

**Ligue senior de soccer  
de l'Outaouais**

**Saison intérieure**

**Règlements**

2009-2010

à jour au 17 octobre 2009

## 1 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ÉQUIPES:

### 1.1 Les catégories d'âges

La ligue s'adresse aux catégories féminines et masculines suivantes : Senior 19 à 34 ans et Vétérans 35 ans et plus.

### 1.2 Divisions de LSSO

La saison intérieure de la LSSO peut comporter les divisions suivantes : FD1, FD2, FD3, FD4, MD1, MD2, MD3, MD4. Les vétérans sont considérés MD5.

### 1.3 Éligibilité des équipes participantes

Toutes les équipes participantes doivent être dûment associées à un club affilié à la Fédération de Soccer du Québec..

### 1.4 Éligibilité des joueurs

Tous les joueurs participants, doivent en plus de la catégorie, satisfaire les critères d'affiliation à la FSQ, soit avoir un passeport du club en bonne et due forme, validé pour l'année en cours, auprès de l'association régionale à laquelle le club appartient.

### 1.5 Liste d'équipe

Le nom d'un joueur déjà enregistré avec une équipe du championnat, ne peut apparaître sur la liste officielle d'une autre équipe inscrite au championnat.

### 1.6 Joueurs de réserve

Une équipe pourra faire appel à un joueur évoluant dans une équipe de catégorie inférieure si elle en ressent le besoin. Le joueur appelé devra faire partie d'une équipe du même club inscrit en LSSO; ce joueur sera considéré comme un joueur de *réserve*, et il pourra être appelé en renfort jusqu'à **15** fois au cours du championnat. Lorsqu'un joueur de réserve est utilisé par une équipe, cette équipe doit l'indiquer clairement sur la feuille de match au côté du nom du joueur en question.

**NB.** Un même joueur ne pourra se porter en renfort à plus d'une équipe inscrite dans le championnat.

## 2 NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE :

### 2.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants

Peuvent prendre part à une partie et être présents au banc d'une équipe, un maximum de treize (13) joueurs éligibles habillés et aptes physiquement à jouer Trois (3) dirigeants ou personnes reliées à l'équipe munis d'un passeport dûment validé pour la saison d'activités courante. **Le nombre maximal de joueurs actif sur le terrain est de 6 contre 6 pour toutes les divisions.**

## **2.2 Nombre minimum de joueurs**

Le nombre minimum de joueurs éligibles et aptes physiquement à jouer que chaque équipe doit habiller et inscrire sur la feuille de match à l'occasion de chaque partie est de quatre (4).

## **2.3 Présentation des passeports**

Les équipes doivent présenter au responsable de la LSSO présent ou l'arbitre assigné pour le match: les passeports dûment validés pour la saison d'activités courante de tous les joueurs, y compris ceux des remplaçants et dirigeants, avant chaque partie avec la feuille de match dûment remplie, comportant le numéro de chandail de chaque joueur.

Tout joueur ou officiel d'une équipe qui, pour quelque raison que ce soit, ne peut présenter son passeport dûment validé sera avisé par l'arbitre qu'il ne peut prendre part à la partie ni être présent sur le banc de l'équipe.

## **2.4 Passeport d'entraîneur**

Si l'entraîneur est expulsé du match par l'arbitre et qu'il n'y a pas un autre entraîneur avec l'équipe, un parent peut venir prendre en charge l'équipe pour le reste du match en cours.

## **2.5 Dirigeant suspendu ou expulsé**

Tout dirigeant suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut, durant le déroulement de la partie, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Il doit **quitter l'aire de jeu**, et surtout, garder en tout temps un comportement responsable.

## **2.6 Participation d'un joueur non-inscrit sur la feuille de match**

Une équipe qui fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur sa feuille de match, perd la partie par forfait.

