

Règlements Ligue sénior de soccer Manicouagan

Fonctionnement de la ligue

1. Modalités d'inscription

Pour inscrire son équipe, chaque capitaine doit :

- Payer le montant total de l'inscription aux responsables de la ligue avant la première partie de la saison;
- Inscrire son équipe et remplir la liste des joueurs sur la plateforme Shark Media & Sport à l'adresse ligueseniordesoccermanicouagan.com
- Assister à la rencontre des capitaines de début de saison.

2. Terrain

Les responsables du circuit s'assureront que les **officiels** et les **joueurs** soient bien informés sur les limites exactes du terrain incluant les **zones spécifiques**.

3. Ballon

Un ballon de futsal sera utilisé pour les parties disputées dans le cadre des activités de la ligue sénior de soccer Manicouagan.

4. Début de la partie

Une partie doit débuter à l'heure prévue. Toute équipe manquant d'effectif pour amorcer la rencontre disposera de 10 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis soit 3. Le temps d'attente sera soustrait du temps de jeu de la 1^{re} demie, alors, 1^{re} demi = 15 minutes et 2^e demi = 25 minutes. **Cela évite que les matchs suivants ne débutent en retard.**

5. Durée des parties

La durée des rencontres sera de 2 fois 25 minutes avec un arrêt de 5 minutes à la mi-temps. Le nombre d'équipes dans le circuit pourrait éventuellement influencer la durée des rencontres. **Toutefois, un écart de 12 buts entre deux équipes mettra fin automatiquement à la partie.**

6. Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de 30 secondes est alloué à chacune des équipes dans chaque demie. Donc 2 temps d'arrêt par équipe par partie.

7. Équipement

Pantalon court, chandail aux couleurs uniformes, chaussures de gymnase et protège-tibias obligatoires. En ce qui a trait aux numéros sur les chandails, si une équipe ne possède pas de numéros sur leur chandail, les buts et les passes des joueurs cumulés durant la rencontre seront inscrits sur la feuille de pointage **à la discrétion de l'arbitre**. Donc, il est possible que seul le résultat final de la rencontre et le nom des joueurs qui auront reçu un ou plusieurs avertissements (expulsion) apparaissent sur la feuille de match dûment signée par l'officiel de la rencontre.

***Le gardien de but peut porter un pantalon de survêtement (pantalon long).

8. Les joueurs

a) Nombre de joueurs

- 4 joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but.
- Le nombre de joueurs minimum par équipe pour amorcer une partie est fixé à 3.
- L'équipe qui ne pourra amorcer une rencontre ne disposant pas du nombre de joueurs requis perdra la partie par défaut. Si la même équipe se retrouve pour une deuxième fois dans l'impossibilité d'amorcer une rencontre pour manque d'effectif, la même procédure sera alors répétée, toutefois l'équipe fautive sera informée qu'en cas de récidive elle sera tout simplement expulsée du circuit sans bénéficier d'un quelconque remboursement.
- Si une équipe se retrouve dans l'impossibilité d'aligner le nombre de joueurs requis durant une partie parce qu'un joueur ou plusieurs joueurs se blessent, la partie prend fin automatiquement. Peu importe la marque, l'équipe en cause perdra par défaut 3 à 0.
- Si une équipe se retrouve dans l'impossibilité d'aligner le nombre de joueurs requis durant une partie parce que l'un de ses joueurs ou plusieurs de ses joueurs se font expulser ou encore qu'un joueur ou plusieurs joueurs décident de quitter le match volontairement, Peu importe la marque, l'équipe fautive perdra par défaut 3 à 0.

***Il est important de noter que les buts et les passes cumulés par les joueurs avant un forfait seront additionnés à la fiche personnelle des joueurs.

b) Remplacement des joueurs durant une partie

Aucune limite. Les joueurs sont autorisés à effectuer des remplacements en cours de jeu ou sur arrêt de jeu (sauf pour le gardien de but, qui doit obligatoirement le faire sur un arrêt de jeu). Les joueurs évoluant sur le terrain doivent quitter celui-ci avant que les remplaçants puissent y pénétrer.

Toutes les entrées et les sorties effectuées lorsque le ballon est en jeu doivent se faire à l'intérieur d'une zone spécifique, celle-ci nommée « zone de remplacement» qui se trouve devant le banc de son équipe.

9. Liste officielle (saison régulière)

- Le nombre de joueurs par équipe est illimité (une inscription maximale de 12 joueurs est acceptable en début de saison);
- Les joueurs de la classe B peuvent remplacer dans la classe A;
- Les joueurs de la classe A ne peuvent pas remplacer dans la classe B;
- Lorsqu'un joueur remplaçant a joué 3 parties avec la même équipe, il est considéré comme appartenant à celle-ci et ne peut remplacer dans une autre équipe.

