

LIGUE DE SOCCER EXTÉRIEUR
INTRAMUROS de l'Université de Sherbrooke –
RÈGLEMENTS

Table des matières

Ponctualité et présence.....	3
Nombre minimal de joueurs.....	3
Joueuses.....	3
Durée de la partie.....	3
Temps d'arrêt.....	4
Changements durant la partie.....	4
Remplacements.....	4
Arbitrage.....	4
Gardien de but.....	4
Cas d'égalité.....	4
Consommation d'alcool.....	5
Équipement.....	5
Règles Vert & Or.....	5
Suspensions.....	6
Carton jaune.....	6
Carton rouge.....	6
Règlements du jeu.....	6
Ballon en jeu ou hors du jeu.....	6
Hors-jeu.....	6
Coups francs.....	6
Coup de pied de réparation/Penalty/Tir au but.....	6
Coup de pied de but.....	7
Coup de pied de coin (Direct).....	7
Tacle, glissade et jeux au sol.....	7
Rentrée de touche (Indirect).....	7
Système de pointage.....	7
Bris d'égalité.....	8
Calendrier.....	8
Les séries éliminatoires.....	8
ANNEXE I.....	9
ANNEXE II.....	10

Ponctualité et présence

- Les joueurs sont tenus de se présenter aux responsables avant le match afin de remettre leur carte étudiante ou une autre carte d'identité pour les non-membres.
- Les joueurs doivent être prêts à jouer à l'heure prévue à l'horaire. Advenant un retard, le chronomètre partira à l'heure prévue et le temps de jeu sera donc diminué.
- Un joueur inscrit a le droit d'intégrer la partie à n'importe quel moment. Toutefois, si ce joueur arrive après la mi-temps, sa présence ne sera pas comptabilisée.
- Chaque capitaine est **tenu responsable de vérifier** l'inscription des noms et des numéros des joueurs présents sur la feuille de match **avant** le début de chaque partie.
- Un joueur qui arrive en retard ne pénalise pas son équipe. Cependant, il doit se présenter au bureau du responsable afin d'écrire son nom et son numéro sur la feuille de match et de remettre sa carte étudiante et ce, **avant d'entrer sur le terrain**. Aucun accompagnateur n'est autorisé sur le banc incluant les enfants.
- Il est possible d'ajouter des personnes sur la liste officielle à tout moment lors de la saison régulière. Cependant, ce joueur ajouté devra avoir joué quatre (4) matchs pour avoir accès aux séries éliminatoires.

Nombre minimal de joueurs

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de onze (11), y compris un gardien de but. Le nombre minimum pour débiter ou continuer une partie a été fixé à huit (8) (gardien inclus). La limite d'inscription est de vingt (20) joueurs par équipe. Un joueur ne peut pas jouer pour plus d'une équipe. Un joueur ne peut changer d'équipe après avoir joué plus de trois (3) parties.
- Un joueur ne peut pas jouer pour plus d'une équipe dans la même catégorie. La présence d'un joueur dans plus d'une catégorie peut être discuté avec les responsables de ligue.

Joueuses

Catégorie AA :

La présence de joueuses sur le terrain n'est pas obligatoire. De plus, si une joueuse marque un but, il ne vaudra qu'un (1) seul point.

Catégorie A :

Au minimum deux joueuses doivent être présentes sur le terrain en tout temps. De plus, si une joueuse marque un but, il sera comptabilisé pour deux points. Toutefois, sur un tir de pénalité ou de barrage (lors des séries), un but marqué par une joueuse sera comptabilisé pour un (1) seul point.

Catégorie B :

Au minimum deux joueuses doivent être présentes sur le terrain en tout temps. Lorsqu'une joueuse marque un but, il sera comptabilisé pour deux points. *Si une équipe n'est pas en mesure de se conformer à ce règlement, elle devra jouer avec un joueur en moins sur le terrain.* Toutefois, sur un tir de pénalité ou de barrage (lors des séries), un but marqué par une joueuse sera comptabilisé pour un (1) seul point.

Et les suivantes.

Durée de la partie

Deux (2) mi-temps de 40 minutes avec un temps d'arrêt de 5 minutes. La partie sera considérée complète en cas

d'interruption si 60 minutes de la rencontre ont été jouées.

Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de cinq (5) minutes est prévu.

Changements durant la partie

Les changements sont illimités et peuvent être faits en tout temps. Le joueur entrant doit attendre la sortie du joueur remplacé avant d'entrer sur le terrain. L'échange doit se faire à l'intérieur de la zone de changement ; au milieu du terrain. Cependant, en cas de blessure, un changement peut avoir lieu en dehors de la zone de changement.

Le changement de gardien peut s'effectuer seulement sur un arrêt de jeu après en avoir averti l'arbitre central.

Remplacements

Si un joueur inscrit dans une équipe, c'est-à-dire sur la liste officielle, peut remplacer dans une équipe dans une catégorie inférieure. Toutefois, son niveau devra être adaptée à la catégorie.

Arbitrage

En cas de non-respect envers l'arbitre venant de n'importe quel joueur, cette personne pourra recevoir un carton jaune. De plus, toute personne ne participant pas à la rencontre et gênant le bon déroulement de la partie peut être exclue par l'arbitre ou par le responsable de la ligue.

Gardien de but

Le port du survêtement long est autorisé.

Si le gardien se blesse durant la saison régulière, il y aura possibilité, avec l'accord des responsables de la ligue, d'avoir recours à un autre gardien. De plus, ce gardien d'urgence devra uniquement jouer dans les buts.

Lors d'un échappé d'un attaquant, le gardien pourra être pénalisé s'il effectue une sortie, avec les pieds devant, jugée dangereuse par l'arbitre. À ce moment, une faute sera appelée et il y aura un tir de pénalité (si la faute a eu lieu dans la surface de réparation) ou un coup franc direct (si la faute a eu lieu à l'extérieur de la surface de réparation). Selon la situation, l'arbitre pourra aussi octroyer un carton jaune ou rouge au gardien.

Cas d'égalité

À la fin du temps réglementaire, lorsqu'il y a une partie nulle, il n'y a pas de tirs de barrage.

Lors des séries, on procède aux tirs de barrage. L'équipe qui tire en premier est déterminée par un tirage au sort. Chaque équipe a droit à quatre (4) tireurs différents présents sur le terrain à la fin de la partie, dont le premier tir qui est effectué par une joueuse. À la fin de ces quatre tirs, s'il y a toujours égalité, on fait tirer le reste des joueurs présents sur le terrain jusqu'à ce que l'un d'entre eux manque son tir.

Il n'y aura pas de possibilité de changer de gardien durant la séance de tirs, sauf en cas de blessure.

Un joueur ne peut tirer plus d'une fois avant que tous les membres de son équipe ne l'aient fait.

Consommation d'alcool

Nous tenons à vous rappeler que toute consommation d'alcool sur les divers terrains et plateaux du Centre sportif est strictement interdite. Cette réglementation s'applique également aux spectateurs qui assistent aux intra-muros.

Nous désirons rappeler que toute personne qui se présente aux intra-muros sous l'effet de l'alcool se verra **systématiquement** refuser l'accès aux installations. Noter que la même réglementation s'applique pour les participants et les spectateurs, mais également pour les terrains extérieurs opérés par le Centre sportif.

- Si l'état est détecté seulement une fois arrivé sur le plateau sportif ou le terrain, **la personne responsable de la ligue, à l'occurrence vous, se réserve le droit d'expulser le participant ou la participante sur-le-champ.**
- Si plusieurs membres de l'équipe sont concernés par ce manquement, **le match sera tout simplement annulé et l'équipe s'expose à une pénalité au classement...**

En plus de représenter un risque considérable de blessure pour soi, et pour autrui, nous déplorons le manque d'éthique sportive que cette situation représente. Nous comptons sur la collaboration de toutes et de tous pour que le Centre sportif et les ligues intra-muros demeurent un lieu de pratique d'activités physiques convivial, sain et sécuritaire pour tous !

