



Soccer intérieur

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

2015-2016

Hadí Belmímoun

mbelmimoun@yahoo.com

LSSH : www.planitournoi.com

Table des matières

INTRODUCTION	3
1. Frais d'inscription.....	4
2. Politique de remboursement.....	4
3. Âge des participants.....	4
4. Remplaçants	4
5. Ancienneté	5
6. Équipements.....	5
7. Durée des matchs	6
8. Nombre de joueurs par équipe.....	6
9. Ponctualité	6
10. Absence	7
11. Fautes et comportement antisportif.....	8
11.1 Fautes majeures	8
11.2 Fautes mineures	9
11.3 Avertissement (carton jaune).....	9
11.4 Expulsion (carton rouge)	9
12. Arbitrage	10
12.1 Carton jaune	10
12.2 Carton rouge.....	11
12.3 Responsabilités.....	11
13. Qualifications.....	11
13.1 Premier tour	11
13.2 Deuxième tour.....	12
14. Éliminatoires.....	12
15. Classement des buteurs	13
16. Trophées et récompenses	13
17. Calendrier et résultats.....	13

INTRODUCTION

La ligue de soccer de Saint-Hyacinthe (**LSSH**) est une ligue de soccer intérieur qui se joue sur terrain synthétique au centre BMO à Saint-Hyacinthe (2730 Avenue Beuparlant, J2S 4M8). La ligue a lieu durant la saison hivernale et se joue à 7 contre 7.

Cette ligue est destinée à une clientèle de 30 ans et plus. Six équipes de la région maskoutaine se disputent des matchs de qualifications et éliminatoires pour le grand plaisir des amateurs de soccer que sont les joueurs eux-mêmes.

Cette ligue se veut compétitive dans l'esprit mais amicale dans le jeu et l'ambiance. Trois arbitres officieront les différents matchs de la ligue. Le respect de tous et la ponctualité sont deux valeurs sur lesquelles la ligue sera intransigeante.

Pour récompenser le beau jeu, des trophées seront remis aux champions en fin de saison ainsi que pour le meilleur buteur.

Bonne saison à tous...



1. Frais d'inscription

Vous devez vous acquitter du montant de l'inscription pour la ligue auprès de votre capitaine au plus tard le jour de votre premier match. Aucun chandail ne sera remis avant la réception de votre paiement.

Voyez avec votre capitaine pour le montant et les modalités de paiement.

2. Politique de remboursement

Aucun remboursement ne sera autorisé à n'importe quel moment de la saison et peu importe la raison.

3. Âge des participants

À l'exception des joueurs présents les années précédentes, aucun nouveau joueur de moins de 30 ans n'est autorisé à faire partie d'une équipe de la ligue LSSH.

Cette règle ne s'applique pas aux gardiens de but. Il n'y a pas de limite d'âge pour un gardien.

4. Remplaçants

La règle de l'âge (O-30) s'applique aussi pour les remplaçants qui sont invités pour pallier aux absences. À cet effet, tous les remplaçants doivent se présenter avec une pièce d'identité à des fins de vérification. Cette tâche revient à l'arbitre. Une vérification du capitaine, au préalable, auprès de ses remplaçants évitera tout désagrément.

Les remplaçants ne sont pas autorisés à participer au 2^e tour de qualifications et aux éliminatoires que s'ils ont joué au moins 3 matchs durant le premier tour, peu importe l'équipe avec laquelle ils auraient joué.

Si un capitaine décide de recruter un nouveau joueur pour pallier au départ d'un autre, le nouveau joueur ne pourra participer au 2^e tour et aux éliminatoires que s'il a joué trois matchs lors du premier tour de qualifications.

5. Ancienneté

La règle de l'ancienneté ne s'applique plus. Les capitaines d'équipe ne sont pas tenus de reconduire les joueurs d'année en année. Ils ont le droit de rappeler ou pas les mêmes joueurs ou une partie des joueurs.

De même pour moi, en tant que responsable de la ligue, je me réserve le droit de rappeler ou pas les mêmes capitaines.

6. Équipements

a) Chandail

Chaque joueur recevra un ensemble complet de vêtement de soccer (Chandail, short et bas). Les joueurs sont responsables de leur chandail et doivent le restituer en fin de saison s'ils pensent ne pas rejouer dans cette ligue l'année suivante. Vous n'êtes pas tenus de restituer le short et les bas, ils vous appartiennent. Il est important de porter l'équipement fourni par la ligue surtout pour la photo d'équipe lors de la première journée.

b) Protège-tibia

Le port du protège-tibia est obligatoire. Si le joueur ne respecte pas cette règle, il sera exclu du match.

c) Soulier

Les souliers à crampons longs sont interdits au centre BMO. Les souliers d'intérieur ou «turf» sont autorisés.

d) Ballon

Chaque capitaine aura un ballon de la ligue qu'il conservera toute la saison. Pour chaque match, il y aura donc deux ballons de disponible. Le capitaine doit confier le ballon à son assistant s'il prévoit s'absenter. L'arbitre doit s'assurer du bon état des ballons avant le début du match.