## **2.7 Participation d'un joueur inéligible**

Une équipe qui fait jouer un joueur inéligible perd la partie par forfait et se voit imposer automatiquement une amende de 200\$

# **3 INSCRIPTION DES JOUEURS :**

## **3.1 Liste d'équipe**

Pour toutes les équipes inscrites au championnat, un joueur doit obligatoirement être inscrit sur la fiche d'inscription pour participer à une rencontre. Chaque équipe en division récréative a le droit d'inscrire jusqu'à vingt-cinq (25) joueurs sur la liste; pour la division compétitive chaque équipe a le droit d'inscrire jusqu'à vingt-cinq (25) joueurs sur la liste. L'entraîneur de chaque équipe doit s'enregistrer auprès de son club local en payant entièrement le montant de l'inscription et déposer aux bureaux de la ligue le formulaire d'inscription officiel au plus tard le **8 septembre**. Les clubs achemineront les paiements au bureau de l'ARSO. L'entraîneur doit apporter les passeports de ses joueurs au bureau de l'ARSO afin de les faire valider pour la saison intérieure avant le 13 octobre.

### **3.2 Joueur éligible dans les séries éliminatoires**

Aucun joueur réserve ne pourra prendre part aux matches des séries éliminatoires de l'équipe avec laquelle il a été en renfort.

## **4 ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :**

### **4.1 Ballon de match**

L'équipe receveuse doit fournir à l'arbitre avant la partie, un (1) ballon de match jugé de bonne qualité par l'arbitre assigné. Si l'équipe receveuse n'est pas en mesure de fournir un (1) bon ballon de match, l'équipe visiteuse devra le faire.

### **4.2 Gilets**

Les gilets des équipes en présence lors d'une partie doivent être identifiés par un numéro différent et être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse est responsable d'obtenir, en prévision de cette partie, d'autres gilets ou dossards permettant de différencier convenablement les équipes en présence. Les gardiens de but doivent porter des couleurs les distinguant des autres joueurs et de l'arbitre

### **4.3 Souliers**

Les souliers permis sont ceux avec semelle pour le soccer intérieur ou des espadrilles. Les souliers à crampons multiples pour l'extérieur sont également permis (par contre les 6 crampons sont interdits).

### **4.4 Gardien de but**

Le gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles des équipes en présence, ainsi que l'arbitre. Il a le droit de porter un pantalon. Il est impossible pour un gardien de marqué un but directement de ses mains dans le but adverse.

### **4.5 Protège-tibias**

Les protège-tibias sont obligatoires.

### **4.6 Bijoux et Piercing**

Tout bijoux apparent doivent être enlevé afin qu'un joueur puisse prendre part au match. En ce qui concerne les piercings, ils doivent être enlevés sans aucune exception. En aucun temps un piercing peut être couvert de ruban. Un joueur ne respectant pas ces consignes ne pourra prendre part au match.

## **5 DÉROULEMENT DES PARTIES :**

### **5.1 Durée des rencontres**

La durée de toutes les rencontres sera chronométrée en temps continu de 2 x 25 minutes, avec un arrêt d'au plus 5 minutes à la mi-temps. **Aucun temps additionnel ne sera ajouté au chrono peu importe la raison du délai.**

## **5.2 Conduite des joueurs et des entraîneurs**

### **5.2-A SURFACE TECHNIQUE :**

Pendant une partie, les entraîneurs et autres responsables d'équipes, ainsi que les joueurs remplaçants de chaque équipe doivent se maintenir assis sur le banc ou de chaque côté du banc, à une distance d'au moins un mètre de la ligne de côté; ils ne sont pas autorisés à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

### **5.2-B ESPRIT SPORTIF :**

Afin de respecter un bon esprit sportif, l'entraîneur est responsable de la conduite des supporters de son équipe. Toute conduite déplacée d'un supporter peut être refusée par l'arbitre. C'est l'entraîneur qui a le devoir de calmer les supporters ou bien de l'expulser du plateau.

## **5.3 Présentation de la feuille de match et des passeports**

La feuille de match dûment remplie et tous les passeports de tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre assigné pour la partie ou au responsable de la LSSO présent, et ce au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie peut, après vérification de l'arbitre sur un arrêt de jeu, être autorisé à participer à la partie si son nom est inscrit sur la feuille de match avant le début de la partie. Le responsable de l'équipe doit inscrire les résultats de match sur PTS dans les 48 heures suivant la rencontre.

