

**Championnat intérieur de la  
Ligue senior de soccer  
de l'Outaouais**

**Règlements  
2011-2012**

Mise à jour octobre 2011

## 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.

La ligue compte aussi une division mixte subdiviser en compétitive et récréative où les pointages et les classements ne sont pas compilés. Seuls le suivi des règlements et des cartons y est assuré.

Il est à noter que dans la division mixte récréative aucun contact physique n'est permis.

### 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 ayant payé les frais auprès de leur club, doivent en plus de la catégorie, satisfaire les critères d'affiliation à la FSQ, soit avoir une carte d'identification de la FSQ, 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 match 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 comme suit :

En D1 et D2 jusqu'à **12** fois au cours du championnat;

En D3, D4 et D5 jusqu'à **14** fois au cours du championnat.

En mixte il n'y a pas de limite.

Lorsqu'un joueur de réserve est utilisé par une équipe, cette équipe doit s'assurer que le joueur est éligible à titre de joueur réserve.

NB Si PTS ne permet l'ajout du joueur sur la feuille de match c'est qu'il y a un problème d'éligibilité.

### 1.7 Joeurs à l'essaie

Une équipe pourra faire appel à un joueur évoluant dans une équipe de catégorie inférieure, même si il s'agit d'un joueur d'un autre club, si elle en ressent le besoin. Ce joueur sera considéré comme un joueur à l'essai, et il pourra être appelé en renfort comme suit :

En D1 et D2 jusqu'à **12** fois au cours du championnat;

En D3, D4 et D5 jusqu'à **14** fois au cours du championnat.

En mixte il n'y a pas de limite.

Lorsqu'un joueur à l'essai est utilisé par une équipe, cette équipe doit s'assurer que le joueur est éligible à titre de joueur à l'essai.

En ce qui concerne le gardien de but qui est inscrit à ce titre sur une liste d'équipe de PTS ligue, il pourra être ajouter à titre de gardien but (réserviste ou à l'essai) sur la feuille de match de l'autre équipe sans qu'il y est de restriction quand au nombre de fois qu'il pourra évoluer à titre de joueur à l'essai ou réserviste.

NB Si PTS ne permet l'ajout du joueur sur la feuille de match c'est qu'il y a un problème d'éligibilité.

## **2 NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE MATCH :**

### **2.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants**

Peuvent prendre part à une match et être présents au zone technique d'une équipe, un maximum de quinze (15) joueurs éligibles habillés et aptes physiquement à jouer. Trois (3) dirigeants ou personnes reliées à l'équipe munis d'un carte d'identification 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 match est de quatre (4) dont un maximum de 2 joueurs qui sont soit réserviste / à l'essai.

Dans la division mixte il doit y avoir deux joueuses en tout temps sur le terrain de jeux.

### **2.3 Présentation des cartes d'identification**

Les équipes doivent présenter à l'arbitre assigné pour le match ou au responsable de la LSSO présent : les cartes d'identification dûment validés pour la saison d'activités courante de tous les joueurs, y compris ceux des réservistes/à l'essai et dirigeants, avant chaque match avec la feuille de match dûment remplie,

Tout joueur ou officiel d'une équipe qui, pour quelque raison que ce soit, ne peut présenter sa carte d'identification dûment validé sera avisé par l'arbitre qu'il ne peut prendre part au match ni être présent sur le zone technique de l'équipe.

### **2.4 L'entraîneur**

Si l'entraîneur est expulsé du match par l'arbitre et qu'il n'y a pas un autre entraîneur avec l'équipe, le capitaine assume les fonctions d'entraîneur.

## **2.5 Dirigeant suspendu ou expulsé**

Tout dirigeant suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut, durant le déroulement de la match, 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 match par forfait.

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

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

# **3 INSCRIPTION DES JOUEURS :**

## **3.1 Liste d'équipe**

Chaque équipe a le droit d'inscrire jusqu'à vingt-cinq (25) joueurs sur la liste d'équipe.

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

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

# **4 ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :**

Un joueur ne peut porter aucun objet dangereux pour lui-même ou les autres joueurs (y compris tout type de bijou). Le fait de couvrir un bijoux/piercing avec un ruban adhésif est considéré comme étant un objet dangereux et donc interdit.

Aux fins du présent règlement, le plâtre est considéré comme étant un objet dangereux. Il est donc interdit à tout joueur de participer à un match si celui-ci porte un plâtre.

## **4.1 Ballon de match**

L'équipe receveuse doit fournir à l'arbitre avant la match, deux (2) ballon de match jugé de bonne qualité par l'arbitre assigné. Si l'équipe receveuse n'est pas en mesure de fournir deux (2) bon ballon de match, l'équipe visiteuse devra le faire.

## **4.2 Gilets**

Les gilets des équipes en présence lors d'une match 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 match, 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.

### **4.5 Protège-tibias**

Les protège-tibias sont obligatoires.

## **5 DÉROULEMENT DES MATCHS :**

### **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.

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

#### **5.2-A ZONE TECHNIQUE (délimité à au plus 2 mètre de chaque côté du banc) :**

Pendant une match, les entraîneurs et autres responsables d'équipe, ainsi que les joueurs remplaçants de chaque équipe doivent se tenir dans la zone technique, 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 cartes d'identification**

La feuille de match dûment remplie et tous les cartes d'identification de tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre assigné pour la match 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 match. Un joueur qui arrive après le début de la match peut, après vérification de l'arbitre sur un arrêt de jeu, être autorisé à participer au match si son nom est inscrit sur la feuille de match avant le début de la match. L'entraîneur/responsable d'équipe a la responsabilité exclusive de récupérer ses cartes d'identifications, de signer les 2 copies de la feuille de match et de récupérer sa copie à la fin de chaque match.

