

Gestion des matchs

Avant le match	
<input type="checkbox"/> Arriver à l'heure et prêt à commencer. La ponctualité est très importante. Soyez prêt à l'heure juste sur le terrain	Des retards répétés entraîneront des sanctions
<input type="checkbox"/> En arrivant, vérifier que le terrain n'est pas occupé par d'autres joueurs que ceux qui ont un match au programme	Leur indiquer que le terrain est réservé exclusivement aux équipes.
Priorité aux coachs et leur équipe de 17h30 à 21h	
<input type="checkbox"/> Vérifier que les buts sont bien installés et que le terrain est sécuritaire (U 4-5: cones et mini buts à apporter avant le match et à enlever après + déplacer les grands buts)	
<input type="checkbox"/> S'assurer que chaque équipe a un coach ou un assistant. Si 5-10 min après l'heure il n'y a pas de coach, aviser un responsable ou Mike	Contactez le coach ou son assistant, ou le responsable de division. Autrement Mike: 966-2290 Yvan: 952-7121
<input type="checkbox"/> Soyez disponible pour aider les coachs dans les pratiques. Proposez votre aide	
Si un coach ou remplaçant semble avoir de la difficulté à s'organiser, allez l'aider	
<input type="checkbox"/> Enseignez la ou les règles de la semaine aux 2 équipes (et aux entraîneurs)	
Début du match	
<input type="checkbox"/> Avertir les coachs 5 min avant le début du match (début généralement à :15. Peut commencer à :20 max pour les moins de 8 ans, et à :10 min pour les 14 et plus)	
<input type="checkbox"/> Compter les joueurs. Si une équipe a moins de joueurs que réglementaire (7 pour tous, sauf 6 pour les 14 et plus), demandez que l'autre donne des joueurs (saison régulière). Un joueur non inscrit peut dépanner 1 match si du même niveau et si les 2 coachs sont d'accord. Pas de garçon avec les filles.	Un coach ne peut pas refuser car durant la saison régulière, l'important est que les joueurs se pratiquent.
<input type="checkbox"/> Leur demander d'envoyer les 2 capitaines pour faire le tirage au sort. Leur faire serrer la main suite au tirage	
<input type="checkbox"/> Donner le choix du terrain à l'équipe qui gagne le tirage au sort. Si on ne le fait pas, c'est l'équipe qui arrive en premier qui prend le meilleur côté, et c'est pas la faute du coach qui arrive en 2e s'il ne peut pas venir en premier.	Si les coachs se plaignent, leur dire que c'est le règlement officiel
<input type="checkbox"/> Donner le ballon à l'autre équipe	
Spectateurs à gérer	
<input type="checkbox"/> pas de spectateurs dans la zone des joueurs	Leur demander d'aller dans la zone réservée aux spectateurs
<input type="checkbox"/> pas de spectateurs derrière la ligne des buts, surtout pas près des buts.	
<input type="checkbox"/> pas de joueurs qui pratiquent derrière les buts	Aller près d'une clôture entre 2 terrains
<input type="checkbox"/> Zone dégagée de 1 à 2 m le long des lignes de touches	
Durée du match	
<input type="checkbox"/> Séparer en 2 le temps qui reste entre l'heure de fin (19h, 20h, 21h) et l'heure de début du match, moins 5 min pour la mi-temps.	ex: 19h - 18h45 - 5min = 40 min divisé par 2 = 2 fois 20 min
<input type="checkbox"/> Le match doit toujours se terminer à l'heure (19h, 20h ou 21h) même s'il est plus court à cause de diverses raisons. Exception: 21h, si les coachs sont d'accord (5 min de plus max)	
Mi-temps	