7. Durée des matchs

On ne peut avoir accès aux terrains qu'une dizaine de minutes avant 19h et on doit libérer les terrains à 20h30. Donc, les matchs commencent au plus tard à 19h05 et finissent à 20h30. Une pause de 3 minutes séparera les deux mi-temps.

8. Nombre de joueurs par équipe

L'équipe doit être constituée d'au plus 12 joueurs. En cas d'absence, le capitaine peut, ou pas, faire appel à des remplaçants. Néanmoins, il doit s'assurer d'avoir le nombre nécessaire pour débiter un match. Ce minimum est de 5 (incluant le gardien) sans quoi, le match sera perdu par forfait. Les deux équipes peuvent quand même jouer en se partageant les joueurs. Peu importe le résultat final, l'équipe n'ayant pas respecté le nombre minimum de joueurs perd le match par forfait. Aucun autre arrangement ne sera accepté, d'où l'importance pour les capitaines de s'assurer de la présence de leurs joueurs et d'établir une communication efficace avec ces derniers.

Si l'équipe se complète en retard, au plus tard 19h15, le match aura lieu mais avec des conséquences pour l'équipe fautive (voir point suivant «ponctualité»).

9. Ponctualité

Une des règles sur laquelle la ligue est intransigeante, c'est la ponctualité. Nous partons du principe que ce sport est un sport d'équipe. La présence de toutes les personnes concernées pour le bon déroulement de l'activité est indispensable, incluant

les arbitres. L'absence ou le retard de certains ne doit pas nuire à tous ceux qui sont ponctuels, présents et prêts à s'amuser, d'autant plus que l'activité est payante.

Les matchs débutent au plus tard à 19h05. Toute équipe qui ne se présente pas à l'heure avec le nombre minimum de joueurs se voit pénaliser de la façon suivante :

- Pour tout départ entre 19h05 et 19h10, l'équipe fautive se voit baisser son différentiel de But pour/But contre de 2 (-2).
- Pour tout départ entre 19h10 et 19h15, l'équipe fautive se voit baisser son différentiel de But pour/But contre de 4 (-4).

L'arbitre est garant du respect de cette règle. Une période d'adaptation pourrait être observée avant l'application de cette règle.

10. Absence

À chaque fois qu'un joueur doit s'absenter, il doit obligatoirement avertir son capitaine d'équipe. Ce dernier peut, à ce moment-là, prendre ses dispositions pour le remplacer ou pas.

Nous avons tous des raisons valables et excusables de s'absenter un ou plusieurs dimanches, mais nous sommes dans l'obligation d'en avertir à l'avance pour le bon déroulement de la ligue. Vous devez établir avec votre capitaine d'équipe une communication efficace (courriel, tél., message texte, ...).

En tant que responsable de la ligue, je me réserve le droit de remercier un joueur qui s'absente plus d'une fois sans avertir. L'intérêt de la ligue et de celui des équipes passe avant celui des individus.

11. Fautes et comportement antisportif

Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe se défendant, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe attaquante.

Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe se défendant, un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation sera accordé à l'équipe attaquante. Le botté sera fait de la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne des buts au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise. Aucun joueur de l'équipe se défendant ne pourra se tenir à moins de 6 mètres du ballon.

11.1 Fautes majeures

- Cracher sur un adversaire ;
- Manier le ballon (jouer volontairement le ballon avec la main ou le bras) ;
- Pousser un adversaire ;
- Tenir un adversaire ;
- Frapper (ou essayer de frapper) un adversaire ;
- Donner (ou essayer de donner) un coup de pied ;
- Faire un croc en jambe à l'adversaire ;
- Tacles dangereux ;
- Tacles glissés pour stopper la course du joueur en possession du ballon. Si la glissade se fait loin du joueur et a pour but, par exemple, d'empêcher le ballon de sortir du terrain, cela n'est pas considéré dangereux ;
- Pieds levés, s'abstenir! Même si parfois il n'y a aucune mauvaise intention, mais les chances pour que cela devienne dangereux est telle que s'abstenir vaut mieux que guérir ;
- Sauter sur un adversaire ;

- Charger un adversaire (violemment ou dangereusement).

11.2 Fautes mineures

- Jouer de manière jugée dangereuse par l'arbitre ;
- Charger loyalement (épaule à épaule) alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ;
- Faire obstruction à un adversaire sans jouer le ballon ;
- Faire obstruction au gardien de but (charger le gardien de but) ;
- Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- Retarder le jeu volontairement pour avantager son équipe (*gardien de but*) ;
- Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier (*gardien de but*) ;
- Toucher le ballon des mains sur une rentrée de touche faite par un coéquipier (*gardien de but*).

