



Règlements

1. Terrain

Le responsable de la ligue indiquera aux équipes les limites et surfaces exactes du terrain avant le début de la saison.

2- Durée

Deux périodes de 25 minutes avec un temps d'arrêt de 5 minutes. La partie sera considérée complète si 35 minutes de la rencontre sont jouées.

3- Équipement

- Un ballon no 5 est utilisé pour les rencontres.
- Tous les joueurs doivent porter des espadrilles, bas, protège-tibias entièrement couverts, short et chandail numéroté qui doit être porté à l'intérieur du short. Un joueur pourra être exclu (et non expulsé) de la rencontre si son équipement ne répond pas aux exigences du règlement.
- Les chandails sont fournis par le Service du sport et de l'activité physique et le capitaine doit aller les emprunter avec sa carte étudiante à cet endroit avant le début de chaque partie. Les équipes qui ont des chandails avec une couleur spécifique pourront les utiliser. Par contre, si deux équipes se présentent avec des couleurs identiques ou presque, le responsable fera un tirage au sort et les perdants emprunteront un chandail de couleur différente.
- Il sera possible d'emprunter des protège-tibias au comptoir de prêt du Centre Sportif en même temps que les dossards avec la carte étudiante du capitaine seulement.
- Un joueur ne pourra porter aucun objet dangereux pour les autres joueurs (montre, boucle d'oreille, piercing, chaîne/collier, bracelet rigide, bague, etc.).

4- Les joueurs

Le nombre de joueurs sur le terrain est de 7, y compris un gardien de but. Le nombre minimum pour débiter une partie a été fixé à 6 (gardien inclus) et **14 joueurs peuvent être habillés par match**. La limite d'inscription est de 20 joueurs par équipe.

- Un joueur ne peut pas jouer pour plus d'une équipe quelle que soit la catégorie.
- Un joueur ne peut changer d'équipe après avoir joué plus de 3 parties puisqu'à partir de 4 matchs, il est considéré comme inscrit avec l'équipe et par conséquent, éligible aux séries.

4.1- Remplacement

Un joueur inscrit dans une équipe, c'est-à-dire sur la liste officielle, ne peut remplacer que dans une équipe de catégorie égale ou supérieure à la sienne. Un joueur remplaçant a le privilège de jouer jusqu'à 3 parties pour une même équipe

4.2- Présences

Le capitaine est tenu de présenter toutes les cartes étudiantes de ses membres au responsable de ligue à chaque match afin d'officialiser leurs présences. Dans le cas où un joueur ne présente pas sa carte, sa présence ne sera pas comptabilisée. Par contre, il pourra présenter le coupon de caisse qu'on lui aura remis à son entrée au Centre sportif.

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. Il y aura 2 points de comportement qui pourront être enlevés à une équipe qui ne remet pas avant le début de la partie sa feuille de match dûment remplie.

Un joueur qui arrive en retard ne pénalise pas son équipe. Par contre, 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 (Règlement du SSAP). Des estrades sont prévues à cet effet.

Il est possible d'ajouter des personnes sur la liste officielle à tout moment lors de la saison régulière. Par contre, ce joueur ajouté devra avoir joué 4 matchs pour avoir accès aux Séries éliminatoires.

4.2.1- Forfait

- Lors d'un match gagné ou perdu par forfait, les joueurs sur place ont quand même une présence de comptabilisée.
- Toute équipe qui fera jouer un joueur inéligible sera soumise au règlement du forfait.

4.3- Joueurs non-étudiants

Chaque équipe peut être composée d'un maximum de 30% de joueurs non-étudiants de l'Université.

Ces joueurs doivent avoir en leur possession une carte d'usagé occasionnel (UO) pour être éligible. Ils pourront se la procurer au kiosque d'inscription du Centre Sportif.

4.4- Joueuses

Catégorie AA :

La présence de filles sur le terrain n'est pas obligatoire. De plus, si une fille marque un but, il ne vaudra qu'un seul point.

Catégorie A :

La présence de filles sur le terrain n'est pas obligatoire. Cependant, si une fille 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 fille sera comptabilisé pour un seul point.

Catégorie B :

Au minimum une fille doit être présente sur le terrain en tout temps. Lorsqu'une fille 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 fille sera comptabilisé pour un seul point.

5- Règle 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.

6- Forfait

- Un délai possible de 10 minutes peut être alloué à une équipe pour un retard au début de la rencontre. Sinon, le match sera considéré forfait.
- En cas de retard, la partie ne s'allonge pas et se termine à l'heure prévue.
- Si une équipe quitte le terrain avant la fin de la partie sans l'accord de l'arbitre ou du responsable, la partie sera considérée perdue par forfait.

Dans les deux cas de forfait, tous les points sont annulés y compris les points de comportement pour l'équipe absente. Le résultat de la partie est de 3 à 0 pour l'équipe présente (gagnante) et celle-ci aura tous ses points au classement (incluant ceux de comportement).

Le capitaine présent doit s'assurer de remplir la feuille de match et de la valider avec le responsable après le délai du forfait.

