



ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER RICHELIEU-YAMASKA
LA RÉFÉRENCE SOCCER DE TOUTE UNE RÉGION

LIGUE DE SOCCER INTÉRIEUR RICHELIEU-YAMASKA

RÈGLEMENTS 2009-2010

Modifié 24 octobre 2009

TABLE DES MATIÈRES

1.	DISPOSITIONS GÉNÉRALES	p. 2
2.	LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES	p. 2
3.	ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES	p. 2
4.	NOMBRE DE JOUEURS	p. 3
5.	ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS	p. 3
6.	DÉROULEMENT DES PARTIES	p. 3
7.	TERRAIN DE JEU	p. 4
8.	FEUILLE DE MATCH	p. 4
9.	CHANGEMENT DE JOUEURS	p. 5
10.	LE JEU	p. 5
11.	AVERTISSEMENT	p. 6
12.	DEVOIR DES CLUBS	p. 7
13.	ENTRAÎNEURS ET RESPONS. D'ÉQUIPES	p. 7
14.	CALENDRIER	p. 7
15.	ARBITRAGE	p. 8

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES :

1.1 Préambule

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.

1.2 Application

Le présent cahier de règlements s'applique aux activités hivernales de la Ligue de Soccer Intérieur Richelieu-Yamaska (L.S.I.R.Y).

1.3 Compatibilité avec les autres règlements

Les règlements de la FIFA et de la FSQ, s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques contenues dans le présent document.

2. LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES :

2.1 Limites d'âge

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il ne correspond pas à la catégorie d'âge. Dans les catégories jumelées, les joueurs peuvent évoluer dans la catégorie inférieure.

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES:

3.1 Inscriptions pour la saison intérieure

Pour la saison intérieure, les inscriptions s'effectuent par cahier de charge remis aux responsables de chacun des clubs. Donc, c'est la responsabilité des clubs d'inscrire leurs équipes respectives avant la date limite. Le dépôt de garantie ne sera pas remboursé si le club annule une inscription après avoir confirmé auprès des responsables de l'activité.

3.2 Éligibilité des équipes participantes

Toutes les équipes participantes doivent être dûment associées à un club affilié à la FSQ.

3.3 Présentation des passeports

Les équipes doivent présenter les passeports des joueurs, joueurs remplaçants et dirigeants à l'arbitre avant chaque match.

Les équipes devront s'assurer de se déplacer avec les passeports lors de chaque match.

Les joueurs sans passeport ne pourront jouer.

3.4 Permis de Voyage

Toutes les équipes en provenance d'une ARS autre que celle de Richelieu-Yamaska devront se prémunir d'un permis de voyage auprès de leur Association Régionale, de façon à pouvoir le remettre avant le début de l'activité aux responsables de la Ligue.

4. NOMBRE DE JOUEURS:

4.1 Liste de joueur /équipe

Les équipes doivent respecter le nombre d'inscription des joueurs indiqué sur le cahier des charges. Toutefois, les équipes peuvent demander une dérogation qui sera étudiée par les responsables de l'activité.

4.2 Éligibilité des joueurs

Tous les joueurs participants, doivent 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. Tout joueur qui sera inscrit dans une autre région que celle pour laquelle son passeport est valide, devra obtenir de son club une *libération temporaire d'hiver*.

Aucun joueur ne pourra jouer pour une autre équipe que son équipe d'origine dans une même catégorie.

5. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

5.1 Ballon de match

La ligue fournit deux (2) ballons de match par plateau de manière permanente.

5.2 Gilets

Les gilets des équipes en présence lors d'une partie doivent 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.

5.3 Souliers

Les souliers permis sont ceux avec semelle pour le soccer en salle. Le règlement du centre BMO pour l'utilisation des chaussures à crampons devra être appliqué par les équipes.

5.4 Gardien de but

Le gardien de but doit porter des couleurs distinctes des équipes ainsi que celles des arbitres en présence. Il a le droit de porter un survêtement (culotte) long.

5.5 Protège-tibias

Les protège-tibias sont obligatoires.

5.6 Trousse de premier soin

C'est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse de premier soin adéquate.

6. DÉROULEMENT DES PARTIES :

6.1 Durée des rencontres

Les rencontres se déroulent comme suit : réchauffement de 10 minutes suivi de 2 périodes de 30 minutes, avec un arrêt de 5 minutes à la mi-temps.

