

**Comité Local d'Arbitrage
De
Saint-Hyacinthe**



Document technique de l'arbitre

SAISON 2017

Ligue locale (A.S.S.H volet local) et compétitives (L.S.R.Y. et LIZ 2)

COMITÉ LOCAL D'ARBITRAGE DE SAINT-HYACINTHE - 2017








Samuel Raymond

 Lundi au vendredi



FC SAINT-HYACINTHE

850 rue Turcot
Saint-Hyacinthe, Québec
J2S 1M2

-  **Téléphone :** 450-778-8355
-  **Courriel :** sraymond.arbitrage@assh.ca
-  **Site web :** www.assh.ca
-  **Télécopieur :** 450-778-8360
-  **Assistance :** 450-778-8355 (Marie-Pier Laliberté et Claudette Branco)

Notes : _____

Association de Soccer de Saint-Hyacinthe (volet local) (ASSH)

La réglementation complète est disponible sur le site web de la ligue au www.assh.ca, dans l'onglet arbitrage.

À l'exception des modifications stipulées dans le document des règlements techniques de l'A.S.S.H., les règles du jeu sont celles dictées par la Fédération de Soccer du Québec et par le guide « Les Lois du Jeu », publiées par la FIFA dans son édition la plus récente.

SOCCKER À 7

1. Terrain de jeu

- Le banc des joueurs doit se situer du côté opposé aux spectateurs à moins d'un règlement municipal ou d'un jugement légal stipulant le contraire.

2. Le ballon

- Le ballon sera fourni par l'équipe receveuse et devra répondre aux dimensions suivantes :
 - i. Catégorie U7 no. 3
 - ii. Catégories U8 à U10 no. 4

3. Le nombre de joueurs

- Le nombre de joueurs minimum est de cinq (5) sur le terrain de jeu ;
- Les remplacements sont permis sans limite, pendant toute la partie sur les situations suivantes :
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Après un but marqué;
 - Lors d'un joueur blessé;
 - Au début de la 2^e demie;
 - Lors d'une rentrée de touche. Sur une rentrée de touche, seule l'équipe ayant possession du ballon peut demander un remplacement. Dans ce cas, l'équipe pourra alors se prévaloir du remplacement.

4. L'équipement

- L'équipe receveuse doit vêtir des couleurs différentes de l'équipe adverse. (En cas de couleur similaire, l'équipe receveuse doit vêtir une autre couleur) ;
- Le gardien doit porter une couleur distincte des autres équipes et du gardien de but adverse.

7. La durée de la partie

- La durée des parties suivra les indications suivantes :

<u>Catégorie</u>	<u>Durée de la partie</u>
U7-8	2 X 25 minutes
U9-10	2 X 25 minutes

- Si pour des raisons de chaleurs un match doit avoir des pauses, les arbitres seront avisés au préalable par courriel par la coordination, il n'y a sinon aucun temps d'arrêt accordé.

- Si la partie est retardée pour une raison venant d'une ou l'autre des équipes ET qu'une partie est prévue après celle-ci sur le même terrain, **la première sera suspendue pour terminer cinq (5) minutes avant le début de la deuxième partie.**

10. But marqué

- Après un écart de huit (8) buts, la partie est arrêtée définitivement. Cependant, si les équipes désirent continuer la partie sous forme amicale et que le contexte le permet, l'arbitre devra officier le temps de jeu restant. Par contre les buts comptés par la suite ne seront pas comptabilisés.

11. Coup Franc

- **Tous les coups francs sont DIRECTS.**

12. Coup de pied de réparation

- Le point de réparation se trouve à 7 mètres.

13. La rentrée de touche

- Lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée de façon conforme, une **deuxième chance** est accordée à l'exécutant.

