



**LIGUES DE SOCCER INTÉRIEUR COLLÉGIAL
DIVISION 3**

CONFÉRENCE NORD-EST

RÉGION CENTRE-DU-QUÉBEC

Règlements de ligue

Saison 2023-2024

1. RÈGLES DE JEU

Les lois du jeu de la FIFA sont en vigueur sauf les spécifications contraires prévues aux présents règlements ou aux règlements du secteur collégial du RSEQ.

Les articles des présentes règles spécifiques de la ligue ont préséance sur les règles administratives du secteur collégial du RSEQ.

2. NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE

2.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants

Peuvent prendre part à une partie et être présents au banc d'une équipe, un maximum de dix-huit (18) joueurs admissibles habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) dirigeants ou personnes liées à l'équipe.

2.2 Nombre minimum de joueurs

Le nombre minimum de joueurs admissibles et aptes physiquement à jouer que chaque équipe doit habiller et inscrire sur la feuille de match à l'occasion de chaque partie est de cinq (5).

2.3 Nombre de joueurs sur le terrain

Le nombre de joueurs sur le terrain est de 6 plus le gardien de but.

3. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

3.1 Ballon de match (*Modifié en décembre 2022*)

Les ballons officiels seront de grosseur #5, de marque *ADIDAS - Tango Pasadena**. Chaque équipe devra apporter leurs ballons, mais seuls les ballons officiels pourront être utilisés pour les matchs.

**ou modèle de ballon équivalent. Le même modèle de ballon devra être utilisé lors de tous les matchs d'un même tournoi.*

3.2 Souliers permis

Tous les souliers de soccer sont acceptés, sauf ceux avec des crampons de métal.

Un joueur qui est pris à jouer avec des crampons illégaux sera déclaré inadmissible pour le match. Il pourra par contre être remplacé par un autre joueur, il ne recevra donc pas un carton rouge.

3.3 Protège-tibias

Les protège-tibias sont obligatoires.

3.4 Couleur des uniformes et bijoux (*Ajouté en décembre 2019*)

Tel que stipulé dans les règlements de secteur (Article 24), l'uniforme pâle sera endossé par le collègue hôte et l'uniforme foncé par le collègue visiteur. Dans l'éventualité où une équipe n'a pas d'uniforme, elle devra porter un dossard. De plus, le port de bijoux corporels ou externes est interdit.

4. DÉROULEMENT DES PARTIES :

4.1 Durée des rencontres

La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 25 minutes, avec un arrêt de 5 minutes à la mi-temps. La plage horaire pour une partie est de 65 minutes.

4.2 Présentation de la feuille de match

Chaque équipe doit remplir et signer la feuille de match dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi au responsable de tournoi. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. L'arbitre et les entraîneurs devront vérifier la présence des joueurs et les rayer, le cas échéant.

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie pourra jouer si son nom est inscrit sur la feuille de match avant la 2e demie.

5. TERRAIN DE JEU :

5.1 Les terrains

Il s'agit de plateaux intérieurs de soccer à 7 contre 7.

5.2 La surface de réparation

La surface de réparation aura la forme rectangulaire officielle du soccer à 7 contre 7. Le point de pénalité sera situé à 8 m de la ligne de but.

5.3 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.

6. FEUILLE DE MATCH :

6.1 Contenu

La feuille de match doit contenir obligatoirement les informations suivantes :

- a) La date, l'heure et le numéro de la partie ;
- b) Le numéro du plateau (terrain) ;
- c) Le nom des équipes en présence ;
- d) Le nom des joueurs de l'équipe, et leur numéro de chandail ;
- e) Le nom des joueurs ou entraîneurs sous le coup d'une suspension ;
- f) Le nom des entraîneurs ;
- g) Les commentaires, protêts ou autres.

7. CHANGEMENT DE JOUEURS :

7.1 Changement de joueurs

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 (zone de 3 mètres de chaque côté du centre), 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 ne doivent retarder les reprises du jeu.

8. LE JEU :

8.1 Le hors jeu

Étant donné les limites du terrain réduites, le règlement du hors-jeu n'est pas appliqué.

8.2 Coup d'envoi

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

8.3 Coup de pied de but

8.3.1 Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but en dehors de la partie de la ligne comprise entre les montants de but, un joueur de l'équipe défensive devra mettre le ballon en jeu du pied, depuis l'intérieur de sa surface de réparation. Le ballon sera considéré en jeu dès qu'il sera sorti de la surface de réparation.

