



Règlements spécifiques 2024/2025 **SOCCER INTÉRIEUR**

Modifications aux règlements

3.1. Composition de l'équipe (modifié décembre 2024)

Table des matières

1. Règlements du jeu	2
2. Admissibilité	2
3. Modalités de compétition	2
4. Modalités de classement	2
5. Responsabilités de l'institution hôte	3
6. Officiels	4
7. Délits et Sanctions	4
8. Mérites sportifs	6



1. Règlements du jeu

Les règles du jeu en vigueur sont celles de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA), de Soccer Québec et de U SPORTS, éditions les plus récentes, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

1.1. Mi-temps

Temps alloué : cinq (5) minutes (temps total du sifflet de la fin de la 1^{re} demie au sifflet du début de la 2^e demie)

1.2. Substitutions

Les substitutions sont limitées à huit (8) durant le match et sont illimitées à la mi-temps.

1.3. Ballon trop haut

Si le ballon touche le plafond ou tout autre objet dans les airs, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à un minimum de 30 m du but de l'équipe fautive. L'arbitre informe les deux (2) équipes avant le match de l'endroit minimum (souvent identifié par une ligne de soccer à 7 ou autre).

1.4. Uniformes

Équipe receveuse : foncé (chandails, shorts et bas)

Équipe visiteuse : pâle (chandails, shorts et bas)

Collant/Spandex

- Maillot de couleur pâle – collant doit être de couleur blanche.
- Maillot de couleur foncée – collant doit être noir ou de la même couleur que l'uniforme.
- Tous les joueurs doivent avoir la même couleur de collant.

2. Admissibilité

Les règles d'admissibilité en vigueur sont celles des règlements de U SPORTS et du secteur universitaire RSEQ, éditions les plus récentes.

3. Modalités de compétition

3.1. Composition de l'équipe (modifié décembre 2024)

Le nombre de joueurs admissibles pour un match est de ~~20~~ 22 étudiant.es-athlètes.

3.2. Formule de compétition

L'horaire est fait selon une rotation simple.

Féminin : Chaque équipe s'affronte à une (1) reprise pour un total de huit (8) matchs.

Masculin : Chaque équipe s'affronte à une (1) reprise pour un total de huit (6) matchs.

3.3. Championnat

Aucun championnat.

La bannière d'équipe championne sera envoyée à l'équipe championne selon le classement de la saison régulière.

4. Modalités de classement

4.1. Classement

Les points sont alloués de la façon suivante :

- Trois (3) points pour une victoire
- Un (1) point pour une partie nulle
- Zéro (0) point pour une défaite

Un match perdu par forfait l'est par le compte de trois (3) à zéro (0).

Une équipe qui se voit enlever une victoire comme sanction à toute irrégularité se verra retirer les points auxquels elle avait droit et l'annulation des buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et le maintien des buts qu'elle a marqués au cours de la partie.

4.2. Bris d'égalité

Le bris d'égalité est tel que défini dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente.

5. Responsabilités de l'institution hôte

Les responsabilités de l'institution hôte sont telles que définies dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

5.1. Officiels mineurs, personnel de match et responsabilités

L'équipe hôte doit s'assurer de faire respecter le protocole de match présenté à l'Annexe 1.

L'équipe hôte doit remettre à l'équipe visiteuse la feuille de match dûment complétée au moins 1 h avant l'heure prévue pour le match.

L'institution hôte est responsable de :

- Fournir le personnel nécessaire à la tenue du match (accueil, marqueur et annonceur) ;
- Afficher le logo du RSEQ à un endroit sécuritaire ;
- Accueillir l'équipe visiteuse et lui remettre la feuille de match ;
- Fournir un vestiaire pouvant accommoder 20 joueurs ;
- Offrir le service médical (article 5.2) 1 h avant le match, durant le match et 30 minutes après le match ;
- Prendre les passes décisives ;
- Récupérer la feuille de match blanche ;
- Récupérer le logo du RSEQ ;
- Vérifier l'état des vestiaires des deux équipes ;
- Transmettre le résultat du match au RSEQ selon la procédure établie ;
- Signifier tout problème majeur au commissaire et au RSEQ.

S'il y a un annonceur :

- S'assurer que celui-ci respecte les moments suivants pour la musique soit ;
 - o durant l'échauffement ;
 - o après un but ;
 - o à la mi-temps ;
 - o durant une pause causée par un joueur blessé ;
- S'assurer que celui-ci annonce les buts, les passes, les changements et les cartons durant le match ;
- S'assurer que l'annonceur annonce fréquemment que le match est un match de niveau universitaire tout en mentionnant les deux (2) universités en présence.

