



Association régionale de soccer de l'Estrie
350 Terrill, bureau 271
Sherbrooke (QC) J1E 3S7
819.564.6700
info@soccer-estrie.qc.ca

www.soccer-estrie.qc.ca

Ligue de développement de soccer intérieur de l'Estrie (LDSIE)

Règlements spécifiques au soccer intérieur

(MAJ : 7 septembre 2022)

Article 1 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR

Tous les matchs de la Ligue de développement de soccer intérieur de l'Estrie (LDSIE) sont joués en accord avec les règlements de jeux de la Ligue de développement de soccer de l'Estrie (LDSE).

Nonobstant, les règlements de la LDSE, les règles du présent document, spécifiques au soccer intérieur, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

Article 2 - LES JOUEURS

2.1 - Liste d'équipe

La liste d'équipe est composée d'un maximum de 20 joueurs réguliers. Une équipe peut ajouter des joueurs sur sa liste jusqu'au 31 décembre (équipes juvéniles) ou 31 janvier (équipes seniors). Par la suite, la liste est finale et aucun ajout de joueur n'est permis.

Les catégories d'âge sont en fonction des âges pour la saison d'été suivante (ex. : un joueur U12 à la saison d'été devient U13 pour la saison d'hiver).

2.2 - Nombre de joueurs habillés

Peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, un maximum de 20 joueurs.

Le nombre de joueurs sur le terrain pour toutes les catégories est de 7 incluant le gardien. Pour débiter un match, une équipe doit présenter un minimum de 5 joueurs.

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure d'aligner le nombre minimal de joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait.

Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match.

2.3 - Expulsion d'un joueur

Un joueur expulsé d'un match par l'arbitre ne peut être remplacé par un autre joueur sur le

terrain. Le joueur expulsé doit quitter immédiatement l'enceinte du terrain. Un joueur qui refuse de quitter immédiatement l'enceinte du terrain ou qui fait preuve d'inconduite à la suite d'une expulsion verra son cas soumis au commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

2.4 - Participation d'un joueur inéligible

Une équipe qui fait jouer un joueur inéligible perd son match par forfait.

2.5 - Le joueur muté

Une équipe peut faire jouer un nombre illimité de joueurs mutés dans un même match.

2.6 - Le joueur réserve

Définition : Désigne au sein de la LDSIE un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de niveau de compétition égale ou supérieure à son niveau de compétition d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même niveau de compétition.

Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est assigné avec une autre équipe de son club qui joue dans la même catégorie, niveau de compétition et division qu'elle.

Une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueurs réserves par match.

Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de matchs.

2.7 - Le joueur à l'essai

Définition : Désigne au sein de la LDSIE un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club de soccer.

Dans la LIGUE, l'utilisation de joueur à l'essai est interdite chez les joueurs juvéniles.

Une équipe senior peut utiliser par match un maximum de 3 joueurs à l'essai.

Une équipe senior peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de 3 matchs. Si le joueur est utilisé plus de 3 matchs, il est déclaré inéligible et l'équipe perd par forfait tous les matchs subséquents auxquels aura pris part le joueur.

Lors des Séries éliminatoires, l'utilisation de joueur à l'essai est interdite.

Dérogation : La ligue peut autoriser, dans des circonstances bien spécifiques, l'utilisation de joueurs à l'essai pour plus de 3 matchs ou lors des Séries éliminatoires.

Article 3 - LES ARBITRES

3.1 - Autorité de l'arbitre

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à Soccer Québec. Il possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celui-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre sur le terrain de jeu et se termine au moment où il le quitte.

L'arbitre n'est pas tenu de connaître la réglementation que doivent appliquer les équipes.

3.2 - Protection et sécurité des arbitres

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection de tout arbitres présents à un match.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacée peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif ainsi que juger de l'issue du match selon le rapport de l'arbitre.