## **5.4 Vérification de l'équipe adverse**

Le dirigeant d'une équipe peut demander de vérifier avec l'arbitre assigné les passeports de l'équipe adverse avant le match.

# **6 TERRAIN DE JEU :**

## **6.1 Les terrains**

Toutes les parties seront jouées sur l'un des deux plateaux gazonnés du Centre Multisports La Fonderie de Gatineau. La dimension de chacun des plateaux est de 25 mètres de large par 45 mètres de long.

# **7 SUBSTITUTION DE JOUEURS :**

## **7.1 Substitution de joueurs**

Une équipe peut effectuer une substitution de joueur en tout temps au cours d'une partie. Cependant, les changements doivent s'effectuer par le centre du terrain, et le joueur qui entre sur le terrain, peut le

faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu. En aucun moment les changements **ne** doivent retarder les reprises du jeu.

## **8 POINTS AU CLASSEMENT :**

### **8.1 Les points au classement**

- a) Une victoire procure trois (3) points au classement
- b) Un match nul procure un (1) point au classement
- c) Une défaite procure zéro (0) point au classement
- d) Une défaite par forfait procure moins un (-1) point au classement (buts 3-0)

## **9 LE JEU :**

### **9.1 Le hors jeu**

Du fait des dimensions réduites du terrain la règle du hors jeu ne s'applique pas.

### **9.2 Coup d'envoi**

Les joueurs adverses doivent se trouver à un minimum de trois (3) mètres de la ligne centrale, dans leur moitié de terrain. Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura été botté et qu'il aura **bougé en direction du but adverse.**

### **9.3 Coup de pied de but**

Le ballon est placé n'importe où à l'intérieur de la surface de but, et les joueurs adverses doivent respecter la distance minimale de trois (3) mètres du ballon en plus de se tenir à l'extérieur de la surface de réparation. Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but.

### **9.4 Coup de pied de coin**

La distance minimale respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup de pied de coin doit être de trois (3) mètres. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

### **9.5 Coup franc direct**

Tous les coups francs sont directs. Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de trois (3) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté.

### **9.6 Coup de pied de réparation (penalty)**

Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne de but. Lors d'un coup de pied de réparation, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon, sauf évidemment le

gardien adverse. En plus, les joueurs devront respecter la distance minimale de trois (3) mètres du ballon.

### **9.7 Rentrée en touche**

Toutes les rentrées en touche doivent être faites avec le pied. Les joueurs adverses doivent respecter la distance minimale de trois (3) mètres du ballon. Un but ne pourra pas être marqué directement sur une rentrée en touche.

### **9.8 Les tacles**

Le tacle étant un geste défensif qui permet de soutirer le ballon à un adversaire est strictement interdit au soccer intérieur. Par contre, une glissade au sol d'un joueur n'ayant aucun adversaire près de lui lorsqu'il joue le ballon doit être toléré.

### **9.9 Les obstacles**

Si le ballon touche un obstacle (plafond), un coup franc direct sera accordé à l'endroit où le ballon a frappé celui-ci, à l'exception de la surface de réparation, où l'on placera le ballon sur la ligne de la surface de réparation parallèle avec la ligne de but à l'endroit le plus près du point d'impact.

### **9.10 Buts marqués**

Le résultat final de chacun des matches aura un différentiel maximal de 8 buts. Le partie est officiellement terminée lorsqu'il y a un écart de 8 buts. Ceci s'applique peu importe le temps joué.

## **10 RETARDS :**

### **10.1 Les forfaits**

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas le nombre minimum de joueurs éligibles et aptes physiquement à jouer pour commencer une partie, le forfait peut-être réclamé par l'autre équipe présente sur le terrain. Cette demande peut-être faite dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le directeur des compétitions qui rendra une décision finale.

Pendre note qu'il n'y aura aucun temps ajouté à une partie lorsqu'une équipe est en retard. L'arbitre devra diviser le temps restant en deux demies égales.