5.2. Services médicaux

Les services médicaux requis sont tels que définis dans les règlements de sécurité de la fédération sportive nationale/provinciale et des règles du secteur universitaire RSEQ, éditions les plus récentes, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

- Une (1) personne certifiée par un organisme reconnu en premiers soins doit être présente en tout temps sur les lieux de la compétition.

5.3. Transmission des résultats et statistiques

Les exigences concernant la transmission des résultats et statistiques sont telles que décrites dans le document à cet effet, édition la plus récente.

6. Officiels

Les statuts, processus et politiques concernant les officiels sont ceux précisés dans l'annexe d'arbitrage inclus le protocole d'entente avec la fédération sportive provinciale et des règlements du secteur universitaire RSEQ, éditions les plus récentes, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

Les officiels doivent suivre la procédure de match suivante :

- Vérification des joueurs : au minimum 30 minutes avant le début du match ;
- Poignée de main : Avant le début du match, l'entrée des joueurs partant sur le terrain se fait avec les officiels et tous s'alignent face à la foule au centre du terrain. Les joueurs de l'équipe hôte se dirigent vers les joueurs de l'équipe visiteuse pour la poignée de main ;
- Feuille de match : Compléter la feuille de match en inscrivant les buteurs, les passes décisives (P), les cartons, les MVP de chacune des équipes. Les informations devront être validées par un membre du personnel d'entraîneur de chacune des équipes lors de la remise de la copie de la feuille de match.

7. Délits et Sanctions

Les sanctions sont telles que définies dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

7.1. Retard d'une équipe

Toute équipe en retard sur l'heure prévue du match perd le match par forfait.

7.2. Forfait en cours de saison

Lorsqu'une équipe est exclue d'une compétition ou déclarée forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe sont annulés.

7.3. Cartons jaunes

Quiconque recevant deux (2) cartons jaunes lors d'un même match sera automatiquement suspendu pour un (1) match. Aucun de ces cartons jaunes ne sera comptabilisé dans le cumul des cartons jaunes et cela ne sera pas considéré comme un (1) carton rouge direct.

Quiconque recevant les sanctions suivantes lors d'une même saison sera soumis aux suspensions suivantes :

- Le cumul de trois (3) cartons jaunes entraîne une suspension d'un (1) match ;
- Le cumul de cinq (5) cartons jaunes entraîne une suspension d'un (1) match ;
- Le cumul de six (6) cartons jaunes et plus entraîne un minimum d'un (1) match de suspension sera appliqué et le dossier de l'étudiant-athlète sera jugé par le commissaire.

Les cartons jaunes sont effacés après le dernier match régulier de la saison.

Un joueur recevant un 3^e carton jaune lors du dernier match de la saison régulière pourra participer au 1^{er} match des séries éliminatoires sans aucune sanction. Un joueur recevant un 5^e carton jaune ou plus, lors du dernier match de la saison régulière sera suspendu pour le 1^{er} match des éliminatoires.

7.4. Cartons rouges

Les sanctions suivantes sont appliquées selon le type de carton rouge décerné :

Faute	Un (1) match automatique	Match supplémentaire
Commets une faute grossière	x	
Adopte un comportement violent	x	1
Crache sur un adversaire ou toute autre personne	x	2
Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main	x	
Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation	x	
Tiens des propos ou fais des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers	x	
Le joueur expulsé n'a pas immédiatement quitté le terrain	(selon sanction)	1
Geste commis envers un arbitre	x	Sanction en provenance de la FSQ
Recevoir un 2 ^e carton rouge direct dans la saison		3

7.5. Sanctions

Les sanctions seront émises au plus tard le mercredi à 14 h pour les matchs de la fin de semaine suivante. Les sanctions émises après cette date seront purgées la semaine suivante.

7.6. Suspensions reportées

Les suspensions obtenues lors du dernier match de la saison intérieure seront automatiquement purgées à l'hiver suivant, pour les infractions suivantes :

- Cumul de deux (2) cartons jaunes dans le même match
- Cumul de trois (3) cartons jaunes
- Commets une faute grossière
- Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main
- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation

Pour toutes les autres infractions, le commissaire déterminera si la suspension sera purgée à la saison extérieure ou à la saison intérieure.



8. Mérites sportifs

8.1. Bannière

	Féminin	Masculin
Bannière	1	1

8.2. Équipe(s) d'étoile(s)

Aucune équipe d'étoiles en soccer intérieur.

8.3. Honneurs individuels

Aucun honneur individuel en soccer intérieur.