Équipement

- Un ballon n°5 est utilisé pour les rencontres.
- Tous les joueurs doivent porter des souliers préférablement à crampons (espadrilles acceptées), bas, protège-tibias entièrement couverts par des bas, shorts et dossard (ou chandail) numéroté.
- Les dossards (de couleur vert et de couleur or) sont fournis par le Service du sport et de l'activité physique (SSAP) et doivent être empruntés par le capitaine avant chaque match. La responsabilité d'emprunter la bonne couleur de dossard incombe au capitaine. Tout délai encouru avant le début de la partie suite à une erreur est passible de forfait s'il excède 10 minutes.
- Si deux équipes se présentent avec des couleurs similaires, l'arbitre fera un tirage au sort et les perdants emprunteront un chandail de couleur différente. Le délai de 10 minutes n'est pas applicable dans cette situation.
- Un joueur ne peut porter aucun objet dangereux pour les autres joueurs (montre, boucle d'oreille, piercing, chaîne/collier, bracelet rigide, bague, etc.).

Règles Vert & Or

Les joueurs de l'équipe masculine de soccer Vert & Or ne peuvent jouer dans une autre catégorie que le AA.

Les joueuses de l'équipe féminine de soccer Vert & Or peuvent jouer uniquement dans le AA ou dans le A. Cependant, si elles marquent un but, il sera comptabilisé comme un seul et ce, dans les deux catégories.

Suspensions

Carton jaune

- Un joueur qui cumule deux (2) cartons jaunes *lors du même match* est expulsé du match et est suspendu pour le prochain match. L'équipe perdra alors tous ses points de comportement pour le match actuel.
- Un joueur qui accumule trois (3) cartons jaunes *au cours de la session* a une suspension automatique pour le prochain match. L'équipe perdra alors trois (3) points de comportement pour le match actuel.

Carton rouge

- Une équipe qui cumule deux (2) cartons rouges *lors du même match* est soumise au règlement du forfait et l'équipe perd tous ses points de comportement pour le match actuel.
- Un joueur qui reçoit un carton rouge est expulsé de la rencontre et est suspendu pour le prochain match. De plus, l'équipe perd tous ses points de comportement pour le match actuel.
- Un joueur qui reçoit trois (3) cartons rouges *au cours de la session* se verra expulsé de la ligue.
- Trois (3) joueurs expulsés de la même équipe lors d'un même match: exclusion de l'équipe de la ligue.

Tout cas non prévu dans le présent code d'infraction sera tranché par un comité de discipline

Règlements du jeu

Ballon en jeu ou hors du jeu

Si le ballon touche le plafond ou le filet, un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe à l'endroit où le ballon a touché le plafond.

Hors-jeu

Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Coups francs

Identique à la règle du soccer extérieur. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 9.15 mètres.

Coup de pied de réparation/Penalty/Tir au but

- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation doit être clairement identifié.
- Le gardien de but de l'équipe qui défend doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.
- Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver :
 - dans les limites du terrain de jeu
 - hors de la surface de réparation
 - derrière le point de réparation
 - au moins à 9,15 mètres du point de réparation

Coup de pied de but

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué. Le ballon peut être placé à n'importe quel endroit à 6 mètres de la ligne de but dans la surface de réparation. Le ballon est en jeu quand il sort de la surface de réparation.

Coup de pied de coin (Direct)

Un coup de pied de coin est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 9,15 mètres.

Tacle, glissade et jeux au sol

Aucun tacle, glissade et jeux au sol ne sont acceptés. Ces actions pourront être sanctionnées premièrement, par un coup franc indirect et si l'arbitre juge que l'action était dangereuse, il pourra octroyer un coup franc direct s'il y a eu un contact physique voire un carton jaune au joueur fautif.

Si un joueur tacle, glisse ou joue au sol dans la zone de réparation il n'aura pas de pénalité. Toutefois, si l'arbitre juge que l'action était dangereuse, il pourra octroyer un coup franc direct voire un carton jaune au joueur fautif.

Rentrée de touche (Indirect)

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain de jeu
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain
- tenir le ballon avec ses DEUX mains

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la rentrée en touche est de 2 mètres.

Tous les autres règlements n'étant pas inclus dans ce présent document sont ceux en vigueur et appliqués par la FIFA.

Tout cas non prévu dans le présent règlement est tranché par le Comité technique de la ligue composé des responsables de la ligue et de la coordonnatrice des activités intra-muros du Service du sport et de l'activité physique

Systeme de pointage

La ligue met en vigueur cette façon de déterminer les gagnants des rencontres pour permettre un contexte de saine compétition dans le sport.

