



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 Soccer de l'Estrie (LSE)

Règlements spécifiques au soccer intérieur

(MAJ : 4 août 2017)

Article 1 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR

Tous les matchs de la Ligue de soccer intérieur de l'Estrie (LSIE) sont joués en accord avec les règlements de jeux de la Ligue de Soccer de l'Estrie (LSE).

Nonobstant, les règlements de la LSE, 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 régulier. 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 un joueur du même club 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 classe égale ou supérieure à sa classe 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 classe. (CA2013-04-17)

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

Une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueur réserve par match.

Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de match.

2.7 - Le joueur à l'essai

Définition : Désigne un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

Dans la LIGUE, l'utilisation de joueur à l'essai est interdite pour les équipes juvéniles (U9 à U18).

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.

2.8 - Le joueur descendu

L'utilisation de joueur descendu est interdite.

Article 3 - LES ARBITRES

3.1 - Autorité de l'arbitre

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à la FSQ. 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 des arbitres et arbitres assistants 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 détenir leur carte d'affiliation émise par la FSQ. Elle doit être obligatoirement présentée au responsable de ligue avant le début de chaque match.

Un joueur qui ne peut présenter sa carte d'affiliation avant le début d'un match, pourra la présenter au plus tard au début de la 2e période, sinon le match sera déclaré perdu par forfait pour l'équipe fautive.

Un joueur affilié mais qui n'a pas sa carte d'affiliation en sa possession peut également prendre part au match, s'il détient une autorisation émise par un responsable de Soccer Estrie. Cette autorisation écrite doit être jointe à la feuille de match officielle.

4.2 - La feuille de match

Les responsables de chaque équipe ont l'obligation de présenter une feuille de match imprimé 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.

Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation avant le début de la 2e période. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la 2e période ne peut prendre part au match.

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 est fait 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

L'arbitre va arrêter le jeu pour permettre les remplacements lors des arrêts suivants :

- après un but;
- sur coup de pied de but;
- à la mi-temps;
- lorsqu'un joueur est blessé (illimités et les deux équipes).

Le remplacement peut aussi s'effectuer 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. De plus, si le match forfait est le résultat de l'absence d'une équipe (si le match ne s'est pas joué), cette équipe se voit également retirer trois (3) points au classement.

Points de comportement :

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

Une équipe se voit retirer 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.

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 7 mètres.

Aucun protêt n'est accepté.

Article 7 - DISCIPLINE

Les règles de discipline sont celles de la Ligue de soccer de l'Estrie quant aux cartons, forfaits et infractions.

7.1 - Cartons jaunes et rouges

Un joueur est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible pour chaque série de trois cartons jaunes qu'il obtient.

Si un joueur reçoit deux cartons jaunes au cours d'un même match, il est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible. Dans ce cas, les deux cartons jaunes ne sont pas comptabilisés, mais l'exclusion pour deux avertissements (carton rouge) est comptabilisée.

Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir auparavant reçu un carton jaune, le carton rouge est comptabilisé de même que le carton jaune.

Un joueur est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible pour chaque carton rouge direct reçu. Selon le rapport de l'arbitre, il peut également écopier d'une suspension supplémentaire (voir article 3.5 des règlements de la LSE).

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 ou le sexe).
- Cracher ou frapper tenter de frapper quelqu'un (avec son corps ou un objet).
- Commettre un geste causant des blessures ou avec l'intention de blesser.
- Proférer des menaces ou tenter d'intimider quelqu'un (faire peur en usant de menace physique ou verbale).
- Commettre un geste répréhensible ou refuser de quitter le terrain après une expulsion.

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 se présente pas à un match.
- b) Refuse de jouer le match ou de le compléter.
- c) N'a pas le nombre de joueur minimal requis pour commencer un match.
- d) Ne peut plus présenter le nombre de joueurs minimal sur le terrain suite aux cartons ou blessures.
- e) Fait jouer un joueur sans carte d'affiliation FSQ et sans autorisation préalable de la LIGUE.
- f) Fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match.
- g) Fait jouer un joueur inéligible ou suspendu.
- h) Enfreint le règlement sur les joueurs réserves, descendus ou à l'essai.
- i) 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.
- j) 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 de classe « A » de la LSE;
- 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 de classe « A » de la LSE.

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 classe « A ».

Femmes : Il est autorisé aux équipes l'utilisation de joueuses réserves de sexe féminin de classe « A » qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 25 ans ou plus (O25 et plus).

Les joueurs et joueuses évoluant dans la LIRAME peuvent être utilisés comme joueurs réserves au sein d'une équipe de classe «A» 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 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 de classe « A » 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 rouge (faute grossière).