8.3.2 Les joueurs de l'équipe adverse devront se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

8.3.3 Si le ballon est touché ou joué par un coéquipier du joueur qui exécute le coup de pied de but ou par un joueur de l'équipe adverse à l'intérieur de la surface de réparation du gardien, le dégagement devra être répété.

8.4 Coup de pied de coin

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

8.5 Coup franc direct et indirect

Tous les coups francs sont directs sauf pour les obstacles.

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

8.6 Tir de pénalité

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 gardien adverse.

8.7 Les remises en touche

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

8.8 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. Cependant, il ne peut pas effectuer un tacle glissé sur un adversaire en dehors de la surface de réparation.

8.9 Les tacles glissés

Les tacles glissés sont interdits s'ils sont exécutés de façon à contrer un adversaire. Glisser pour intercepter un ballon en absence d'adversaire n'est pas considéré comme une infraction.

9. RETARDS-ABSENCES :

9.1 Les forfaits

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas cinq (5) joueurs pour commencer une partie, le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain. Cette demande peut être faite dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le commissaire qui rendra une décision finale.

Considérant l'horaire serré des parties à chaque tournoi et dans le cas où une partie débute en retard, on devra faire en sorte de terminer avant l'heure prévue de l'autre match. Le responsable de compétition pourra décider, après consultation avec les équipes, d'annuler la pause à la mi-temps, ou d'écourter la 2e demie.

9.2 Forfait d'une équipe en cours de partie

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter cinq (5) joueurs, ou si elle décide de quitter la partie avant la fin, se voit perdre par forfait.

9.3 Retard ou absence de l'arbitre

Tout match doit débiter à l'heure prévue. Si l'officiel n'est pas présent, le responsable de tournoi doit discuter avec les entraîneurs impliqués pour choisir les options suivantes dans l'ordre prioritaire suivant :

- Choisir une personne présente comme spectateur comme officiel ;
- Chaque entraîneur arbitre une demie.

10. ÉGALITÉ EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES :

10.1 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 pénalité.

10.2 Tirs de pénalité

La procédure complète se retrouve en annexe 1.

11. AVERTISSEMENT :

11.1 Cartons jaunes

Tout joueur qui reçoit un troisième (3^e) avertissement se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante, exception faite des parties où ledit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième (5^e) avertissement, il y aura une autre partie de suspension automatique. Après chaque avertissement supplémentaire, un minimum d'un match de suspension automatique s'appliquera, et le cas du joueur sera jugé par le commissaire à chaque nouvelle sanction. Ces suspensions surviennent ipso facto, sans qu'un avis ne soit nécessaire.

Note : Il est en tout temps la responsabilité des équipes de faire la compilation des cartes de leurs joueurs et de faire appliquer les sanctions automatiques prévues aux règlements.

À son deuxième (2^e) carton jaune dans le même match, un joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant, prévu au calendrier ou partie éliminatoire.

11.2 Cartons jaunes en séries éliminatoires

Le cumul des cartons sera remis à zéro après le dernier match de la saison régulière. Au championnat éliminatoire, tous les compteurs seront donc à zéro. Si un étudiant-athlète obtient son 3^e carton jaune lors du dernier tournoi de la saison, celui-ci devra purger son premier match éliminatoire.

12. EXPULSION-SUSPENSION :

12.1 Carton rouge de joueur

Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.

12.2 Expulsion d'un entraîneur

Un entraîneur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.

12.3 Suspension

12.3.1 Le nom de tout joueur (euse) ou entraîneur purgeant une suspension doit être inscrit sur la feuille de match dans la case appropriée.

12.3.2 Une amende de cinquante dollars (50 \$) est prévue en cas de non-respect de l'article 12.3.1.

13. DEVOIR DES ÉQUIPES :

Les équipes sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur équipe.

14. ARBITRAGE :

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre, qui est assigné par le RSEQ. 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.

15. ADMISSIBILITÉ :

- 15.1 La réglementation administrative du RSEQ s'applique intégralement incluant une ouverture possible pour les joueurs de plus de 22 ans.
- 15.2 Pour les éliminatoires le critère d'admissibilité est de 30% de participation à la saison (nb. de parties jouées).

16. FORMULE DE COMPÉTITION :

16.1 Saison régulière féminine

La ligue compte 6 équipes.

Formule : Rotation complète + 3 parties au hasard pour un total de 8 parties lors de la saison régulière.

16.2 Saison régulière masculine

La ligue compte 9 équipes.

Formule : Rotation complète pour un total de 8 parties lors de la saison régulière.