SOCCER À 11

1. Terrain de jeu

- Le banc des joueurs doit se situer du côté opposé aux spectateurs à moins d'un règlement municipal ou d'un jugement légal stipulant le contraire

2. Le ballon

- Le ballon sera fourni par l'équipe receveuse et devra répondre aux dimensions suivantes :

- i. Catégorie U11-12 no. 4
- ii. Catégorie U14 à U21 no. 5

3. Le nombre de joueur

- Le nombre de joueur **minimum est de 7 sur le terrain de jeu (incluant le gardien de but)**
- Les remplacements sont permis sans limite, pendant toute la partie sur les situations suivantes :
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Après un but marqué;
 - Lors d'un joueur blessé;
 - Au début de la 2^e demie;
 - Lors d'une rentrée de touche. Sur une rentrée de touche, seule l'équipe ayant possession du ballon peut demander un remplacement. Dans ce cas, l'équipe pourra alors se prévaloir du remplacement.

4. L'équipement

- L'équipe receveuse doit vêtir des couleurs différentes de l'équipe adverse. (En cas de couleur similaire, l'équipe receveuse doit vêtir une autre couleur) ;
- Le gardien doit porter une couleur distincte des autres équipes et de l'autre gardien.

7. La durée de la partie

- La durée des parties suivra les indications suivantes :

<u>Catégorie</u>	<u>Durée de la partie</u>
U11-12	2 X 30 minutes
U13-14	2 X 20 minutes
U15-16	2 X 20 minutes
U21	2 x 20 minutes

- Si pour des raisons de chaleurs un match doit avoir des pauses, les arbitres seront avisés au préalable par courriel par la coordination, il n'y aura aucun temps d'arrêt accordé.
- Si la partie est retardée pour une raison venant d'une ou l'autre des équipes ET qu'une partie est prévue après celle-ci sur le même terrain, **la première sera suspendue pour terminer cinq (5) minutes avant le début de la deuxième partie.**

10. But marqué

- Après un écart de huit (8) buts, la partie est arrêtée définitivement. Cependant, si les équipes désirent continuer la partie sous forme amicale et que le contexte le permet, l'arbitre devra officier le temps de jeu restant (Par contre, ceci n'aura aucun impact sur la feuille de match) ;

11. Coup Franc

- Selon la situation un coup franc direct ou indirect peut être attribué contre l'équipe ayant commis la faute. Pour connaître les situations, veuillez-vous référer à votre livre des lois du jeu, loi 13.

12. Coup de pied de réparation

- Le point de réparation se trouve à 11 mètres.

13. La rentrée de touche

- Lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée de façon conforme, aucune autre chance n'est accordée à l'exécutant, le ballon est alors remis à l'équipe adverse.



L.S.R.Y. (A) et L.I.Z.2 (AA) Parties du FC Saint-Hyacinthe

La réglementation complète est disponible sur le site web de la ligue www.assh.ca dans l'onglet arbitrage.

À l'exception des modifications stipulées dans le document des règlements de compétition des ligues concernées, les règles du jeu sont celles dictées par la Fédération de Soccer du Québec et par le guide « Les Lois du Jeu », publiées par la FIFA dans son édition la plus récente.

SOCCKER À 7

1. Le terrain de jeu

- Le terrain de jeu doit être muni de quatre (4) **drapeaux de coin**.

2. Le ballon

- Le ballon sera fourni par l'équipe receveuse et devra répondre aux dimensions suivantes :
 - iii. Catégorie U9 no. 4
 - iv. Catégorie U10 no. 4

3. Le nombre de joueur

- Chaque joueur et membre du personnel prenant place sur le banc des joueurs **doivent présenter leur passeport dûment validé par la F.S.Q. pour la saison en cours.** Dans le cas contraire, la personne ne pourra prendre part au match et devra se trouver du côté des spectateurs ;
- Le nombre de joueurs maximum aptes à jouer physiquement est de treize (13) et trois (3) membres du personnel technique;
- Le nombre de joueurs minimum est de cinq (5) sur le terrain de jeu ;
- Les remplacements sont permis sans limite, pendant toute la partie sur les situations suivantes :
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Après un but marqué;
 - Lors d'un joueur blessé (joueur blessé seulement);
 - Au début de la 2^e demie;
 - Lors d'une rentrée de touche. Sur une rentrée de touche, seule l'équipe ayant possession du ballon peut demander un remplacement. Dans ce cas, l'équipe pourra alors se prévaloir du remplacement.

