneur d'aller sur le terrain lors d'un match. Seuls les joueurs en jeu sont sur le terrain, même lors des arrêts de jeu.
- Seuls le capitaine de l'équipe et l'entraîneur-chef peuvent s'adresser à l'arbitre. L'explication des lois du jeu peut se faire avant, à la demie et après le match.
- Aucune critique ne sera tolérée envers les arbitres. Vous pouvez toutefois demander la raison de sa décision. Lors d'une faute, il est important de laisser le temps à l'arbitre de valider l'avantage avant d'arrêter le jeu.
- Les décisions de l'arbitre sont finales et sans appels, même s'il s'agit vraisemblablement d'une erreur de sa part.

8.2. Spectateurs

- Les spectateurs sont sous la responsabilité des entraîneurs. Ils doivent se tenir dans les zones prévues à cette fin, et non derrière le banc de l'une des équipes.
- L'arbitre n'a pas à intervenir auprès des spectateurs. S'il juge que le comportement d'un ou plusieurs spectateurs nuit à la partie, il peut demander aux deux entraîneurs d'intervenir auprès du ou des fautifs.

- Si la situation ne se règle pas, l'arbitre peut mettre fin à la partie et retirer des points d'esprit sportif à l'équipe fautive.

○

9. Avertissement (Carton jaune) et Exclusion (carton rouge)

Il peut arriver qu'une suspension soit infligée à un joueur ayant commis une faute. Un carton rouge entraîne automatiquement l'expulsion d'un joueur pendant le match en cours sans que celui-ci soit remplacé par un autre joueur. Le cas échéant, le joueur fautif doit quitter la zone du banc d'équipe et la zone des spectateurs. De plus, une suspension pour le match suivant est imposée si le joueur a été expulsé (carton rouge) pour l'un des motifs suivants :

- le joueur a commis une faute avec un joueur sans disputer le ballon;
- le joueur a commis un comportement violent;
- le joueur a craché sur un adversaire ou en direction de toute autre personne;
- le joueur tient des propos blessants ou des gestes injurieux;
- le comité de discipline juge que le joueur a fait preuve d'un manque d'éthique majeur.

Le joueur reviendra au jeu au prochain match dans les cas suivant :

- le joueur reçoit un deuxième carton jaune;
- le joueur annihile une occasion de but manifeste avec la main
- le joueur annihile une occasion de but manifeste avec une faute

L'Association Soccer Vallée-de-la-Gatineau dispose d'un comité de discipline formé des personnes suivantes :

- les responsables de l'arbitrage;
- le préfet disciplinaire;
- le responsable de secteur.

Le comité peut imposer une suspension additionnelle à un joueur, après une étude de cas.

Le « Code d'éthique de l'entraîneur » sera appliqué auprès de tous les entraîneurs de Soccer Vallée-de-la-Gatineau. Quant aux joueurs et aux spectateurs, ils devront respecter la « Charte de l'esprit sportif de Soccer Vallée-de-la-Gatineau ». Ces documents se retrouvent sur le site Internet www.soccervg.com. Toute personne qui y contreviendra sera rencontré pour un avertissement formel et s'il récidive, sera exclu de nos terrains par notre comité disciplinaire.

10. Varia

Nous vous rappelons que Soccer Vallée-de-la-Gatineau est une ligue récréative. Pour toutes questions sur la réglementation, envoyez votre question à tech@soccervg.com. Un de nos arbitres se fera un plaisir de vous expliquer la règle à l'extérieur du temps de match.

Si vous observez une situation que vous jugez inacceptable, nous vous invitons à consigner les faits le plus précisément possible et à contacter notre préfet disciplinaire qui donnera suite à la situation. Il peut être joint par courriel à l'adresse suivante : plainte@soccervg.com. Seules les plaintes reçues par courriel seront traitées.