



**C'EST HIVER ON JOUE
AU SOCCER**

Règlements

2011-2012

Mise à jour septembre 2011

1 ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ÉQUIPES:

1.1 Les catégories d'âges

Juvenile U-10 : Joueurs ou joueuses nés en 2002 ou après (auront 10 ans ou moins en 2012) (sans classement)

Juvenile U-12 : Joueurs ou joueuses nés en 2011 ou après (auront 12 ans ou moins en 2012)

Juvenile U-14 : Joueurs ou joueuses nés en 1998 ou après (auront 14 ans ou moins en 2012)

Juvenile U-16 : Joueurs ou joueuses nés en 1996 ou après (auront 16 ans ou moins en 2012)

Juvenile U-18 : Joueurs ou joueuses nés en 1994 ou après (auront 18 ans ou moins en 2012)

Ces catégories correspondent à l'orientation provinciale en préparation des équipes de l'été 2012.

1.2 Divisions du CISO

Le CISO peut comprendre deux divisions dans certaines catégories d'âges: La catégorie A et la catégorie L

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 carte d'indentification du club en bonne et due forme, validé pour l'année en cours, auprès de l'association régionale à laquelle le club appartient. Tout joueur qui sera inscrit pour un autre club que celui pour lequel son carte d'indentification est valide, devra obtenir de son club une **libération temporaire d'hiver**. Tous les joueurs devront avoir leurs carte d'indentifications validés pour la saison d'hiver avant le 15 octobre . Suite à cette date, les joueurs sans carte d'indentifications ne pourront pas jouer tant qu'ils n'auront pas fait valider leur carte d'indentification au bureau de l'ARSO. Un joueur qui utilisera une carte d'indentification non valide pour la saison en cours sera considéré comme joueur inéligible.

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. La ligue ne permet aucun joueur à l'essai ou invité

1.6 Joueurs de réserve

Une équipe pourra faire appel à un joueur évoluant dans une équipe de catégorie inférieure. Le joueur appelé devra faire partie d'une équipe du même club inscrit au CISO; ce joueur sera considéré comme un joueur de *réserve*, et il pourra être appelé en renfort jusqu'à **cinq (5)** fois au total 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. Après le cinquième match, le joueur en question devient automatiquement inéligible comme joueur réserve.

2 NOMBRE DE JOUEURS POUR UN MATCH :

2.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants

Peuvent prendre part à un match et être présents dans la 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'une carte d'indentification dûment validé pour la saison d'activités courante. Le nombre maximal de joueurs actif sur le terrain pour la catégorie U-10 est de 6 contre 6 et de 5 contre 5 pour toutes les autres catégories.

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).

2.3 Présentation des cartes d'indentifications

Quinze (15) minutes avant l'heure prévue du match, les équipes doivent se présenter à la table du responsable du CISO et lui remettre les cartes d'indentifications dûment, validés pour la saison d'activités courante, de tous les joueurs, y compris ceux des remplaçants et dirigeants, ainsi que 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 sa carte d'indentification dûment validé sera avisé par l'arbitre qu'il ne peut prendre part au match ni être présent dans la zone technique de l'équipe.

2.4 Carte d'indentification d'entraîneur

Si l'entraîneur est expulsé du match par l'arbitre et qu'il n'y a pas un autre responsable avec l'équipe le match prend fin et l'équipe perd par forfait.

2.5 Dirigeant suspendu ou expulsé

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

2.7 Participation d'un joueur inéligible

Une équipe qui fait jouer un joueur inéligible perd le match par forfait. Son club se verra imposer une amende de 200\$

3 JOUEURS en séries éliminatoires:

3.1 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 :

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 le match, deux (2) ballons de match jugés de bonne qualité par l'arbitre assigné. Si l'équipe receveuse n'est pas en mesure de fournir deux (2) bons ballons de match, l'équipe visiteuse devra le faire. Pour les catégories U10-U12 un ballon #4 doit être utilisé et pour les catégories U14-U16-U18 un ballon #5 doit être utilisé.

4.2 Gilets

Les gilets des équipes en présence lors d'un 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.