4. L'équipement

- L'équipe visiteuse doit vêtir des couleurs différentes de l'équipe adverse. (en cas de couleur similaire, l'équipe visiteuse doit vêtir une autre couleur) ;
- Le gardien doit porter une couleur distincte des autres équipes et du gardien du but adverse.

7. La durée de la partie

- La durée des parties suivra les indications suivantes :

<u>Catégorie</u>	<u>Durée de la partie</u>
U9	2 X 25 minutes
U10	2 X 25 minutes

8. But marqué

- Lorsqu'il y a un écart de six (6) buts entre les deux équipes, l'équipe perdante peut demander l'arrêt de la partie, seulement si l'écart est de 6 buts. Les buts et les cartons sont cumulés jusqu'à la fin du match!

9. Coup Franc

- **Tous les coups francs sont DIRECTS.**

10. Coup de pied de réparation

- Le point de réparation se trouve à 7 mètres.

11. La rentrée de touche

- Lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée de façon conforme, une deuxième chance est accordée à l'exécutant.



SOCCKER À 9

1. Le terrain de jeu

- Le terrain de jeu doit être muni de quatre (4) **drapeaux de coin**.
- Utilisation d'un terrain semblable au S-11

2. Le ballon

- Le ballon sera fourni par l'équipe receveuse et devra répondre aux dimensions suivantes :

v. Catégorie U11-12 no. 4

3. Le nombre de joueur

- Chaque joueur et membre du personnel prenant place sur le banc des joueurs **doivent présenter leur passeport dûment validé par la F.S.Q. pour la saison en cours.** Dans le cas contraire, la personne ne pourra prendre part au match et devra se trouver du côté des spectateurs ;
- Le nombre de joueurs maximum aptes à jouer physiquement est de seize (16) et trois (3) membres du personnel technique;

- Le nombre de joueurs minimum est de six (6) sur le terrain de jeu ;
- Les remplacements sont permis sans limite, pendant toute la partie sur les situations suivantes :
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Après un but marqué;
 - Lors d'un joueur blessé (joueur blessé seulement);
 - Au début de la 2^e demie;
 - Lors d'une rentrée de touche. Sur une rentrée de touche, seule l'équipe ayant possession du ballon peut demander un remplacement. Dans ce cas, l'équipe adverse pourra alors se prévaloir du remplacement.

4. L'équipement

- L'équipe visiteuse doit vêtir des couleurs différentes de l'équipe adverse. Donc, en cas de couleur similaire, celle-ci doit vêtir une autre couleur ;
- Le gardien doit porter une couleur distincte des autres équipes et du gardien adverse.

7. La durée de la partie

- La durée des parties suivra les indications suivantes :

Catégorie	Durée de la partie
U11-12	2 X 30 minutes

10. But marqué

- Dans la LSRY (A), lorsqu'il y a un écart de six (6) buts entre les deux équipes, la partie est arrêtée définitivement à moins que les deux équipes désirent continuer.
- Dans la LIZ2 (AA), les parties sont jouées en totalité et ce peu importe la marque.

11. Application des lois du jeu

- Outre les spécificités mentionnées ci-dessus les lois du jeu sont appliquées selon la réglementation officielle (S-9), (document disponible sur le site www.assh.ca dans l'onglet arbitrage).

SOCCER À 11

1. Le terrain de jeu

- Le terrain de jeu doit être muni de quatre (4) **drapeaux de coin**.