6.2 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut-être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion. Pendant une partie, les entraîneurs et autres responsables d'équipes, ainsi que les joueurs remplaçants de chaque équipe doivent demeurer assis sur le 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.

6.3 Présentation de la feuille de match et des passeports

La feuille de match dûment remplie doit être remise à l'arbitre avant la partie. Tous les passeports de tous les joueurs et entraîneurs doivent être disponible pour vérification.

6.4 Évacuation des blessés

Le dirigeant de l'équipe du blessé a la responsabilité de s'occuper à faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou l'hôpital.

7. TERRAIN DE JEU :

7.1 Les terrains

Les terrains de jeu sont des surfaces de soccer à 7 contre 7 ou une surface de soccer à 11 contre 11 homologué par l'ARSRY.

7.2 Obstacles

Si la balle touche un obstacle, un coup franc indirect sera accordé à l'autre équipe de l'endroit où le ballon a frappé celui-ci, à l'exception de la surface de réparation, où l'on placera le ballon à l'extérieur, le plus près possible du point d'impact.

8. FEUILLE DE MATCH :

8.1 Contenu

Avant le début de chaque partie, les dirigeants des équipes en présence remplissent une feuille de match. Elle doit être dûment remplie et contenir obligatoirement les informations suivantes :

- a) La date, l'heure et le numéro de la partie
- b) Le numéro de terrain (soccer à 7)
- c) Le nom des équipes en présence
- d) Le nom des joueurs de l'équipe, et leur numéro de gilet et de passeport
- e) Le nom des entraîneurs et leur numéro de passeport
- f) Les commentaires (facultatifs)

8.2 Joueurs participant à la partie

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie peut, après autorisation de l'arbitre, être autorisé à participer à la partie si il a en sa possession son passeport valide et que son nom est inscrit sur la feuille de match.

9. CHANGEMENT DE JOUEURS :

9.1 Changement de joueurs

En soccer à 7, une équipe peut effectuer un changement 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. Le joueur remplacé peut revenir au jeu lors d'un prochain changement, puisque le nombre permis de changements est illimité. À aucun moment les changements doivent retarder les reprises du jeu.

En soccer à 11, les changements de joueurs se feront aux moments suivants :

- Lors d'un coup de pied de but
- Immédiatement après un but
- Lorsqu'un joueur est blessé (seulement le joueur blessé)
- A la mi-temps
- Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l'arbitre (suite à cette substitution, l'équipe adverse peut demander un changement)

Le nombre de changements par contre est illimité.

10. LE JEU (ces règles s'appliquent au soccer à 7 contre 7 seulement)

10.1 Le hors jeu

La règle du hors jeu ne s'applique pas en soccer à 7.

10.2 Coup d'envoi

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de cinq (5) mètres.

10.3 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 de cinq (5) mètres.

10.4 Coup de pied de coin

La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de cinq (5) mètres.

10.5 Coup franc direct

Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de cinq (5) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté.

10.6 Tir de pénalité (penalty)

Lors du tir de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le tireur, sauf évidemment le tireur lui-même ainsi que le gardien adverse. Le ballon sera placé à 9 mètres de la ligne de but.

10.7 Les remises en touche

Toutes les remises en touche doivent être faites à la main.

10.8 Jeu du gardien de but

Le gardien de but peut jouer le ballon dans sa zone selon les mêmes règlements qui régissent le soccer extérieur.

10.9 Les tacles

Les tacles sont interdits au soccer intérieur. Glisser pour intercepter un ballon en absence d'adversaire n'est pas considéré comme un tacle.

11. AVERTISSEMENT ET EXPLUSION

11.1 Cartons jaunes

- a) Quiconque est expulsé d'un match, suite à la réception de deux (2) cartes jaunes, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe dans cette compétition;
- b) Quiconque reçoit à nouveau deux (2) cartes jaunes lors d'un match subséquent, se voit automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivants de son équipe dans cette compétition;
- c) Si cela se reproduit une troisième (3e) fois, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) autres matchs de son équipe dans cette compétition;
- d) En outre, son cas peut être soumis au Comité de gestion de la Ligue lequel décide s'il doit imposer une sanction additionnelle.

11.1.2 a) Quiconque reçoit une troisième (3e) carte jaune, durant une même compétition, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition;

b) Quiconque reçoit une carte rouge, et que celle-ci constitue sa troisième (3e) carte de la compétition, est suspendu conformément à l'art. 11.2.1 des présents règlements. Cette suspension est purgée lors des matchs suivant la suspension purgée pour cette carte rouge.