### **10.2 Forfait d'une équipe en cours de partie**

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter le nombre minimum de joueurs éligibles et aptes physiquement à jouer, se voit perdre par forfait ce match.

## **11 SÉRIES ÉLIMINATOIRES :**

### **11.1 Participation des équipes aux séries éliminatoires**

Les 4 premières équipes au classement du championnat dans chacune des catégories accèdent aux éliminatoires et se disputeront les demi-finales à élimination directe suivant le format 1 vs 4 et 2 vs 3. Les gagnants des deux ½ finales se disputeront ensuite la finale.

### **11.2 Départage des équipes en cas d'égalité de points au classement de la saison régulière**

1. Résultats des parties entre les équipes à égalité
2. Le nombre de victoires de chacune des équipes à égalité
3. La différence des buts pour et des buts contre entre les équipes à égalité
4. La différence des buts pour et des buts contre (différentiel le plus positif)
5. L'équipe qui à le moins de cartons rouge
6. L'équipe qui à le moins de cartons jaune
7. Tirage au sort

### **11.3 Prolongation en séries éliminatoires**

Il n'y aura aucune prolongation en séries éliminatoires. En cas d'égalité après le temps réglementaire, le match ira automatiquement aux tirs de barrage.

### **11.4 Tirs de Pénalité**

Les premiers tirs se font par cinq (5) avec les joueurs présents sur le terrain (le gardien peut en faire partie). Après les 5 tirs, si l'égalité persiste, d'autres joueurs doivent être désignés un à un (incluant ceux sur le banc) au choix de l'entraîneur jusqu'au bris d'égalité. Si l'une des deux équipes présente un nombre total de joueurs inférieur à l'autre, lorsqu'elle aura fait appel à son dernier joueur comme tireur, elle pourra recommencer avec le joueur de son choix. À ce moment là, le même privilège sera octroyé à l'autre équipe, même si elle avait encore des joueurs non utilisés disponibles sur le banc.

## **12 AVERTISSEMENT :**

### **12.1 Cartons jaune**

Tout joueur qui reçoit un carton jaune est immédiatement exclu du jeu et doit purger une pénalité de deux (2) minutes. L'équipe en question devra jouer avec un joueur en moins pendant ce temps de 2 minutes. Advenant un but, le jeu revient 6 contre 6. Un joueur qui reçoit un troisième (3<sup>e</sup>) avertissement au cours de la saison se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante. Après un cinquième (5<sup>e</sup>) avertissement, il y aura une autre partie de suspension automatique. Après chaque avertissement supplémentaire le cas du joueur sera jugé devant un comité de discipline à chaque nouvelle sanction. Des frais d'audience peuvent être appliqués par l'ARSO.

### **12.2 Expulsion pour deux (2) avertissements**

Tout joueur qui est expulsé d'une partie suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour la prochaine partie de son équipe. Le deuxième avertissement ne compte pas au cumulatif du côté des avertissements, il est cumulé comme une expulsion.

## **13 EXPULSION :**

### **13.1 Carton rouge**

Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante. Son équipe poursuivra la partie avec un joueur en moins. Prendre note que le nombre minimum de joueur est de (4). Considérant ceci, après trois (3) cartons rouges pour la même équipe le match sera automatiquement arrêté.

Si, après avoir été expulsé, un joueur ou un entraîneur ne purge pas la suspension automatique d'une (1) partie, son équipe perdra par forfait la partie en question et son équipe sera considérée comme ayant fait jouer un joueur inéligible. L'équipe se verra imposer une amende de 200\$ et le cas sera évalué par le comité de discipline.

### **13.2 Récidive**

À sa deuxième expulsion, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) parties. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire. Le cas sera de plus évalué par le comité de discipline.

### **13.3 Expulsion pour Brutalité ou Insulte**

Lorsqu'un joueur est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon (coup de poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir insulté un officiel pendant la partie, pour avoir proféré des menaces ou des insultes à caractère raciste, ou tout autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit, le cas sera évalué par le comité de discipline.

Toute expulsion pour abus verbal sera automatiquement accompagnée d'une suspension de 2 parties.