7- Changement de joueurs ou de gardien

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. La sanction en cas de non respect de ce règlement est un carton jaune.

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

8- Arbitres

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.

9- Suspension

9.1 Carton jaune

- Un joueur qui cumule 2 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 3 cartons jaunes *au cours de la session* a une suspension automatique pour le prochain match. L'équipe perdra alors 3 points de comportement pour le match actuel.

9.2 Carton rouge

- Une équipe qui cumule 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 3 cartons rouges *au cours de la session* se verra expulsé de la ligue.
- Trois 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.

10- Lois du jeu (voir Annexe 1 et 2)

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

Aucun hors-jeu.

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 5 mètres.

Coup de pied de réparation/Penalty/Tir au but

Identique à la règle du soccer extérieur sous réserve de la modification de la distance du point de pénalité : 10 mètres au lieu de 11 mètres. Exception faite pour le gardien et le joueur qui tire, tous les autres joueurs doivent se trouver en arrière de la ligne désignée par l'arbitre.

Coup de pied de but

Identique à la règle du soccer extérieur. Le ballon peut être placé à n'importe quel endroit à 6 mètres (1^{ère} ligne rouge) de la ligne de but dans la surface de réparation. Le ballon est en jeu quand il sort de cette surface de réparation (3^e ligne rouge). Le gardien ne peut marquer directement d'un coup de pied de but.

Coup de pied de coin (Direct)

Identique à la règle de soccer extérieur. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 5 mètres.

Tacle et glissade

Aucun tacle et glissade 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 en plus un carton jaune au joueur fautif.

Rentrée de touche (Indirect)

Au pied : le ballon doit être arrêté et complètement sorti du terrain ou sur la ligne avant de le remettre en jeu. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la rentrée en touche est de 5 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 du coordonnateur des activités intra-muros du Service du sport et de l'activité physique.

11- 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.

Le gardien ne peut jouer que dans une équipe et ne peut pas jouer dans deux catégories.

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.

12- 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 :

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

13- Les 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

Cas d'égalité

À la fin du temps réglementaire, on procède aux tirs de barrage.

L'équipe qui tire en premier est déterminée par un tirage au sort. Chaque équipe a droit à 3 tireurs différents présents sur le terrain à la fin de la partie. À la fin de ces 3 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 le match, 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.

14- Système 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: 5 points par partie.

- Carton jaune : Pénalité de 3 points de comportement
- 2 cartons jaunes octroyés à deux joueurs différents lors du même match : Pénalité de 3 points de comportement par carton
- Carton rouge ou second carton jaune à un même individu lors d'un même match : Pénalité de 5 points de comportement
- 2 cartons rouges octroyés à deux joueurs différents lors du même match : Pénalité de 5 points de comportement par carton (donc pénalité de 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

15- Calendrier

Dès la sortie du calendrier de la saison régulière, les capitaines ont la responsabilité de demander des modifications dans les **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.

Bonne saison à toutes et à tous! ☺



Annexe 1

Coup franc DIRECT (10 fautes)

1. donner un **coup de pied** (ou essayer) à un adversaire ;
2. faire un **croche-pied** (ou essayer) à un adversaire ;
3. **sauter** sur un adversaire ;
4. **charger** un adversaire ;
5. **frapper** (ou essayer) un adversaire ;
6. **bousculer** un adversaire ;
7. **tacler** en touchant l'adversaire en premier ;
8. **tenir** un adversaire (tirer) ;
9. **cracher** sur un adversaire ;
10. toucher **DÉLIBÉRÉMENT** le ballon des **mains**.

Coup franc INDIRECT

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

1. garder le ballon des mains pendant **plus de 6 secondes** ;
2. **toucher une nouvelle** fois après l'avoir lâché des mains ;
3. toucher le ballon des mains sur une **passe bottée délibérément** ;
4. toucher le ballon des mains sur une **rentrée de touche de son équipe**.

Fautes commises par un joueur (4 fautes) :

1. jouer d'une manière **dangereuse** ;
2. faire **obstacle à l'évolution** ;
3. empêcher le gardien de **lâcher le ballon** ;

Annexe 2

Fautes passibles d'AVERTISSEMENT (carton jaune)

- ⌘ comportement **antisportif** ;
- ⌘ manifeste sa **désapprobation** ;
- ⌘ enfreint avec **persistance** les Lois du jeu ;
- ⌘ **retarde** la reprise du jeu ;
- ⌘ ne respecte pas la **distance** requise ;
- ⌘ **pénètre** ou revient sur le terrain sans autorisation ;
- ⌘ **quitte** le terrain sans autorisation.

Fautes passibles d'EXCLUSION (carton rouge)

- ⌘ faute grossière **de jeu** ;
- ⌘ acte de **brutalité** (violence) ;
- ⌘ **crache** sur une personne ;
- ⌘ **empêche un but** en touchant délibérément de la **main** ;
- ⌘ **anéantit une occasion du but** en commettant une faute ;
- ⌘ propos / gestes **grossiers, injurieux** ;
- ⌘ reçoit un **second avertissement** ;
- 🚫🗿 **Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain ainsi que la surface technique.**