2. Le ballon

- Le ballon sera fourni par l'équipe receveuse et devra répondre aux dimensions suivantes :
 - vi. Catégorie U13 no. 4
 - vii. Catégorie U14 et plus no. 5

3. Le nombre de joueur

- Chaque joueur et membre du personnel prenant place sur le banc des joueurs **doivent présenter leur passeport dûment validé par la F.S.Q. pour la saison en cours**. Dans le cas contraire, la personne ne pourra prendre part au match et devra se trouver du côté des spectateurs ;
- Le nombre de joueurs maximum aptes à jouer physiquement est de dix-huit (18) et trois (3) membres du personnel technique;
- Le nombre de joueurs minimum en **LSRY et LIZ2** est de sept (7) joueurs sur le terrain de jeu pour commencer la partie, sinon celle-ci sera perdue par forfait.
- Remplacements :
Les remplacements sont permis sans limite, pendant toute la partie sur les situations suivantes :
- **LSRY :**
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Après un but marqué;
 - Lors d'un joueur blessé (joueur blessé seulement);
 - Au début de la 2^e demie;
 - Lors d'une rentrée de touche;
- **LIZ2 (AA) :**
 - But;
 - Coup de pied de but;
 - Lors d'un joueur blessé (joueur blessé seulement);
 - **Aucun changement sur une rentrée de touche.**

4. L'équipement

- L'équipe visiteuse doit vêtir des couleurs différentes de l'équipe adverse. Donc, en cas de couleur similaire, celle-ci doit vêtir une autre couleur ;
- Le gardien doit porter une couleur distincte des autres équipes et du gardien adverse.

7. La durée de la partie

- La durée des parties suivra les indications suivantes :

<u>Catégorie</u>	<u>Durée de la partie</u>
U13	2 X 35 minutes
U14	2 X 35 minutes
U15	2 X 40 minutes
U16	2 X 40 minutes
U17 et +	2 X 45 minutes

10. But marqué

- Dans la LSRY (A), lorsqu'il y a un écart de six (6) buts entre les deux équipes, la partie est arrêtée définitivement. **Cette règle ne s'applique pas dans la LIZ2 (AA).**



Politiques et procédures d'assignation des arbitres¹

Les politiques et procédures ci-dessous s'appliquent aux arbitres officiant dans les ligues locale (ASSH) et compétitives (A et AA) sur le territoire de la ville de Saint-Hyacinthe.

Tout arbitre doit posséder une affiliation de la F.S.Q., en règle pour l'année en cours.

1. Disponibilité des arbitres

- 1.1. Il est de la responsabilité de l'arbitre de faire parvenir au coordonnateur à l'arbitrage sa disponibilité via le système PTS-REF, dûment rempli, au maximum le samedi de la semaine prévue à cet effet (voir calendrier).
- 1.2. Les arbitres qui ne feront pas parvenir leurs disponibilités avant la date prévue, ne seront pas considérés pour l'assignation.

2. Assignations

- 2.1. L'assignation des ligues suivantes est sous la juridiction du coordonnateur à l'arbitrage :
 - A.S.S.H. (ligue locale) ;
 - L.S.R.Y. (A) pour les matchs locaux du FC Saint-Hyacinthe ;
 - L.I.Z.2 (AA) pour les matchs locaux du FC Saint-Hyacinthe ;
 - Autres (pour soutenir l'A.R.S.R.Y. ou la F.S.Q.).
- 2.2. Les assignations sont effectuées par le coordonnateur à l'arbitrage en considérant les facteurs suivant :
 - Les disponibilités de l'arbitre ;
 - Le niveau de compétence et d'expérience requis ;
 - Le niveau d'intérêt et de motivation de l'arbitre ;
 - Le lieu de résidence.
- 2.3. Le coordonnateur à l'arbitrage rendra les assignations disponibles les mercredis, dès 13 h 00, selon le calendrier établi. Tous les arbitres recevront leur **assignation par PTS-REF**, sans aucune exception, chacun devra alors **confirmer par PTS-REF** la réception de l'assignation et accepter les parties qui lui sont données, sinon il devra refuser l'assignation via PTS-REF.

¹ Dans le texte ci-dessus, le terme « arbitre » désigne également le terme « arbitre assistant ». L'emploi du genre masculin est utilisé pour des fins de simplification du document, sans égard à une forme de discrimination quelconque.