### **13.4 Suspension d'un joueur de réserve**

Une équipe ne pourra faire appel à un joueur de réserve si ce dernier est sous le coup d'une suspension dans sa propre division. Également, un joueur qui subit une suspension alors qu'il évolue en tant que joueur de réserve dans une autre division que la sienne, devra purger sa suspension dans sa propre division avant de pouvoir jouer à nouveau.

## **14 ARBITRAGE :**

Les matches sont arbitrés par un seul arbitre, qui est assigné par l'assignateur régional.

Il n'y a pas d'arbitre assistant. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel.

Les feuilles de match devront être remises par l'arbitre au responsable de la LSSO présent au Centre Multisports La Fonderie de Gatineau.

## **15 CALENDRIER :**

### **15.1 Le nombre de parties**

Le nombre de parties durant la saison régulière sera fonction du nombre d'équipes dans la catégorie. Les équipes pourront disputer un maximum de deux (2) parties de plus, lors de la ronde des finales.

### **15.2 Début et fin du calendrier**

Le calendrier de la saison régulière débutera au mois d'octobre et se terminera au plus tard au mois d'avril. Le calendrier est établi par la ligue et remis aux équipes via le système d'affichage retenu par la ligue. À moins de circonstances exceptionnelles, le calendrier devra comporter un minimum de 14 matchs.

### **15.3 Relâche**

Il y aura des semaines de relâche durant la saison, entre autre lors du temps des fêtes.

### **15.4 Parties annulées**

À moins d'avis contraire du directeur des compétitions, aucune partie ne peut être annulée.

### **15.5 Remise de matchs**

Seul le directeur des compétitions détient le pouvoir de remettre une ou des parties.

### **15.6 Droit de veto**

Le directeur des compétitions a un droit de veto sur les décisions administratives. Il peut faire des modifications qu'il croit juste et équitable pour les participants de la LSSO.

## **16 COMITÉ DE DISCIPLINE :**

La Ligue délègue tous ses cas de discipline au comité de discipline régional de l'ARS Outaouais. Ce comité a pour mandat de juger tous manquements aux statuts et règlements, plaintes ou protêts. Il impose, selon le cas, les sanctions prévues.

Le comité siège régulièrement afin de pouvoir délibérer dans les quinze (15) jours sur toute question dont il est saisi, et communiquer ses décisions par écrit, aux parties concernées selon les délais établis par les règlements de la Fédération de Soccer du Québec.

## **17 PROCÉDURE DE PLAINTE ET PROTÊT :**

### **17.1 Protêts**

- a) Pour être pris en considération par le comité de discipline, un protêt doit être confirmé par écrit, s'il vise à faire modifier le résultat de la partie.
- b) Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt, et être envoyé par courrier recommandé au bureau de l'ARSO dans les deux (2) jours suivant l'incident qui a donné naissance au protêt. Le protêt doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre de l'ARSO). Le cachet de la poste fait seul foi de la date d'expédition.

- c) Une copie du protêt doit être envoyée par courrier recommandé par le club protestataire, dans les délais prévus au paragraphe précédent, au club contre lequel le protêt est déposé.
- d) Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour de fin de semaine ou un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
- e) Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans la même partie doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- f) Si le comité de discipline donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.
- g) Au contraire, lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité de discipline de l'ARS Outaouais, le dépôt est confisqué.

## **17.2 Plainte**

Toute plainte doit être signalée à l'arbitre à la fin de la partie, indiquée à l'endos de la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant.

## **17.3 Appel**

- a) Toute organisation qui se croit lésée par une décision du comité de discipline peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la Fédération de Soccer du Québec.
- b) On ne peut en appeler d'une décision du comité de discipline que pour une erreur de droit, de procédure ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

### **VEUILLEZ PRENDRE NOTES SVP**

Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

Le présent cahier de règlements s'applique aux activités hivernales du Championnat Intérieur de Soccer de l'Outaouais (CISO).

Tous les autres règlements non couverts dans ce fascicule sont soumis aux lois du jeu de la Fédération International de Football Association (FIFA).