



Règlements soccer intérieur LSM

Aide-mémoire / version condensée

Joueurs, réservistes, Joueur « Test », Éligibilité, liste d'équipe et admissibilité en série ...	Page 2-3
Partie, durée, Mise en jeu, touches et substitution	Page 4
Fautes et comportements antisportifs spéciaux (tacles/Ballon-toit)	Page 4-5
Cartons, règle du 5 minutes, expulsions, suspensions et distance minimum	Page 5
Équipements	Page 5-6
Séries	Page 6
Ajustement des divisions (promotion/relégation)	Page 6

Ce document représente un condensé des lois et les règlements de la LSM. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.

Attention certaines règles sont différentes de l'été.

Les numéros en début de ligne représentent le numéro du règlement standard non condensé

Joueurs:

- (11.3.1) Incluant le gardien : 7 joueurs sur le terrain, minimum 5 pour commencer une partie.

- Réserviste :

a. (11.3.7) Un joueur « Réserviste » est un joueur provenant du même club mais d'une division inférieure. Un réserviste peut être utilisé par une seule équipe d'une même division. Par contre, en saison intérieur, nous considérerons une division groupée (A et B) comme étant deux divisions distinct si elle sont créées avant le début du calendrier. 'A' étant constitué d'équipe plus forte que 'B'. Ce qui permet aux équipes du groupe 'A' d'utiliser des joueurs du groupe 'B'. Par contre lors de matchs croisés entre ces équipes, le joueur devra obligatoirement jouer dans le groupe 'B'.

b. (11.3.6) **Maximum 3 réservistes par partie.**

c. (11.3.7.d) **Un réserviste peut être utilisé 6 fois maximum** par une équipe, incluant les séries, par saison. À partir de la 5^{ie} fois, le joueur sera considéré comme joueur régulier et ne pourra rejouer dans son équipe initiale, sous peine de forfait pour cette équipe.

d. Un joueur ne jouant pas dans notre ligue hivernale et jouant pour votre équipe aux besoins, sera considéré comme joueur régulier et sera considéré comme « remplaçant » et non réserviste.

- Joueur « Test » (Nouveauté hiver 2016-2017) :

a. Un joueur « Test » est un joueur qui, pour l'année en cours, ne possède pas de passeport valide et qui désire jouer un (1) match d'essai avec une équipe avant de s'inscrire officiellement avec cette dernière. Exemple, tester la catégorie ou essayer un joueur inconnu.

b. Un joueur « Test » devra présenter une **preuve d'identité avec photo**, permis de conduire ou ass. maladie, au surveillant de la ligue **AVANT le début du match** sans quoi il ne sera pas autorisé à participer au match. Le match peut être perdu forfait si ceci n'est pas respecté.

c. Un joueur pourra être **« testé » une (1) seule fois** durant toute la durée du calendrier complet (préliminaire et saison) et pour une seule équipe. Suite à ce match, le joueur devra faire **valider son passeport** pour l'année en cours pour **pouvoir continuer à jouer**

- d. Maximum 2 joueurs « test » par match.
 - e. Aucun joueur « Test » ne sera autorisé en série éliminatoire.
 - f. Durant la période ouverte en début de saison, pour permettre la validation des passeports de nouveau joueur (les 2 premières semaines), les joueurs sans passeport peuvent jouer les deux semaines mais seront automatiquement considérés comme « Test » et ne pourront donc plus rejouer sans passeport suite à cette période ouverte.
- **Sont éligibles** à jouer dans la ligue, les joueurs :
- a. Qui ont leur passeport de joueur dûment valide pour la saison d'activités courantes par leur association régionale. (exception d'un match « Test », voir règle précédente et durant la période ouverte en début de saison pour laisser le temps de faire les nouveaux passeports, qui est généralement 2 semaines)
 - b. Qui ne sont pas sous le coup d'une suspension décrétée par la ligue ou de toute autre instance d'autorité.
 - c. De catégorie U17 et + pour l'année en cours. Un joueur de niveau U16 peut jouer, car l'hiver est une saison préparatoire à l'été suivant où il sera rendu U17, par contre la ligue aimerait une lettre d'autorisation des parents.
- La liste d'équipe peut compter un maximum de 25 noms, excluant les réservistes. Un joueur peut être ajouté à la liste à tout moment. Un joueur ayant déjà joué une partie dans la saison courante ne pourra pas être retiré de la liste jusqu'à la saison prochaine.
- Un joueur pourra participer aux séries éliminatoires s'il a joué un minimum d'une partie avec l'équipe dans la saison courante. Dans le cas d'un réserviste, qu'il soit nouveau ou déjà emprunté, ce dernier devra avoir joué un minimum d'une partie avec son équipe de base pour pouvoir participer aux séries d'une équipe de division supérieure.

Partie :