<input type="checkbox"/>	Signaler clairement la mi-temps. Durée 5 minutes. Ne pas se laisser influencer par un coach qui veut recommencer plus tôt	Signe de la main pour le 5 min et pour changer de côté
<input type="checkbox"/>	Ne pas permettre à d'autres personnes de venir faire des tirs au but. Le terrain appartient aux 2 équipes, et les coachs doivent pouvoir retourner les utiliser quand ils veulent.	Le banc des joueurs peut se déplacer ou rester à la même place.
<input type="checkbox"/>	Changer les joueurs de côté. C'est important surtout à cause du soleil, et c'est le standard partout. Même pour les U4 et U5. Aviser les coachs 2 min avant de reprendre le jeu	
<input type="checkbox"/>	Ne pas oublier de donner le ballon à l'équipe qui a gagné le tirage au sort au début du match, car c'est l'autre qui a eu le ballon en premier	
Fin du match		
<input type="checkbox"/>	Pas de tirs de barrage en cas d'égalité durant la saison régulière, sauf la dernière semaine (13 août) pour ceux qui veulent pratiquer avant le tournoi	
<input type="checkbox"/>	Aider les coachs à rassembler les joueurs pour se serrer la main. C'est une tradition importante et obligatoire pour tous.	Doit être fait tout de suite après la fin du match
<input type="checkbox"/>	Remettre les équipements en place s'ils ont été déplacés	
Consignes durant le match		
Sifflet et présence		
<input type="checkbox"/>	Faites-vous entendre clairement! Sifflez fort, et sifflez chaque fois que c'est nécessaire, et jusqu'à ce que le jeu s'arrête.	
<input type="checkbox"/>	Assurez-vous qu'on vous remarque, ne soyez pas discret	
<input type="checkbox"/>	Signalez clairement en utilisant seulement les signaux standard. Gardez le signal assez longtemps pour que tout le monde le voit	
<input type="checkbox"/>	Appliquez tous les règlements à la lettre! Assurez-vous de bien les connaître par coeur.	
Suivi du jeu		
<input type="checkbox"/>	Être toujours proche du jeu et faites face au jeu. Plus vous êtes éloignés, plus vous ferez des fautes de jugement. Courrez avec les joueurs en longueur et en largeur, soyez proche des lignes quand le ballon s'En rapproche. N'interférez pas avec le jeu.	Si vous causez un revirement, faire une mise en jeu.
Enseignement		
<input type="checkbox"/>	Expliquez toujours clairement pourquoi une faute sanctionnée par coup franc est commise. Les joueurs et les entraîneurs doivent bien le comprendre pour savoir ce qu'il ne faut pas faire.	
Garder l'œil attentif aux appels des coachs		
<input type="checkbox"/>	Aux arrêts de jeu applicables à des changements de joueurs (remise en touche, ballon au gardien), regarder en direction des coachs. (voir règlements pour les coachs)	
Durée de jeu équitable		
<input type="checkbox"/>	Dans la mesure du possible, vérifiez si tous les joueurs sont sur le terrain une durée raisonnable	Nous signaler les abus évidents
Présence des coachs sur le terrain		
<input type="checkbox"/>	Faire respecter la règle des coachs sur le terrain (voir plus loin). En cas de problème répété, arrêter le jeu jusqu'à ce que les règles soient respectées.	
Spectateurs		
<input type="checkbox"/>	Faire respecter les règles des spectateurs.	Durant les arrêts de jeu, aller régler les situations problématiques

Lignes de touche	
<input type="checkbox"/> Demander régulièrement aux joueurs et spectateurs de dégager la ligne de touche	En profiter lors des remises en touche
Règlements pour les entraîneurs	
Capitaine	
<input type="checkbox"/> Chaque coach doit désigner un nouveau capitaine à chaque match (ou à chaque semaine) et lui remettre son brassard selon les instructions qui ont été données à tous	
Changement de joueurs	
<input type="checkbox"/> Seulement quand il y a touche ou but. Si la touche est prise rapidement par l'équipe adverse, ne pas accepter les demandes de changements (normalement pas de changement quand l'équipe a fait la faute)	
<input type="checkbox"/> Changement acceptable aussi quand le ballon est remis au gardien et que le jeu est arrêté, et si le changement est demandé par l'équipe qui a le ballon.	
<input type="checkbox"/> Préparer les changements AVANT de les demander (dire aux joueurs qui remplace qui)	Si pas prêt, refuser les changements
<input type="checkbox"/> Faire signe à l'arbitre et attendre son signal avant d'envoyer les joueurs sur le terrain (sauf quand il y a but)	Avertissement, coup franc si jeu retardé longtemps
<input type="checkbox"/> Demander aux joueurs de se dépêcher	Avertissement, coup franc si jeu retardé longtemps
<input type="checkbox"/> Ne pas faire des changements à toutes les 2 min pour ne pas briser le rythme.	
Présence sur le terrain	
<input type="checkbox"/> Un seul coach par équipe peut se trouver sur le terrain	
<input type="checkbox"/> Il ne doit pas entrer en zone adverse	
<input type="checkbox"/> Il doit se tenir à l'écart du jeu quand le ballon est dans sa zone	
<input type="checkbox"/> Ne pas rester près du gardien quand le ballon est dans la zone défensive	
<input type="checkbox"/> Graduellement, les coachs devront diminuer leur présence, qui ne sera pas permise durant le tournoi.	G-9 et moins, F11 et moins: Ok jusqu'au début du tournoi. Les autres, terminer fin juillet
Respect de l'arbitre	
<input type="checkbox"/> Un coach ne peut pas crier après l'arbitre quand le jeu est en cours	1. Avertissement verbal. 2. Carton jaune. 3. Carton rouge
<input type="checkbox"/> Un coach doit respecter la décision de l'arbitre. Il doit respecter que l'arbitre ne peut pas tout voir, en autant que ça ne se produise pas régulièrement. L'arbitre ne peut pas renverser sa décision sous la pression	
Règlements pour les joueurs	
Tacles: tolérance zéro	
<input type="checkbox"/> Ne laisser passer aucun tacle: trop dangereux dans une ligue récréative	1. Avertissement verbal. et Coup franc; 2. carton jaune* ou sortie du terrain 5 min;
Conduite anti-sportive: tolérance zéro	