10. Transfert d'un joueur d'une équipe à une autre

Chaque transfert doit passer par la rencontre des dirigeants du circuit.

11. Banc des joueurs

Le banc des joueurs est limité à l'entraîneur et aux joueurs non suspendus. La ligue accepte les joueurs de moins de 18 ans avec un adulte dans l'équipe et/ou comme entraîneur.

12. Système de pointage

Victoire = 3 points

Nulle = 1 point

13. Égalité en fin de saison

En cas d'égalité au classement général de fin de saison, les équipes seront départagées selon le système suivant :

1. Le nombre de victoires
2. La fiche entre les deux équipes (plus de victoires)
3. Si égalité à 3 équipes (nombre de victoires)
4. Si égalité à 3 équipes (différentiel buts pour divisé par les buts contre)
5. Les buts pour
6. Les buts contre
7. Les cartons rouges
8. Les cartons jaunes

14. Participation aux séries éliminatoires

Pour participer aux séries éliminatoires du circuit, chaque joueur devra avoir participé à 3 parties pendant la saison régulière avec cette équipe. Si une équipe aligne un joueur qui n'a pas respecté cette exigence pendant les séries, elle perdra automatiquement la ou les parties auxquels le joueur aura participé.

15. Procédures pour les séries

Seront déterminées en fonction du nombre d'équipes qui évolueront à l'intérieur du circuit.

Les demies finales se dérouleront de la façon suivante :

- 2 parties aller-retour d'une durée normale. Les points pour/points contre ne comptent pas, c'est le résultat des parties qui est utilisé pour déterminer l'équipe gagnante.
- En cas d'égalité après les 2 parties, une prolongation de 2 demies de 5 minutes chacune seront jouées à la suite de la 2^e partie.
- Si l'égalité persiste, la formule de fusillades s'applique.

Les finales se joueront en une seule partie.

16. Procédure lors de fusillades

- 3 lancés minimum par équipes en alternance
- 1 lancé à la fois en alternance entre les équipes jusqu'au bris de l'égalité

***L'équipe avec le moins de joueurs doit faire lancer tous ses joueurs (incluant le gardien) avant qu'un joueur effectue un 2^e tir. À partir de ce moment, l'équipe avec le plus de joueurs peut aussi faire lancer un joueur pour une 2^e fois. C'est la même chose avant un 3^e tir.

17. Gestion des plaintes et commentaires

Tout membre désirant adresser une plainte ou un commentaire au conseil d'administration de la ligue doit le faire en envoyant un courriel à l'adresse suivante : lssmmanic@hotmail.com.

Règles de jeu

18. Arbitre

L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Toutes ses décisions pendant le jeu sont sans appel. Il sera en droit de sanctionner tout geste répréhensible de la part des joueurs. L'arbitre devra s'assurer que la feuille de match de chaque équipe soit complétée correctement. L'officiel est la seule personne autorisée à inscrire des informations sur la feuille de match (buts, passes, avertissement, etc.). Chaque responsable d'équipe aura le devoir de compléter leur feuille de match, s'il néglige de le faire, l'officiel de la rencontre inscrira sur la feuille de match le pointage final de la rencontre, les avertissements et les expulsions s'ils devaient en survenir et rien de plus. Les autres statistiques individuelles seront inscrites seulement si l'officiel de la rencontre le désire. **L'arbitre devra porter obligatoirement un costume approprié incluant chandail, cartons et sifflet.**

19. Coup d'envoi

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront dépasser une ligne imaginaire située à 3 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné. Le ballon sur le coup d'envoi devra être dirigé obligatoirement vers l'arrière.

20. Hors-jeu

Inexistant

21. Fautes et incorrections

Identique aux règlements du soccer extérieur

22. Ballon en jeu ou hors-jeu

Si le ballon touche le plafond, un coup franc direct sera accordé à l'autre équipe à l'endroit où le ballon a frappé celui-ci. (Sauf si le ballon heurte le plafond vis-à-vis la surface de réparation, le ballon sera déposé à l'extérieur de la surface de réparation en ligne droite avec l'endroit où le ballon a frappé le plafond). Les lignes de touche sont délimitées soient par le rideau séparateur ou encore par une ligne de touche, c'est donc dire qu'aussitôt que le ballon entre en contact avec le rideau ou franchit la ligne, il y a arrêt de jeu et reprise en touche.