3. Réception et retour des assignations

- 3.1. À partir du moment où l'assignation est disponible, il est de la responsabilité de l'arbitre de **confirmer** la réception de son assignation avant le vendredi suivant 13h. Dans le cas contraire, ces parties pourraient lui être retirées.
- 3.2. Il est du devoir de l'arbitre de participer à ses parties puisque l'assignation est faite en fonction des disponibilités qui ont été communiquées au coordonnateur. Si un arbitre est absent (ou est en retard) à une partie qui lui est assignée, les sanctions disciplinaires suivantes seront appliquées :
 - 1^{ère} fois : Avertissement verbal et note au dossier ;
 - 2^e fois : Suspension pour la prochaine assignation ;
 - 3^e fois : Retrait de l'arbitre sur la liste des arbitres du CLASH.
- 3.3. Si l'arbitre se voit dans l'impossibilité de se présenter à une partie qui lui est assignée, il doit en avvertir le coordonnateur au moins **2 jours précédant la partie en question**. Le coordonnateur se chargera de lui trouver un remplaçant. Si un arbitre retourne une partie qui lui est assignée dans un délai de moins de 2 jours, les sanctions disciplinaires suivantes seront appliquées :
 - 1^{ère} fois : Avertissement verbal et note au dossier ;
 - 2^e fois : Suspension pour la prochaine assignation ;
 - 3^e fois : Retrait de l'arbitre sur la liste des arbitres du CLASH.

4. Feuilles de match et rapport

- 4.1. L'arbitre doit s'assurer de la présence des joueurs inscrits sur la feuille de match que lui remet l'entraîneur avant le début de la partie. Chaque arbitre doit s'assurer que la **feuille de match est bien remplie** (date, heure, no. de partie, nom des joueurs, no. de chandail, no. de passeport).
- 4.2. L'arbitre doit compléter la feuille de match prescrit par la ligue en y inscrivant les joueurs qui ont marqué les buts et les joueurs et/ou entraîneurs qui ont reçu des avertissements (carton jaune) ou des expulsions (carton rouge). Il doit également inscrire les motifs des sanctions données. Finalement, il doit **signer et inscrire son numéro de passeport**.
- 4.3. Après la partie, une équipe, désirant inscrire des observations, peut demander la feuille de match à l'arbitre. Celui-ci devra alors rendre la feuille de match disponible à cette équipe avant de faire la distribution des copies, s'il y a lieu.
- 4.4. L'arbitre doit apporter les feuilles de match des parties qu'il a officiées avant la fin de la semaine (**date limite : dimanche en soirée**). Les feuilles de match doivent être remises au coordonnateur ou déposées sous la porte du bureau 208 de l'ASSH.
- 4.5. Pour la ligue compétitive LSRV (match du FC Saint-Hyacinthe A), l'arbitre doit entrer les résultats sur **PTS-REF** et envoyer copie électronique (photo ou numérisation) des feuilles de matchs à lsrv@arsry.ca dans les 48h.
- 4.6. Pour la ligue compétitive LIZZ (Match du FC Saint-Hyacinthe AA), l'arbitre doit remplir la feuille de match via le système **PTS REF**, envoyer copie électronique (photo ou numérisation) des feuilles de matchs à match@arsrs.com en indiquant le numéro du

match et la catégorie dans l'objet. Ex : F0123- 11 F AA. Les feuilles doivent être conservées par l'arbitre jusqu'à la fin de la saison.

- 4.7. L'arbitre doit faire un rapport au coordonnateur à l'arbitrage dans un cas d'expulsion (carton rouge) d'un joueur ou d'un entraîneur. Ce rapport doit être remis à la ligue au plus tard, 2 jours après la partie. **L'arbitre qui émet un rapport lors d'un match d'une ligue compétitive (A et AA) doit inclure son rapport dans l'envoi des feuilles de match par courriel.**
- 4.8. L'arbitre peut saisir le passeport de tout joueur, entraîneur ou tout autre membre en règle du corps technique qui fait usage ou tente de faire usage de violence physique ou fait des menaces ou sévices corporel envers un arbitre (règlement 28.3 de la F.S.Q.). Il doit en avertir son coordonnateur le plus rapidement possible.