11.3 Avertissement (carton jaune)

- S'il se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- S'il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- S'il enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- S'il retarde la reprise du jeu ;
- S'il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc ;

11.4 Expulsion (carton rouge)

- S'il se rend coupable d'une faute grossière ;
- S'il se rend coupable d'un acte de brutalité ;
- S'il crache sur un adversaire ou toute autre personne ;
- S'il empêche un adversaire de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément de la main le ballon ;

- S'il anéantit 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 ;
- S'il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers ;
- S'il reçoit un deuxième avertissement (carton jaune) dans le même match.

L'arbitre est la seule autorité en place à juger de la dangerosité du tackle ou de tout autre geste sportif ou antisportif. L'arbitre explique en quoi le geste est dangereux, après quoi, toute argumentation pour faire valoir votre point de vue est irrecevable.

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

12. Arbitrage

L'arbitre a tout le temps raison. Néanmoins, l'arbitre peut expliquer sa décision en ce qui concerne les fautes commises. Mais en aucun cas sa décision doit être remise en question. Tout acharnement peut se mériter un carton jaune (à la discrétion de l'arbitre).

12.1 Carton jaune

Si le joueur se voit attribuer un carton jaune, il doit sortir du jeu pour une durée de 10 minutes. Un remplaçant peut prendre sa place. Le joueur fautif ne peut revenir sur le jeu qu'après autorisation de l'arbitre.

Si un joueur accumule trois cartons jaunes sur trois matchs différents, il écope d'un match de suspension. Une fois le match de suspension purgé, le compteur des cartons jaunes est remis à zéro.

12.2 Carton rouge

Si le joueur se voit attribuer un carton rouge direct ou un deuxième carton jaune lors du même match, il est immédiatement expulsé et sera suspendu pour le prochain match.

12.3 Responsabilités

- a) Être à l'heure. Être prêt et sur le terrain à 18h50;
- b) Vérifier l'état des ballons (pression).
- c) Prendre les présences et vérifier l'identité des remplaçants;
- d) Avertir les deux capitaines du temps restant avant le début officiel du match;
- e) S'assurer du bon déroulement du match;
- f) Remplir la feuille de match.

La collaboration des capitaines ou des assistants est fortement recommandée pour que le tout se fasse dans les plus brefs délais et que tout le monde puisse s'amuser le plus de temps possible.

13. Qualifications

Il y a deux tours de qualifications.

13.1 Premier tour

Chaque équipe joue 15 matchs lors du premier tour. À l'issue de ce tour, les six équipes sont classées selon les critères suivants :

- a) le plus grand nombre de points obtenus après tous les matchs du 1^{er} tour ;
- b) la différence de buts après tous les matchs du 1^{er} tour ;
- c) le plus grand nombre de buts marqués après tous les matchs du 1^{er} tour.
- d) le plus grand nombre de buts marqués lors des matchs disputés entre les équipes exæquo lors du 1^{er} tour.

Lors du premier tour, et en cas d'une large victoire, le différentiel de buts inscrit sur la feuille de match ne doit pas dépasser (+7). En aucun cas les matchs ne seront interrompus si ce différentiel est atteint en cours de partie. Cependant, tous les buts inscrits durant ce match seront comptabilisés dans le classement des buteurs.

13.2 Deuxième tour

À l'issue du premier tour, les trois premiers affrontent les trois derniers du classement. Chaque équipe joue trois matchs. Les six équipes sont classées selon les critères suivants :

- a) le plus grand nombre de points obtenus à l'issue des trois matchs ;
- b) En cas d'égalité :
 - 1. Le match un contre l'autre décidera de la position;
 - 2. Si nul ou que les équipes ne se sont pas affrontées, le différentiel de buts sur l'ensemble des trois matchs décidera de la position;
 - 3. Si égalité, les deux équipes procèdent à des tirs de barrage.

Les quatre premiers du classement participent aux éliminatoires, tandis que les deux derniers (5^e et 6^e du classement) sont disqualifiés mais continuent à jouer. Deux matchs amicaux sont prévus en fin de saison entre les deux derniers du classement.

14. Éliminatoires

À l'issue du deuxième tour, le premier affronte le quatrième et le deuxième affronte le troisième dans le cadre des demi-finales. Une finale opposera les gagnants et une finale de consolation opposera les perdants. En cas d'égalité à l'issue des 90 minutes, que ce soit en demi-finale ou en finale, il n'y aura pas de temps supplémentaire. Des tirs de barrage décideront du gagnant.

15. Classement des buteurs

Les buts seront comptabilisés du début à la fin de la saison. Par contre, les buts inscrits lors des tirs de barrage ne compteront pas dans ce classement.

16. Trophées et récompenses

- L'équipe championne à l'issue du premier tour;
- L'équipe championne à l'issue des éliminatoires;
- L'équipe vice-championne à l'issue des éliminatoires;
- Meilleur buteur.

17. Calendrier et résultats

Je vous invite à consulter assez régulièrement le site «www.planitournoi.com», LSSH. Vous y trouverez le calendrier complet de tous les matchs, ainsi que les résultats et classement des équipes et des buteurs.

Un calendrier des matchs et le classement actualisé par semaine seront affichés sur le babillard du centre BMO.