Article 4 - LES FEUILLES DE MATCH ET LES CARTES D'AFFILIATION

4.1 - Carte d'affiliation des joueurs

Tous les joueurs (incluant les joueurs réserves) doivent être affiliés pour la période d'hiver et doivent apparaître sur PTS-Ligue dans la **Liste des joueurs et personnels d'équipe avec photos** pour chacun des matchs (**onglet « Entraîneur - Photo joueurs »**). Cette liste électronique est disponible une fois que la feuille de match a été générée dans le système PTS-Ligue.

Les équipes n'ont pas à présenter les cartes d'affiliations électroniques si le nom du joueur est imprimé de façon électronique sur la feuille de match. Dans le cas où le nom d'un joueur est inscrit de façon manuscrite sur la feuille de match, il est de la responsabilité des équipes de s'assurer de son éligibilité. En cas de doute, référez-vous au responsable de ligue sur place.

Une équipe faisant jouer un joueur qui n'est pas affilié pour la période d'hiver perdra le match par forfait, à moins que ce joueur ne détienne une autorisation émise par un responsable de Soccer Estrie.

4.2 - La feuille de match

Les responsables de chaque équipe ont l'obligation de présenter une feuille de match imprimée à partir de PTS-Ligue.

Avant le match, le responsable de ligue reçoit la feuille de match et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des cartes d'affiliation et note les joueurs qu'il a vérifiés.

Il n'est pas de la responsabilité du responsable de ligue d'ajouter un nom de façon manuscrite sur la feuille de match. Cette responsabilité revient à l'équipe. Une fois le match débuté, aucun nom de joueur ne peut être ajouté sur la feuille de match.

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer au match.

Au sein de la LDSIE, un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer, et ce, peu importe le temps qu'il reste à jouer au match. (MAJ2019-05-13)

Tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur ou entraîneur (absent ou suspendu) qui n'a pas participé au match en question. Si l'équipe n'a pas rayé le nom d'une personne qui s'avère être inéligible, l'équipe perd son match par forfait.

4.3 – Homologation et statistiques de match

L'homologation et l'entrée des statistiques de match sont faites par la LIGUE.

Dans les 72 heures suivant l'homologation d'un match par la LIGUE, une équipe peut, par courriel, demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision n'est acceptée.

Article 5 - LE DÉROULEMENT DES MATCHS

5.1 – Les changements aux calendriers

Aucun changement au calendrier n'est autorisé, sauf en cas de force majeure. Seule la LIGUE détient le pouvoir de remettre un match pour cas de force majeure.

5.2 - Durée du match

Le match est divisé en 2 périodes de 25 minutes. La pause de la mi-temps est de 1 minute. Aucun délai n'est accordé à une équipe pour débiter un match. L'équipe en faute sera déclarée forfait. Le match peut tout de même avoir lieu.

5.3 - Écart de buts dans le pointage

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de 7 buts, l'arbitre met fin immédiatement au match.

5.4 - Remplacement des joueurs

Le remplacement s'effectue à la sauvette (un joueur à la fois), et ce, sans la permission de l'arbitre. Le changement à la sauvette doit se faire par le centre du terrain.

5.6 - Système de pointage

Points de performance : L'attribution des points de classement est effectuée selon la formule suivante :

- Match gagné : 7 points
- Match nul : 5 points
- Match perdu : 4 points
- Match perdu par forfait : 3 points

Un match perdu par forfait l'est par le compte de 3 à 0 ou plus si l'équipe victorieuse a marqué plus de trois (3) buts. Toutefois, si le match forfait est le résultat de l'absence d'une équipe (si le match ne s'est pas joué), cette dernière se voit retirer trois (3) points au classement.

Points de comportement :

Une équipe se voit retirer un (1) point au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton jaune obtenu durant la saison.

Une équipe se voit retirer deux (2) points au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton rouge obtenu durant la saison.

5.7 - Classement des équipes au championnat

Le classement des équipes en saison régulière est déterminé d'après le nombre de points accumulés : «points de performance» moins (-) «points de comportement».