<input type="checkbox"/> ne laisser passer aucun commentaire anti-sportif. Sévir selon la gravité du commentaire ou de l'action.	1. Coup franc; 2. carton jaune* ou sortie du terrain 5 min
Contact	
<input type="checkbox"/> Le contact épaule à épaule est permis si le bras reste près du corps. Le joueur peut utiliser son avant-bras pour protéger le ballon en autant qu'il ne donne pas un coup avec et en autant qu'il ne court pas avec le bras levé.	Si un coach se plaint, expliquer la distinction avec la rudesse
<input type="checkbox"/> Attention aux coups de pieds dirigés vers le gardien	Sévir en conséquence
<input type="checkbox"/> Si le gardien est couché au sol avec les mains sur le ballon, et qu'un adversaire s'apprête à frapper le ballon, siffler immédiatement pour arrêter le jeu et éviter une blessure	
<input type="checkbox"/> Sévir même si le coup n'est pas intentionnel, et même si un geste dansgereux ne touche pas un joueur qui est proche	Coup franc, carton si sévère
<input type="checkbox"/> Tolérance zéro pour la rudesse intentionnelle	Carton
Touches	
<input type="checkbox"/> Enseigner aux joueurs quand ils ratent leur touche; si le joueur semble perdu, lui montrer avant qu'il la fasse	
<input type="checkbox"/> Ne pas laisser passer des touches mal faites. Faire recommencer le joueur après lui avoir montré.	
<input type="checkbox"/> Exception: quand ça se produit trop souvent et que ça brise le rythme du match; dans ce cas donner le ballon à l'adversaire.	
<input type="checkbox"/> À partir du mois d'août, expliquer pourquoi la touche est mal faite, et donner le ballon à l'équipe adverse. Exception: U4 et U5, G6-7, F6-8, enseigner jusqu'au début du tournoi	
Main	
<input type="checkbox"/> Sanctionner une touche de main seulement si c'est clairement intentionnel. Si le joueur se protège par réflexe, surtout un tir à bout portant, et que la main reste devant son corps, pas de faute.	
<input type="checkbox"/> Les fautes de main sanctionnées par un tir de pénalité doivent être nettement intentionnelles. Dans le cas des G 6-7 et F 6-8, il faut que ça soit clair que la faute a empêché un but.	
<input type="checkbox"/> Ne pas se laisser influencer par les joueurs et coachs qui crient "main"	Expliquer au coach la règle, et l'avertir qu'il ne doit pas faire le rôle de l'arbitre
Gardien	
<input type="checkbox"/> Ne pas se mélanger avec la règle de sortie de touche quand le gardien arrête le ballon. Si le ballon n'est pas sorti, le jeu n'est pas arrêté!	
<input type="checkbox"/> Si le ballon n'est pas sorti et que le ballon est mis à terre, le ballon est en jeu	
<input type="checkbox"/> Si le ballon est sorti, siffler et signaler la remise en jeu. Doit se faire ballon arrêté à terre dans la surface de réparation	
Coups francs	
<input type="checkbox"/> Tous les coups francs sont directs. Exception: dans la surface de réparation, soccer à 7	
<input type="checkbox"/> L'équipe adverse doit laisser une zone de 6m, et les joueurs ne peuvent pas se rapprocher tant que le ballon n'a pas été touché	Mesurez la distance
Avantage	
<input type="checkbox"/> En cas de faute, si l'équipe qui a subi la faute est en zone adverse et a la possibilité de compter, donnez-lui l'avantage. Le signaler clairement avec les 2 bras en direction du jeu	
Signaler la faute	

<input type="checkbox"/> Indiquez toujours chaque faute par des gestes qui montrent clairement ce que le joueur a fait de pas correct.	
Cartons	
<input type="checkbox"/> Donnés normalement seulement à partir des U-10. Pour les autres, on fait sortir le joueur un minimum de 5 minutes, ou plus selon la sévérité de la faute.	
<input type="checkbox"/> Si vous sortez un joueur, il peut être remplacé mais ne pas permettre d'autres changements. Très important, autrement la punition n'a aucun impact	
Autres règlements	
<input type="checkbox"/> Vous devez connaître par cœur tous les règlements du soccer. Plusieurs documents existent, dont certains sont disponibles avec des liens sur le site web de la ligue.	
Varia	
<input type="checkbox"/> Si vous n'êtes pas certain que vous avez pris une bonne décision, en parler avec Mike après votre match, ou lui envoyer un courriel	
<input type="checkbox"/> Ne vous laissez intimider par personne. Accepter que l'arbitre a un rôle ingrat et que vous allez être critiqué, mais ne pas le prendre personnellement si vous êtes convaincu d'avoir bien fait votre travail	
<input type="checkbox"/> En cas de problème ou question, aviser Mike et la ligue. On est là pour vous supporter.	
<input type="checkbox"/> Envoyez toutes vos communications à arbitres@socerverdun.com	
<input type="checkbox"/> En cas d'urgence: Mike: 966-2290 - Yvan: 952-7121 - Pierre: 831-1084	
<input type="checkbox"/> Avisez à l'avance si vous ne pouvez pas être présent ou si vous allez être en retard	

* Carton jaune: appliquer avec discrétion selon l'âge et la sévérité de la faute