11.1.3 a) Quiconque reçoit une cinquième (5e) carte jaune, durant la même compétition, est automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivants de son équipe dans cette compétition;

b) Quiconque reçoit une carte rouge et que celle-ci constitue sa cinquième (5e) carte de la compétition, est automatiquement suspendu conformément à l'art. 11.2.1. Cette suspension est purgée lors des matchs suivant la suspension purgée pour cette carte rouge.

11.1.4 a) Quiconque reçoit, au cours d'une même compétition, plus de cinq (5) cartes jaunes, est automatiquement suspendu pour deux (2) matchs [pour chaque carte jaune supérieure à cinq (5) suivants de son équipe dans cette compétition];

b) En outre, son cas est alors soumis au Comité de gestion de la Ligue lequel décide s'il doit imposer une sanction additionnelle.

Note : les suspensions ci-haut mentionnées surviennent ipso facto sans qu'un avis ne soit nécessaire.

11.2 Cartes rouges

11.2.1 a) Quiconque reçoit, au cours d'une compétition, une première (1ère) carte rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition;

b) Quiconque reçoit, au cours de la même compétition, une deuxième (2e) carte rouge est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition;

c) En outre, son cas est alors soumis au Comité de gestion de la Ligue lequel décide s'il doit imposer une sanction additionnelle.

Note : les suspensions ci-haut mentionnées surviennent ipso facto sans qu'un avis ne soit nécessaire.

- 11.3** Les sanctions mentionnées à l'article précédent ne peuvent, en aucun temps, être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant blessure et/ou violence physique envers un joueur.
- 11.4** Quiconque est suspendu par la Ligue, est exclu de toutes activités de la Ligue sanctionnées et/ou reconnues par la FSQ jusqu'à la fin de sa suspension.
- 11.5** Quiconque a sa licence saisie par l'arbitre, qui l'envoie avec son rapport disciplinaire, est suspendu de toute activité de soccer jusqu'à ce que l'autorité compétente se soit prononcée sur son cas.
- 11.6** Une suspension non terminée ou infligée au dernier match de calendrier et/ou durant les séries éliminatoires continue de s'appliquer jusqu'à la fin, durant les séries éliminatoires suivant le championnat où elle a été infligée et/ou en début de saison suivante. Dans le cas où une suspension doit se continuer lors de la saison suivante, la Ligue envoie un rappel à l'équipe concernée à cet effet.
- 11.7** Nonobstant toute autre disposition à l'effet contraire, le Comité de discipline de la Ligue peut siéger à trois (3) personnes.

12. DEVOIR DES CLUBS

- 12.1** Les clubs sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

13. ENTRAÎNEURS ET RESPONSABLES D'ÉQUIPE

13.1 Responsables d'équipe

Toute équipe est sous la responsabilité d'un entraîneur qui peut être assisté d'adjoints. Ces différents responsables d'équipes sont désignés par les clubs eux-mêmes lors de l'inscription. Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence de l'entraîneur ou d'un assistant de ce dernier ou d'un substitut dûment accrédité, ou le cas échéant, sous l'autorité d'un responsable désigné.

14. CALENDRIER

14.1 Confection du calendrier de la Ligue

La Ligue fabrique un calendrier comprenant :

- Le numéro des parties
- La date, l'heure et le plateau (terrain) de chaque partie
- Le nom des équipes en présence

14.2 Le nombre de parties

Le nombre de parties est établi à 10 parties pour les équipes jouant au soccer à 7 et de 8 parties pour les équipes jouant au soccer à 11.

14.3 Début et fin du calendrier

Les matchs auront lieu seulement le dimanche. La saison sera divisée en 2, soit du 1er novembre au 20 décembre et du 24 janvier au 28 mars 2010.

14.4 Changement au calendrier

Aucun changement au calendrier ne sera accepté.

14.5 Amendes

Une équipe qui oublie de se présenter où qui refuse de jouer un match prévu au calendrier pourrait se voir imposer une amende déterminée par la ligue.

15. ARBITRAGE

- 15.1** Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre pour le soccer à 7, qui est assigné par la Ligue. Il n'y a pas d'arbitre assistant. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part d'un joueur ou dirigeant. Trois (3) arbitres sont assignés pour le soccer à 11. Le programme étant axé sur le développement, de jeunes arbitres en apprentissage peuvent être assignés.