Nombre de points de comportement alloués : cinq (5) points par partie.

- Carton jaune : Pénalité de trois (3) points de comportement
- Deux (2) cartons jaunes octroyés à deux joueurs différents lors du même match : Pénalité de trois (3) points de comportement par carton

- Carton rouge ou second carton jaune à un même individu lors d'un même match : Pénalité de cinq (5) points de comportement
- Deux (2) cartons rouges octroyés à deux joueurs différents lors du même match : Pénalité de cinq (5) points de comportement par carton (donc pénalité de dix (10) points de comportement au classement)

Nombre de points alloués par partie :

- Chaque match gagné: 5 points
- Chaque match nul: 3 points
- Chaque match perdu: 1 point
- Forfait: 0 point

Bris d'égalité

En cas d'un bris d'égalité (double, triple ou autre) des points à la fin de la saison régulière, le départage des positions se fera comme suit :

- Le plus grand nombre de points de comportement;
- Le plus grand nombre de victoires;
- Le plus grand différentiel des buts pour et contre pour toute la saison;
- Le plus grand nombre de buts pour;
- Le plus grand nombre de matchs nuls;
- Le résultat des matchs joués entre les équipes impliquées incluant la fiche buts pour, buts contre;
- Tirage au sort.

Calendrier

Dès la sortie du calendrier de la saison régulière, les capitaines ont la responsabilité de demander des modifications dans les **sept (7) jours suivants seulement**. Après cette date, **aucun** changement ne pourra être apporté par les responsables de la ligue. De plus, il y aura des événements organisés par l'université dans le stade. À ce moment, les matchs seront reportés à des vendredis.

N'oubliez pas que la ligue existe dans un contexte de Saine compétition et qu'elle est organisée par des étudiants et pour des étudiants.

Les séries éliminatoires

Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir joué au minimum 4 matchs sur 10 de la saison (ce chiffre inclut les matchs de pré-saison).

Si le gardien ne peut participer aux éliminatoires, l'équipe pourra emprunter un gardien d'une équipe éliminée d'une catégorie égale ou inférieure et ceci, seulement avec l'autorisation des responsables de la ligue.

Les points de comportement seront aussi comptabilisés pour déterminer le vainqueur de la partie comme en saison régulière. (5 points de comportements et 5 points pour la victoire; 3 points pour une nulle ; 1 point pour la défaite)

Ex : L'équipe des Verts gagne 4-1 son match mais récolte 2 cartons jaunes. Le système de pointage est donc $5V+5C-3-3 = 4$ pour les Verts et $1D+5C = 6$ pour les Jaunes. Ce sont donc les Jaunes qui passent au prochain tour.

V=Victoire, D=Défaite, C= Comportement

ANNEXE I

Coup franc DIRECT (10 fautes)

- donner un **coup de pied** (ou essayer) à un adversaire ;
- faire un **croche-pied** (ou essayer) à un adversaire ;
- **sauter** sur un adversaire ;
- **charger** un adversaire ;
- **frapper** (ou essayer) un adversaire ;
- **bousculer** un adversaire ;
- **tacler** en touchant l'adversaire en premier ;
- **tenir** un adversaire (tirer) ;
- **cracher** sur un adversaire ;
- toucher **DÉLIBÉRÉMENT** le ballon des **mains**.

Coup franc INDIRECT

Faute commise par un gardien de but, dans sa propre surface de réparation (4 fautes) :

- garder le ballon des mains pendant **plus de 6 secondes**
- **toucher une nouvelle** fois après l'avoir lâché des mains
- toucher le ballon des mains sur une **passé bottée délibérément**, la reprise se fera où la passe a été effectuée.
- toucher le ballon des mains sur une **rentrée de touche de son équipe**.

Fautes commises par un joueur (3 fautes) :

- jouer d'une manière **dangereuse**
- faire obstacle à l'évolution
- empêcher le gardien de **lâcher le ballon**

ANNEXE II

Fautes passibles d'AVERTISSEMENT (carton jaune)

- comportement *antisportif*
- manifeste sa désapprobation par des gestes ou des paroles
- présence d'un joueur sans protège-tibia