16.3 Rondes éliminatoires – féminin (modifié en décembre 2023)

- Les équipes #1 et #2 du classement ont un «bye» pour la demi-finale
- Quart-finales : #6 vs #3, #5 vs #4.
- Demi-finales : #1 vs gagnant QF, #2 vs gagnant QF
- Match consolation entre les perdants des QF (position 5 et 6)
- Finale (position 1 et 2) + finale consolation (positions 3 et 4)

Voir tableau Annexe 2

16.4 Rondes éliminatoires – masculin

- Équipe #9, #10, #11 du classement de saison régulière ont terminé leur saison.
- Quart-finales : #8 vs #1, #5 vs #4, #6 vs #3 et #7 vs #2.
- Demi-finales entre les gagnants des QF
- Match de consolation (position 5 et 6), aucun match de consolation pour les perdants des matchs M5 et M7.
- Finale (position 1 et 2) + finale consolation (position 3 et 4)

Voir tableau Annexe 3

17. SYSTÈME DE POINTAGE :

17.1 Pointage en fonction du résultat de la partie:

- 1 victoire = 3 points au classement
- 1 nulle = 1 point au classement
- 1 défaite = 0 point au classement
- 1 défaite par forfait : -1 point au classement.

17.1.1 Pointage en fonction des gestes antisportifs

- 0-1 carte jaune = 2 points au classement
- 2 cartes jaunes = 1 point au classement
- 3 et + cartes jaunes = 0 point au classement
- 1 et + expulsion = 0 point au classement

17.2 Arrêt d'une partie avant la fin

En cas de partie arrêtée avant la fin du temps réglementaire, pour cause de force majeure, la ligue considérera le match comme valide seulement si la partie était rendue en deuxième mi-temps. Tout autre cas d'arrêt de match (force majeure, blessure, fin du match avant demie, etc.) sera traité par le commissaire de la ligue.

18. MÉRITES SPORTIFS :

L'équipe gagnante du championnat éliminatoire remporte la bannière de champions de ligue (1 bannière féminine, et 1 bannière masculine).

19. POLITIQUE DE PREMIERS SOINS : (*Modifié en décembre 2019*)

Bien qu'un physiothérapeute soit présent à chaque tournoi, les équipes doivent assurer leurs besoins en matière de premiers soins. Une trousse par équipe est obligatoire.

Annexe 1

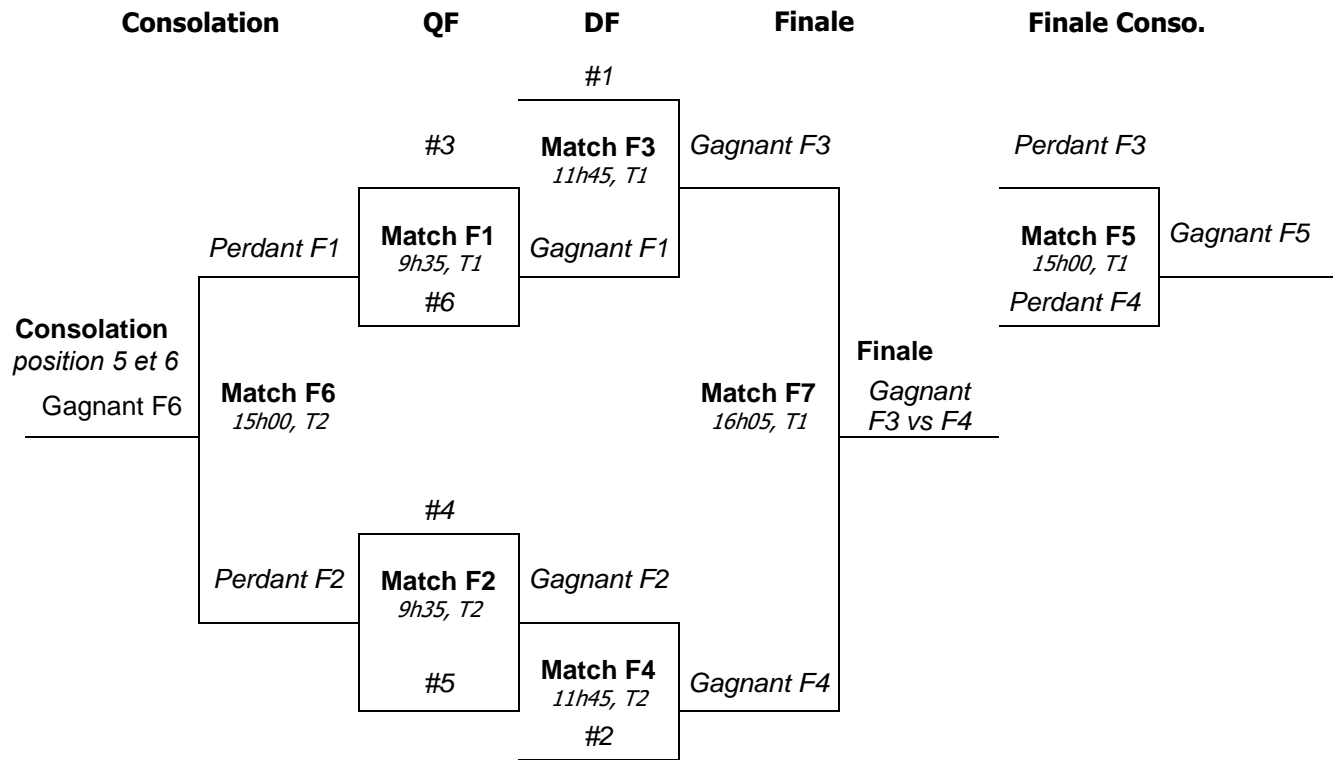
Bris d'égalité lors des parties éliminatoires