5. Annulation des parties

- 5.1. Durant les heures d'ouverture de la ligue, la ligue est responsable d'annuler les parties si elle juge que le terrain de jeu sera impraticable au moment de la partie ou si les conditions météorologiques ne permettent pas la tenue de la partie. Dans le cas de l'A.S.S.H., le coordonnateur doit prendre une décision, au maximum, à 16h30 le jour de la partie. Dans ce cas, les procédures suivantes seront établies :
 - Le coordonnateur à l'arbitrage rejoint l'arbitre concerné et lui transmet l'information de l'annulation de la partie (courriel)
 - L'arbitre n'a pas à se présenter sur les lieux (puisque les équipes seront déjà avisées de l'annulation de la partie).
- 5.2. Tant qu'il n'a pas reçu d'avis contraire, l'arbitre doit se présenter sur les lieux de la partie comme prévu. À ce moment, il est de sa responsabilité de juger si la partie peut avoir lieu ou non et en aviser les entraîneurs sur place. Dans ce cas, l'arbitre doit communiquer avec le coordonnateur et lui transmettre l'information et les raisons de l'annulation de la partie.
- 5.3. Dans le cas d'une annulation faite par la ligue, l'arbitre ne recevra aucune rémunération puisqu'il sera avisé avant son déplacement. Lorsque l'arbitre devra se rendre sur les lieux de la partie et qu'il annulera la partie avant le début de celle-ci, l'arbitre recevra une rémunération forfaitaire de 7\$ pour compenser le déplacement. Dans le cas où un arbitre devra arrêter définitivement une partie avant son terme, l'arbitre recevra la rémunération complète de la partie.

6. Tarification

- 6.1. Les tarifications pour les arbitres sont statuées par les ligues concernées (voir tableau). L'arbitre sera rémunéré par un dépôt direct dans son compte les jeudis, 1 paie aux 2 semaines, selon le calendrier prévu.
- 6.2. Il n'y a plus de frais de transport octroyés aux arbitres se déplaçant des municipalités étant donné qu'il n'y a plus aucun match organisé par l'A.S.S.H, dans les municipalités (St-Dominique, La Présentation et Ste-Marie-Madeleine)

Tableau des tarifications des arbitres du CLASH, saison 2016

Association de Soccer de Saint-Hyacinthe volet local

Catégorie	Arbitre	Arbitre Assistant	Durée de la partie
U5-6	13 \$	---	2 X 20 minutes
U7-8	15 \$	---	2 X 25 minutes
U9-10	16 \$	---	2 X 25 minutes
U11-12	18,50 \$	14,50 \$	2 X 30 minutes
U13-14	15 \$	11 \$	2 X 20 minutes
U15-16	17,50 \$	12 \$	2 X 20 minutes
U 21	20 \$	13 \$	2 X 20 minutes

Association de Soccer de Saint-Hyacinthe volet compétitif

Catégorie	Arbitre	Arbitre Assistant	Durée de la partie
U 9-10 A	24\$	---	2 X 25 minutes
U11-12 A	27\$	18\$	2 X 30 minutes
U13-14 A	32\$	21\$	2 X 35 minutes
U15-16 A	38\$	25\$	2 X 40 minutes
U17-18 A	44\$	29\$	2 X 45 minutes

Catégorie	Arbitre	Arbitre Assistant	Durée de la partie
U 9-10 AA	---\$	---	2 X 25 minutes
U12 AA	27\$	19\$	2 X 30 minutes
U13-14 AA	32\$	21\$	2 X 35 minutes
U15-16 AA	38\$	25\$	2 X 40 minutes
U17-18 AA	44\$	29\$	2 X 45 minutes

Autres frais d'arbitrage

Catégorie	Description	Montant
Frais de déplacement	La partie n'a pas lieu	7 \$
Frais de transport	Ne s'applique plus	0 \$