23. Coups francs

Tous les coups francs incluant les rentrées de touche sont directs. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de l'exécution du coup franc est de 3 mètres.

24. Coup pied de réparation (Tir de pénalité)

Identique à la règle du soccer extérieur, sauf que le ballon sera placé à une distance de 7 mètres de la ligne de but.

25. Coup pied de but (reprise du gardien)

Identique à la règle du soccer extérieur sauf pour les points suivants : Lors de l'exécution du coup pied de but, le gardien ou encore tout autre joueur disposera de **4 secondes** pour réaliser le coup pied de but. Un but pourra être marqué directement sur un coup pied de but. Le gardien dispose également du même temps pour dégager avec ses mains (nombre de pas illimité). Lors d'un dégagement avec les mains, si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse sans avoir touché un joueur, le but est refusé automatiquement. Dans le cas d'un dégagement, le ballon doit obligatoirement toucher le sol avant que le tir soit effectué pour marquer un but sans avoir touché un autre joueur. Pour être en jeu, il n'est pas nécessaire que le ballon quitte la surface de réparation, la passe pourra être faite directement dans la surface. Noter, que les joueurs adverses devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation lors de l'exécution du coup pied de but tout en respectant une distance minimum de **3 mètres** du ballon.

26. Coup pied de coin

Identique à la règle du soccer extérieur. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de l'exécution du coup pied de coin est de **3 mètres**. Le joueur disposera de **4 secondes** pour s'exécuter.

27. Rentrée de touche

La rentrée de touche sera effectuée avec les pieds. Le joueur disposera d'un couloir de 1 mètre pour lui permettre de faire la rentrée de touche. Le joueur disposera de **4 secondes** pour s'exécuter. Lors de l'exécution de la rentrée de touche, les joueurs adverses devront se tenir à une distance de **3 mètres** du ballon. Un but peut être marqué directement de la touche.

28. Le tackle (glissade) ou jeu par terre (3 points d'appui)

Aucun tackle ou jeu par terre ne seront acceptés dans le circuit. Le joueur fautif se verra décerner un avertissement verbal, un carton jaune ou encore un carton rouge, au jugement de l'officiel. Si la glissade se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un lancer de pénalité sera accordé. Toutefois, si un joueur glisse au sol afin de récupérer un ballon, et ce sans risque pour les joueurs adverses, la glissade sera alors tolérée.

29. Carton jaune

Le joueur se voyant décerner deux cartons jaunes dans la même partie devra quitter la partie, son équipe se défendra à **3 contre 4 pendant une période de cinq minutes**.

30. Carton rouge

Le joueur se voyant décerner un carton rouge dans un match est expulsé de la partie. Son équipe se défendra à **3 contre 4 pendant une période de 5 minutes**.

31. Joueur suspendu

Un joueur qui est sous le coup d'une suspension ne pourra agir comme arbitre lors d'une rencontre de la ligue sénior de soccer Manicouagan. De plus, un joueur suspendu ne pourra se retrouver sur le banc de son équipe. Le joueur fautif devra donc se retrouver dans les estrades.

32. Volet disciplinaire (accumulation de cartons)

- 1 jaune + 1 jaune dans le même match = quitte le match + un match de suspension
- 3 jaunes dans 3 matchs différents = un match de suspension
- 4^e jaune = 1 match de suspension
- 5^e jaune = comité de discipline. (il doit se rencontrer dans les 15 jours, le joueur ne peut jouer avant qu'une décision soit rendue par le comité)
- 1 rouge = quitte le match + 1 match de suspension
- 2^e rouge = quitte le match + 2 matchs de suspension
- 3^e rouge = quitte le match + 3 matchs de suspension + comité de discipline (il doit se rencontrer dans les 15 jours, le joueur ne peut jouer avant qu'une décision soit rendue par le comité)
- 2 jaunes accumulés + 1 rouge = quitte le match + 2 matchs de suspension.
- Tout geste jugé grave = comité de discipline (il doit se rencontrer dans les 15 jours, le joueur ne peut jouer avant qu'une décision soit rendue par le comité)

Si nécessaire pendant la saison, le comité administratif déterminera de qui sera formé le comité de discipline selon le cas.

À la fin de la saison régulière, le dossier des joueurs redevient vierge sauf:

- Si un joueur se voit attribuer un carton jaune ou rouge lors de la dernière rencontre de la saison régulière, le joueur concerné devra purger sa suspension durant les séries, ou
- si le joueur n'a pas terminé de purger sa suspension avant le début des séries, cette suspension devra être complétée pendant les séries.

Mise à jour 2024-10-07