(Mode de tir des coups de pied du point de réparation exécutés pour déterminer le vainqueur d'un match éliminatoire)

Dans le cas où l'on doit tirer les coups de pied du point de réparation pour décider de l'équipe victorieuse d'un match, on appliquera les dispositions suivantes :

- a) Le but utilisé sera celui du côté opposé aux estrades.
- b) L'arbitre déterminera, en jouant à pile ou face, quelle équipe effectuera le premier tir. L'équipe qui gagne le tirage effectuera le premier tir.
- c) Cinq tirs seront exécutés alternativement parmi les joueurs se trouvant sur le terrain de jeu une fois que l'arbitre a signalé la fin du match. Le gardien peut en faire partie.
- d) 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 inutilisés.
- e) S'il y a égalité après ces 5 tirs, on continuera à tirer les coups alternativement jusqu'au moment où une équipe aura marqué un but de plus que l'autre.
- f) Tous les joueurs sur le terrain (incluant le gardien) doivent tirer une fois avant qu'un joueur puisse tirer une deuxième fois. (Sauf dans la situation prévue en d)).
- g) L'ordre de la deuxième rotation n'a pas besoin d'être le même que lors de la première rotation.
- h) Si le gardien se blesse pendant les tirs de fusillade, il pourra être remplacé par n'importe quel joueur de l'équipe se trouvant sur la feuille de match.
- i) Pendant l'exécution des tirs, tous les joueurs devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, à l'endroit désigné par l'arbitre.

Annexe 2



Note: Les heures de match sont sujet à changement.

Annexe 2

1

Match M1
8h30, T#1

8

Match M5
12h50, T#2

Match M6
12h50, T#1

5

Match M2
8h30, T#2

Consolation position 5 et 6

Match M9
16h05, T#2

4

3

Match M3
10h40, T#1

Finale

Match M10
17h10, T#1

6

Match M7
13h55, T#2

Match M8
13h55, T#1

7

Match M4
10h40, T#2

2

Finale consolation

Match M11
17h10 T#2

Note: les heures sont sujet à changement.

Soccer intérieur **Synthèse des règles importantes**

(À faire lire aux officiels avant chaque match)

3.4 Présentation de la feuille de match (*Ajouté en décembre 2019*)

Tel que stipulé dans les règlements de secteur (Article 24), l'uniforme pâle sera endossé par le collègue hôte et l'uniforme foncé par le collègue visiteur. Dans l'éventualité où une équipe n'a pas d'uniforme, elle devra porter un dossard. De plus, le port de bijoux corporels ou externes est interdit.

4.2 Présentation de la feuille de match

Chaque équipe doit remettre la feuille de match dûment remplie dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi au responsable de tournoi. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. **À la demie, l'arbitre devra vérifier la présence des joueurs et rayer les absents.**

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie pourra jouer si son nom est inscrit sur la feuille de match avant la 2e demie.

7.1 Changement de joueurs

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 (zone de 3 mètres de chaque côté du centre), 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. Dans aucun moment les changements ne doivent retarder les reprises du jeu.

8.5 Coup franc direct et indirect

Tous les coups francs sont directs **sauf pour les obstacles.**

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

8.9 Les tacles glissés

Les tacles glissés sont interdits s'ils sont exécutés de façon à contrer un adversaire. Glisser pour intercepter un ballon en absence d'adversaire n'est pas considéré comme une infraction.

Début des parties:

Les parties sont planifiées aux 65 minutes. Il est important de respecter l'horaire, car le nombre de matchs prévus en fonction de la disponibilité des plateaux est très limité. De cette façon, on s'assure de terminer à l'heure prévue.