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 ou au responsable de la LSSO présent, les cartes d'indentification de l'équipe adverse avant le match.

#### **5.5 Absence de l'arbitre**

Si à cause de circonstances incontrôlables, il n'y a pas d'arbitre à l'heure prévue d'un match un autre arbitre disponible peut officier. S'il n'y a pas d'arbitre disponible, les deux (2) entraîneurs doivent s'entendre pour arbitrer chacun une demie, ou sur le choix mutuel d'une tierce personne affiliée qui peut officier le match. Le match est considéré comme officiel.

### **6 TERRAIN DE JEU :**

#### **6.1 Les terrains**

Toutes les matchs 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 match. 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(excluant la division mixte) :**

#### **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 réparation, 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.

## **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**

Les tacles sont interdits 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. Le gardien est le seul joueur qui peut glisser au sol devant un adversaire pour intercepter le ballon.

## **9.9 Dans la division mixte récréative seulement**

Aucun contact physique n'est permis dans cette division. Un coup franc direct sera accordé contre l'équipe fautive. S'il y a récidive l'arbitre pourra selon son jugement soit donner un avertissement (carton jaune) ou expulsera (carton rouge) le joueur fautif.

### **9.10 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.

### **9.11 Buts marqués**

Pour les divisions D1,D2, D3, D4 et D5 après un écart de huit (8) buts entre deux équipes, le match officiel sera terminé. Avec l'accord des deux entraîneurs, la match se poursuivra de façon amicale, en considérant la possibilité de prêter des joueurs pour équilibrer les forces en présence. L'arbitre continuera à officier le match amical et appliquera les règlements comme s'il s'agissait d'un match officiel.

Pour les divisions Mixtes, il n'y a pas de classement et donc le match se poursuit sans égard au résultat. Tout au long du match, avec l'accord des deux entraîneurs, la possibilité de prêter des joueurs pour équilibrer les forces en présence est acceptée. L'arbitre continuera à officier le match et appliquera les règlements comme s'il s'agissait d'un match officiel.

## **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 match à l'heure prévue, le forfait sera appliqué. 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.

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

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

Si une équipe refuse de jouer la match une fois rendue au terrain ou refuse de terminer la match après qu'elle a débutée, l'équipe perd automatiquement la match par forfait et selon les raisons qui motivent ce retrait, le responsable d'équipe pourra être traduit devant le comité régional de discipline.

## **11 SÉRIES ÉLIMINATOIRES (excluant la division mixte):**

### **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 matchs 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 a le moins de cartons rouge
6. L'équipe qui a le moins de match par forfait
7. L'équipe qui a le moins de cartons jaune
8. 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 match). Après les 5 tirs, si l'égalité persiste, d'autres joueurs doivent être désignés un à un (incluant ceux sur la zone technique) 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 la zone technique.

# **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. Il peut réintégrer le jeu si l'équipe marque un but avant que les deux (2) minutes ne soient écoulées. Un joueur qui reçoit un troisième (3<sup>e</sup>) avertissement au cours de la saison se voit automatiquement suspendu pour la match suivante. Après un cinquième (5<sup>e</sup>) avertissement, il y aura une autre match 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 match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour la prochaine match 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 qui reçoit un carton rouge est immédiatement expulsé et automatiquement suspendu pour la match suivante. Son équipe poursuivra la match avec un joueur en moins. Si, après avoir été expulsé, un joueur ou un entraîneur ne purge pas la suspension automatique d'une (1) match, son équipe perdra par forfait la match 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) matchs. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire. Le cas sera de plus évalué par le comité de discipline. S'il y avait récidive au delà de deux cartons rouges le cas sera évalué par le comité de discipline.

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

Lorsqu'un joueur est expulsé d'un match 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 match, 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 minimale de 2 matchs

### **13.4 Suspension d'un joueur de réserve/à l'essaie**

Une équipe ne pourra faire appel à un joueur de réserve/à l'essaie 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/ à l'essaie dans une autre division que la sienne, devra purger sa suspension dans la division qu'il a évoluer à titre de réserve/à l'essaie 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 remis par l'arbitre au responsable de la LSSO présent au Centre Multisports La Fonderie de Gatineau.

## **15 CALENDRIER :**

### **15.1 Le nombre de matchs**

Le nombre de matchs durant la saison régulière sera fonction du nombre d'équipes dans la catégorie. Les équipes pourront disputer un maximum de deux (2) matchs 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.

## **15.3 Relâche**

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

## **15.4 Matchs annulées**

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

## **15.5 Remise de matchs**

Seule le directeur des compétitions détient le pouvoir de remettre une ou des matchs.

# **16 COMITÉ DE DISCIPLINE :**

La Ligue réfère 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.

# **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 match.
- b) Le dépôt d'un protêt doit se faire par correspondance officiel sous peine de déchéance du protêt, et être envoyé 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/ l'entête d'envoi fait seul foi de la date d'expédition.
- c) Une copie du protêt doit être envoyée 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 match 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 match, 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 Ligue Senior de Soccer de l'Outaouais.

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