



RÈGLEMENTS OFFICIELS - LIGUE DES MARÉES DE MATANE - DIVISION 1

ARTICLE 1 - CAS NON PRÉVUS

1.1. Tout cas non prévu dans le présent règlement sera tranché par les entraîneurs et le directeur technique du club d'AS Matane

ARTICLE 2 - HORAIRE

2.1. Le comité de la ligue se réserve le droit de modifier l'horaire en tout temps.

2.2. Les matchs se déroulent durant les 30 premières minutes de la pratique du mardi.

2.3. Un match peut être reporté dans les cas suivants :

- Pratique annulée
- Équipe ayant un nombre de joueur inférieur à sept (7)
- En cas de pluie abondante
- Si l'entraîneur est absent et qu'il ne peut être remplacé

ARTICLE 3 - ATTRIBUTION DES POINTS

- Victoire : Trois (3) points
- Victoire en prolongation : Deux (2) points
- Défaite : Un (1) point

ARTICLE 4 - CLASSEMENT

4.1. Dans le cas d'une double égalité au classement, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Plus grand nombre de victoires dans le temps réglementaire
2. Plus de buts marqués
3. Résultat du dernier match entre les deux équipes
- *4. Meilleur différentiel buts pour / buts contre
- *5. Moins de buts encaissés

*En cas de trois égalités ou plus

À la suite de la saison régulière, des séries éliminatoires seront commencées jusqu'à l'obtention d'un gagnant

ARTICLE 5 - DURÉE DES PARTIES ET ARRÊT DE JEU

5.1. Un match est d'une durée maximum de quinze (15) minutes

5.2. Aucun temps est ajouté après les quinze (15) minutes de matchs

5.3. L'arbitre n'arrête jamais sa montre, sauf dans les situations suivantes :

- Lors d'un temps d'arrêt
- Lors d'une blessure grave
- Lors de l'utilisation du carton bonus de l'entraîneur
- Tout autre situation pouvant perturber le match



ARTICLE 6 - ARBITRE

6.1. Un (1) arbitre sera assigné à chaque partie.

ARTICLE 7 - NOMBRE DE JOUEURS

7.1. Sur le terrain, le match se déroule en plusieurs phases progressives ;

Zéro (0) minute à deux (2) minutes: quatre (4) joueurs

Deux (2) minutes à quatre (4) minutes : cinq (5) joueurs

Quatre (4) minutes à six (6) minutes : six (6) joueurs

Six (6) minutes jusqu'à la fin du match : sept (7) joueurs

ARTICLE 8 - DISCIPLINE

8.1. Les entraîneurs et remplaçants doivent demeurer sur leur banc.

8.2. En cas de blessure d'un joueur ou si celui-ci ne se sent pas en mesure de poursuivre la rencontre pour des raisons personnelles, l'entraîneur est autorisé à entrer sur le terrain avec l'autorisation de l'arbitre.

8.3. Des sanctions seront infligées pour tout comportement antisportif avant, pendant ou après le match.

8.4. L'arbitre peut expulser tout spectateur au comportement antisportif. Si ce dernier refuse de quitter, le match sera arrêté.

8.5. Quiconque est expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.

8.6. Un (1) carton jaune dans le match = expulsion pendant 1 minute du joueur. L'équipe joue alors en infériorité

ARTICLE 9 - TERRAIN

9.1. Les terrains sont délimités par la ligne blanche

ARTICLE 10 - COSTUMES

10.1. Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.

10.2. Le chandail des gardiens doit être de couleur contrastante à celle des chandails des autres joueurs.

10.3. Le port de protège-tibias est obligatoire.

10.4. Le port de bijoux n'est pas autorisé

ARTICLE 11 - ÉLIGIBILITÉ D'ÉQUIPE

11.1. Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux équipes.

11.2. Si l'entraîneur-chef est absent et qu'aucun remplaçant n'est disponible, le match doit également être reporté.



ARTICLE 12 - SUBSTITUTION

12.1. Il n'y a aucune limite quant au nombre de substitutions,

12.2. Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe;
- le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain;
- La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend. Par conséquence

ARTICLE 13 - SITUATION DE CARTON JAUNE

L'arbitre doit donner un carton jaune à un joueur dans les situations suivantes ;

- Tacle glissé non accepté
- Contact excessif
- Comportement antisportif
- Retard de la reprise du jeu
- Simulation
- Mots vulgaires
- Un tacle glissé
- Si la substitution est mal effectuée à plusieurs reprises
- Tout autre situation jugé par l'arbitre

ARTICLE 14 - LOI DU JEU

Les matchs sont joués selon les Lois de la F.I.F.A., avec les adaptations suivantes propres à la Ligue des Marées de Matane

- Sur le terrain, le match se déroule en plusieurs phases progressives ;
Zéro (0) minute à deux (2) minutes: quatre (4) joueurs
Deux (2) minutes à quatre (4) minutes : cinq (5) joueurs
Quatre (4) minutes à six (6) minutes : six (6) joueurs
Six (6) minutes jusqu'à la fin du match : sept (7) joueurs
- Le match est d'une durée de quinze (15) minutes. L'arbitre ne peut arrêter le temps que lors d'un temps d'arrêt d'une équipe, du carton bonus de l'entraîneur ou d'une blessure (l'équipe doit être en possession du ballon)
- La taille du ballon est de 4
- Chaque équipe à un temps d'arrêt d'une (1) minute. Celui-ci peut être utilisé à tout moment d'un match lorsque le ballon est sorti du jeu.
- Il n'y a aucune limite quant au nombre de substitutions. Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu.



ARTICLE 14 - LOI DU JEU (SUITE)

- Lors du coup d'envoi, le ballon est placé au milieu du terrain. Dès que l'arbitre siffle, le joueur de chaque équipe peut aller récupérer le ballon
- Pour que le but soit valide, le joueur doit avoir traversé la moitié du terrain avant de marquer
- Tous les coups francs sont indirects. Le mur est placé à 5 enjambés du ballon
- Lors d'une touche, le joueur a la possibilité de faire une passe à un coéquipier ou de rentrer dans le jeu. Cependant, il ne peut marquer sans effectuer une passe à un coéquipier
- Si un joueur reçoit un carton jaune, ce dernier devra sortir du terrain pendant une (1) minute. Son équipe jouera alors en inférieure numérique
- Le tacle glissé est permis dans la mesure où elle n'implique aucun risque de contact physique avec l'adversaire dans un rayon de plus ou moins un (1) mètre
- La règle du hors-jeu ne s'applique pas
- Les gardiens ne peuvent pas faire un dégagement ou un « drop-kick ». Le ballon doit être pleinement au sol lors de la passe du gardien
- Lorsque le gardien fait un six mètres, les joueurs de l'équipe adverse doivent être derrière la ligne du milieu
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, chaque équipe devra sélectionner trois joueurs pour effectuer une séance de tirs au but. À l'issue des trois tirs par équipe, s'il y a toujours égalité, des rondes supplémentaires seront disputées, à raison d'un tireur par équipe, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé
- Avant chaque match, chaque entraîneur pige un carton bonus. Ce carton doit être activé au cours de la rencontre, et ce, entre la 3e minute et la 15e minute de jeu. Les cartons possibles sont les suivants :

Penalty (carton blanc)

Donne un penalty à l'équipe

Capitaine (carton vert)

Un joueur désigné voit son prochain but compter pour deux (2) points. Il portera un brassard de capitaine pour être identifié.

Supériorité (carton rouge)

L'équipe adverse joue en inférieure numérique pendant deux (2) minutes

But double (carton bleu)

Tous les buts de l'équipe comptent double pendant deux (2) minutes