Advenant une égalité dans le classement, le départage des équipes se fait comme suit :

- a) le plus grand nombre de points de performance obtenus lors des matchs entre les équipes à égalité (non applicable dans le cas d'une triple égalité ou plus*);
- b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés (BP-BC) dans les matchs joués entre les équipes à égalité (non applicable dans le cas d'une triple égalité ou plus*);
- c) le plus grand nombre de victoire au classement;
- d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés (BP-BC) par chacune d'elle pour l'ensemble des matchs du championnat;
- e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pour l'ensemble des matchs du championnat;
- f) tirage au sort.

(*) Lors d'une égalité impliquant 3 équipes ou plus, dès qu'une ou des équipes sont discriminées/départagées vers le haut ou vers le bas, les étapes du départage des équipes sont repris du début avec les équipes demeurant à égalité.

5.8 - Séries éliminatoires

Le nombre d'équipes participant aux Séries éliminatoires équivaut à 50% des équipes participantes (minimum de 4 équipes et maximum 8 équipes).

Le classement final de la saison est pris en considération pour l'établissement préliminaire du calendrier des Séries éliminatoires.

Dans l'éventualité d'un pointage égal lors d'un match des Séries éliminatoires, le vainqueur est désigné par les tirs au but du point de réparation (3 tirs). L'équipe qui tire en premier est l'équipe qui a gagné le tirage au sort du début de match.

5.9 - Cumulatif des cartons jaunes et rouges en Séries éliminatoires

Les Séries éliminatoires étant la continuité de la saison régulière, les cartons jaunes et rouges obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant les Séries éliminatoires.

Article 6 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR

Les mêmes règles que le soccer extérieur s'applique pour les coups francs; il y a donc des coups francs directs et des coups francs indirects. La distance à respecter pour l'exécution d'un coup franc est de six (6) mètres.

Si le ballon frappe le plafond, un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe de l'endroit où le ballon a touché le plafond.

Les coups de pied de but peuvent se faire de n'importe quel endroit dans la surface de réparation.

Il n'y a pas de hors-jeu au soccer intérieur.

Coup de pied de réparation : Le point de pénalité est à sept (7) mètres.

Aucun protêt n'est accepté.

Article 7 - DISCIPLINE

Les règles de discipline sont celles de la LDSE quant aux cartons, forfaits et infractions.

7.1 - Cartons jaunes et rouges

Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre par saison et le suit dans toutes les équipes et ligues, toutes fonctions confondues et même s'il change de club. Le cumul des cartons lors des activités estivales n'est donc pas transféré aux activités hivernales, et vice-versa. (Fonctionnement Soccer Québec - art. 31.4)

Une suspension automatique d'un (1) match est infligé par série de trois (3) cartons jaunes.

Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match en est exclu et est automatiquement suspendu pour un (1) match. Cependant, les cartons jaunes ne sont pas ajoutés au cumul des cartons. Toutefois, si un membre a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.

Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un (1) match.

Tout membre peut, après une troisième expulsion au cours d'une même saison, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

Lorsqu'un match est perdu par défaut ou qu'une équipe se retire ou est suspendue, tous les cartons décernés sont maintenus.

À la suite d'obtention d'un carton rouge et selon le rapport de l'arbitre, le membre peut également écoper d'une suspension supplémentaire (voir article 3.5).

Lorsqu'il y a forfait, tous les cartons obtenus sont pris en compte dans les cumuls de cartons et pour les sanctions.

7.2 - Charte disciplinaire supplémentaire

En plus des sanctions automatiques reliées aux cartons jaunes et rouges, la LIGUE applique une charte disciplinaire supplémentaire en ce qui a trait aux fautes suivantes :

- Tenir des propos grossiers ou discriminatoires envers quelqu'un (fondé sur la race, la couleur, la culture, la langue, la religion, l'identité ou l'orientation sexuelle).
- Frapper ou tenter de frapper quelqu'un (avec son corps ou un objet).
- Cracher sur ou vers quelqu'un.
- Commettre un geste causant des blessures ou avec l'intention de blesser.
- Menacer ou intimider quelqu'un (faire peur en usant de menace physique ou verbale).
- Refuser de quitter le terrain immédiatement après une expulsion.

Aucun protêt n'est accepté.