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 marquer un but directement de la main dans le but adverse.

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. Le match sera disputé en entier à l'intérieur de l'heure prévue à l'horaire. L'arbitre devra réduire la 2^e demie d'autant de temps que nécessaire pour assurer que le match se termine à l'heure initialement prévue.

5.2 Conduite des joueurs et des entraîneurs

5.2-A SURFACE TECHNIQUE :

Pendant un match, les entraîneurs et autres responsables d'équipes, ainsi que les joueurs remplaçants de chaque équipe doivent se maintenir assis 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 parents des joueurs de son équipe. Toute conduite déplacée d'un parent ou des parents peut être refusée par l'arbitre. C'est l'entraîneur qui a le devoir de calmer les parents ou bien de l'expulser du plateau dans les 5 minutes suivant la consigne donnée par l'arbitre.

5.2-C GESTE DE VANDALISME :

Les joueurs sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme qu'ils causeront au centre Multisports. Le club responsable de ce ou ces joueurs seront responsables des coûts encourus suite à l'acte de vandalisme.

5.3 Présentation de la feuille de match et des carte d'indentifications

La feuille de match dûment remplie et tous les carte d'indentifications de tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre assigné pour le match ou au responsable du CISO 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 le match. Un joueur qui arrive après le début du match peut, après vérification de l'arbitre sur un arrêt de jeu, être autorisé à participer à le match si son nom est inscrit sur la feuille de match avant le début de le match. Les cartes d'indentifications sont conservés pour la durée du match par le représentant de la ligue. L'entraîneur a la responsabilité exclusive de récupérer ses cartes d'indentifications, 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 les carte d'indentifications de l'équipe adverse avant le match.

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'un 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 :

8.1 Les points au classement (excluant le U10 qui est sans 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

Dû aux limites du terrain réduites le règlement 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 étant un geste défensif qui permet de soutirer le ballon à un adversaire 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 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 matchs aura un différentiel maximal de 8 buts. 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.

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 un match, dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du

match, l'arbitre déclarera officiellement le match non joué en raison de l'absence d'une équipe. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, la déclaration s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le directeur des compétitions qui rendra une décision finale. Toute équipe qui ne se présente pas à un match perdra le match par forfait. Aucun temps ne sera 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 d'un match

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

10.3 Retard des arbitres

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.

11 SÉRIES ÉLIMINATOIRES :

11.1 Participation des équipes aux séries éliminatoires (excluant les équipes U10)

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 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 dans 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 dans la zone technique.

12 AVERTISSEMENT :

12.1 Cartons jaune

Tout joueur qui reçoit un troisième (3^e) avertissement se voit automatiquement suspendu pour le match suivant. Après un cinquième (5^e) avertissement, il y aura un 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'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain 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 expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.

Si, après avoir été expulsé, un joueur ou un entraîneur ne purge pas la suspension automatique d'un (1) match, son équipe perdra par défaut le match en question, 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.

13.3 Expulsion pour Brutalité ou Insulte

Lorsqu'un joueur est expulsé d'un match pour un geste brutal (coup de poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir insulté un officiel pendant le 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, il sera automatiquement suspendu pour au moins 3 matchs dans le cas d'un abus verbal ou au moins 4 matchs dans le cas d'un abus physique, et le dossier sera référé au comité de discipline régional qui devra déterminer la sanction qui s'impose. L'arbitre retiendra la carte d'identification du joueur et le remettra au représentant de la ligue qui verra à ce qu'il soit acheminé au bureau de l'ARSO.

Dans tous les cas, le CISO se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.

13.4 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 la division dans laquelle il a évolué avant de pouvoir jouer dans sa propre division.

14 ARBITRAGE :

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

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 du CISO 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.

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.

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, aucun match ne peut être annulé.

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.

Le comité siège régulièrement afin de pouvoir délibérer 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 PLAINE 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 le match.
- 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 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 le match, indiquée à l'endos de la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant.

17.3 Appel

- a) Toute personne 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 ou de procédures

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 couvert dans ce fascicule sont soumis aux lois du jeu de la Fédération International de Football Association (FIFA).