- (11.6.1) La durée d'une partie est **de 2x 34 minutes**. Avec une courte pause entre les demies.
- (11.7) Dû au coût élevé de location des plateaux et le désir de tous de maximiser le temps de jeu :
 - a. L'équipe visiteuse effectue le coup d'envoi
 - b. **L'arbitre sifflera une première fois un coup de sifflet pour indiquer le début de la partie laquelle devra débuter dans les 60 secondes du premier coup de sifflet (le chronomètre de la partie débutera) sans quoi l'équipe ou les équipes responsables du retard se verront pénalisées d'un point au classement de leur championnat, si l'arbitre écrit ce retard sur la feuille de match**
 - c. Après 5 minutes du sifflet original l'équipe responsable du retard se verra pénalisée en plus d'un point au classement de leur championnat, d'un but contre son camp pour la partie en cause.
 - d. Après 10 minutes du sifflet original l'équipe responsable du retard se verra pénalisée en plus d'un point au classement de leur championnat d'un deuxième but contre son camp pour la partie en cause.
 - e. Après 15 minutes du sifflet original l'équipe responsable du retard se verra déclaré forfait à l'adversaire.
- (11.3.8) Les changements (substitutions)
 - a. Les substitutions sont illimitées et pendant le jeu (**sur le « fly »**).
 - b. Doivent se faire **par le centre du terrain** (ceux qui entrent et ceux qui sortent). Un arbitre pourra sanctionner d'un **carton jaune**, un joueur n'entrant pas par le centre et tirant ainsi avantage d'un jeu de défense ou d'attaque.
- (11.13) Aucun but ne peut être accordé sur une touche, sauf si un joueur y touche. (loi 15 FIFA)
- À l'intérieur, un joueur peut s'ajouter à un alignement à tout moment durant la partie.

Discipline, Fautes et comportements antisportifs

- Fautes et comportements antisportifs spéciaux:

- a.(11.10.1) **Tacles interdits** : coup franc indirect. **Les glissades sont acceptées mais pas les tacles : Un tacle est une glissade vers un joueur adverse dans le but de lui enlever le ballon qu'il contrôle.** Couper une passe n'est pas un tacle sauf si votre geste est fait en même temps que l'adversaire tente de contrôler le ballon. La gravité d'une glissade est laissée à la discrétion de l'arbitre.

b. (11.10.2) Contact ballon-toit : coup franc indirect. Remise en jeu pour l'équipe adverse **sous le point de contact**. Si ce point de contact est situé dans la zone de but de l'équipe fautive, la remise en jeu devra se faire en **coup de pied de coin**.

- **Carton rouge, règle spéciale LSM :**

a. (11.10.7) Une équipe dont un joueur est expulsé, devra jouer avec un joueur en moins pendant 5 minutes (calculé par l'arbitre). Suite à ces 5 minutes, l'arbitre donnera le signal pour rajouter un joueur (Le joueur exclu doit quitter le terrain et n'a pas le droit de revenir jouer).

b. (11.10.6) Si un joueur est expulsé pour « violence gratuite », soit bagarre ou coup, l'équipe n'aura pas le droit de remplacer ce joueur et devra terminer le match avec un joueur en moins.

- 5 mètres de distance lors d'une remise en jeu.

- Les cartons sont comptabilisés sans tenir compte des autres divisions

- (10.4/.5/.6) En saison :

- 3^e, 5^e, 7^e jaunes = 1 match de suspension au prochain match
- 1^{er} rouge = 1 match de suspension au prochain match
- 2^e rouge = 3 matchs de suspension aux prochains matchs
- 3^e rouge = 5 matchs de suspension aux prochains matchs
- 1^{er} double jaune = 1 match de suspension au prochain match
- 2^e double jaune = 2 matchs de suspensions aux prochains matchs

- (10.4/.5/.6) En série :

- 2^e, 4^e, 5^e, jaunes = 1 match de suspension au prochain match

- (11.10.4) Après la 3^e expulsions d'un joueur pour la même équipe pendant le même match (rouge ou double jaune). Le match sera considéré forfait (sans le règlement des 5 minutes, l'équipe serait sous la limite permise des 5 joueurs sur le terrain)

- (10.3) En série : Le cumul des cartons est remis à zéro mais si une suspension a été reçue au dernier match de saison, cette suspension doit être purgée en série.

- Le cumul des cartons est remis à zéro entre les saisons d'automne et d'hiver, mais les sanctions des rouges directes seulement seront transférées vers la saison d'hiver.

Équipements

- Souliers avec crampon et « Turf » accepter. **Aucun crampon en métal pointu ou de forme jugée dangereuse par l'arbitre**. Espadrille à la discrétion de l'arbitre.

- De préférence, chandails d'équipe identique. Les surveillants, peuvent demander à tous joueur de porter le vrai chandail d'équipe ou forcer un joueur et équipe à porter des dossards si trop de différence entre les joueurs.

- Les surveillants peuvent prêter des dossards si les couleurs sont trop similaires. Les visiteurs porteront les dossards.

- Comme pour l'été, **aucun bijoux** (bagues, chaînes, boucle d'oreille, ...)

Séries

- **Un joueur pourra participer aux séries éliminatoires s'il a joué un minimum d'une partie avec l'équipe dans la saison courante.** Dans le cas d'un réserviste, qu'il soit nouveau ou déjà emprunté, ce dernier devra avoir joué un minimum d'une partie avec son équipe de base pour pouvoir participer aux séries d'une équipe de division supérieure.

- En séries, chaque match doit avoir un gagnant. Si il y a égalité : aucune période de prolongation, **tir de barrage** directement. **3 tirs** pour commencer et si il y a encore égalité, on rajoute un tour à la fois.

- La saison d'automne peut comporter une série de fin de saison mais sans élimination pour offrir la quantité de match prévue. Les perdants auront un ou des matchs de consolation la/les semaines suivantes.

- La saison d'hiver comporte toujours une série avec élimination. Sauf si précisé avant la saison, chaque équipe participe à au moins un match de série.

- (10.3) **En série : Le cumul des cartons est remis à zéro mais si une suspension a été reçue au dernier match de saison, cette suspension doit être purgée en série.**

Ajustement des divisions (Promotion-Relégation)

À la fin de la saison des qualifications, la LSM ajustera les divisions pour mieux calibrer les forces avant la saison régulières.

La LSM est en droit, à sa discrétion, de déplacer les deux premières/dernières équipes des divisions, une seule ou peut-être même aucune si les forces sont très similaires.