Article 8 - MATCH PERDU PAR FORFAIT

Une équipe est déclarée avoir perdu par forfait et est sanctionnée selon les modalités prévues au règlement si elle :

- a) Ne présente pas de feuille de match.
- b) Ne se présente pas à un match.
- c) Refuse de jouer le match ou de le compléter.
- d) N'a pas le nombre de joueurs minimal requis pour commencer un match.
- e) Ne peut plus présenter le nombre de joueurs minimal sur le terrain suite aux cartons ou blessures.
- f) Fait jouer un joueur sans carte d'affiliation Soccer Québec et sans autorisation préalable de la LIGUE.
- g) Fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match.
- h) Fait jouer un joueur inéligible ou suspendu.
- i) Enfreint le règlement sur les joueurs réserves ou à l'essai.
- j) En juvénile, si à la suite de l'expulsion de l'entraîneur, l'équipe ne peut compter sur un responsable d'équipe affilié au banc des joueurs.
- k) Par décision de la LIGUE suite à toutes autres infractions aux règlements.

Article 9 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA CATÉGORIE SENIOR MIXTE (LIRAME)

9.1 - Buts et objectifs de la LIRAME

Les buts de la LIRAME sont de promouvoir et de favoriser les échanges amicaux entre les joueurs et joueuses de cette catégorie. Les équipes sont mixtes.

Les objectifs du joueur participant à la LIRAME sont de réaliser une activité physique saine et sportive dans un environnement sécuritaire pour chacun et dans une atmosphère de respect mutuel et de fair-play (joueur, joueuse, adversaire, arbitre et officiel).

9.2 - Éligibilité des joueurs

L'adulte (homme ou femme) éligible à jouer dans une équipe de la LIRAME est :

- a) un homme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 35 ans ou plus (O35 et plus);
- b) une femme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 25 ans ou plus (O25 et plus);
- c) une équipe peut également inscrire un homme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 30 ans ou plus (O30 et plus). Ce joueur ne peut pas évoluer comme joueur réserve avec une équipe senior évoluant en D1 ou en D2. **Ce joueur est considéré comme étant un « joueur d'exception »;**
- d) une équipe peut également inscrire deux (2) femmes qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 20 ans ou plus (O20 et plus). Ces joueuses ne peuvent pas évoluer comme joueuses réserves avec une équipe senior évoluant en D1 ou en D2. **Ces joueuses sont considérées comme étant des « joueuses d'exception ».**

9.3 - Les joueurs réserves

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la LIRAME, le joueur réserve désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club.

Hommes : Il est interdit aux équipes l'utilisation de joueurs réserves de sexe masculin de évoluant dans une équipe inscrite en D1 ou en D2.

Femmes : Il est autorisé aux équipes l'utilisation de joueuses réserves de sexe féminin évoluant dans une équipe inscrite en D1 ou en D2 qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 25 ans ou plus (O25 et plus).

Les joueurs et joueuses **(sauf les joueurs et joueuses d'exception)** évoluant dans la LIRAME peuvent être utilisés comme joueurs réserves au sein d'une équipe évoluant en D1 ou en D2 de son club sans aucune restriction.

9.4 - Les joueurs invités

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la LIRAME, le joueur invité désigne :

- a) un joueur ou une joueuse **(sauf les joueurs et joueuses d'exception)** d'une équipe de la LIRAME qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de la LIRAME (de son club ou d'un autre club);
- b) une joueuse évoluant dans une équipe inscrite en D1 ou en D2 qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 25 ans ou plus (O25 et plus), qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de la LIRAME d'un autre club que son club d'origine.

L'utilisation de joueur invité est autorisée sans aucune restriction au sein de la LIRAME.

9.5 - Nombre de joueurs sur le terrain

En tout temps, le nombre maximum d'hommes permis sur le terrain est 5.

9.6 - Les tacles (glissade au sol)

Tout tacle (glissade au sol) fait dans le but de soustraire le ballon à un adversaire (qu'il y ait contact ou non entre les deux joueurs) est sanctionné par un coup franc direct (donner un coup de pied à l'adversaire) et par un carton jaune (comportement antisportif).