



TABLES DES MATIÈRES

1.1	Préambule	4
1.2	Juridiction	4
1.3	Lois du jeu	4
1.4	Engagement	4
1.5	Trousse de premiers soins	4
1.6	Le responsable d'équipe	5
2	BALLON	5
3	NOMBRE DE JOUEURS	5
3.1	Date limite pour l'ajout d'un nouveau joueur	5
3.2	Le surclassement des joueurs	5
3.3	Maximum sur la feuille de match et minimum sur le terrain	5
3.4	Joueurs de réserve	6
3.5	Joueur permis	6
3.6	Récupération des joueurs blessés	7
4	ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS	7
5	DURÉE DES MATCHS	7
6	DÉROULEMENT DU MATCH	8
6.2	Présence des équipes	9
6.3	Remise d'un match	10
6.4	Match interrompu	10
6.5	Feuille de match	11
6.6	Procédure de remplacement	12

6.7	Écart de buts dans le pointage	12
6.8	Expulsion d'un joueur	12
6.9	Joueur inéligible	12
6.10	Nombre de responsables	13
6.11	Cartes d'indentification des responsables	13
6.12	Rôle des responsables d'équipe	13
6.13	Expulsion d'un responsable d'équipe	13
6.14	Absence de l'arbitre	13
6.15	Spectateurs	14
6.16	Plainte	14
6.17	Protêt	14
6.18	Protêt non-recevable	15
6.19	Appel de la décision	15
7	PROCÉDURE POUR DÉTERMINER UN VAINQUEUR	15
7.2	Points de classement	15
7.3	Classement des équipes en saison régulière	15
7.4	Bris d'égalité (Cette procédure sera utilisée pour départager toutes les positions)	15
7.5	Équipe championne	16
8	FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT OU D'EXCLUSION (CARTONS JAUNES ET ROUGES) VOIR RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE DE SOCCER OUTAOUAIS.	16
9	LOI 4 – DIRECTIVES ET CLARIFICATION	17
	DESTINATAIRES : ARBITRES, ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	17

GÉNÉRALITÉS

1.1 Préambule

1.1.1 Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit aucunement une discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

1.2 Juridiction

1.2.1 Le présent règlement régit la Ligue Senior de Soccer Outaouais (LSSO).

1.2.2 La ligue s'adresse aux catégories féminines et masculines suivantes : Senior 19 à 34 ans et Vétérans 35 ans et plus.

1.2.3 La LSSO peut comporter les divisions féminines et masculines suivantes : FD1, FD2, FD3, FD4, MD1, MD2, MD3, MD4, VD1, VD2, VD3, VD4.

1.2.4 Les pointages et les classements ne sont pas compilés pour les catégories MX2 et MX3. Seul le suivi des règlements et des cartons y est assuré.

1.3 Lois du jeu

1.3.1 Pour le soccer à 7, toutes les parties sont jouées en accord avec les règlements de la Fédération du Soccer du Québec (FSQ). Les articles du présent règlement, spécifiques à la LSSO viennent s'y ajouter ou les préciser.

1.3.2 Pour le soccer à 11, toutes les parties sont jouées en accord avec les Lois du jeu de la FIFA. Les articles du présent règlement, spécifiques à la LSSO viennent s'y ajouter ou les préciser.

1.4 Engagement

1.4.1 Tous les participants sont assujettis aux règlements de la LSSO comme ils sont assujettis à ceux de Soccer Outaouais (SO) et de la FSQ.

1.4.2 En devenant participant de la LSSO, toute personne accepte de se soumettre et de se conformer aux règlements de compétition et aux décisions des représentants de la ligue et des arbitres.

1.5 Trousse de premiers soins

1.5.1 Chaque équipe doit avoir en sa possession, une trousse de premiers soins et de la glace (ou un substitut) accessibles en tout temps.

1.6 Le responsable d'équipe

1.6.1 Le responsable d'équipe est l'entraîneur, gérant ou toute autre personne détenant une carte d'indentification et étant dûment affiliée pour l'année en cours.

2 BALLON

2.1.1 Le ballon no. 5 est le seul ballon réglementaire qui doit être utilisé. La ligue fournira un ballon par équipe et ces ballons doivent être remis à l'arbitre en début de match.

3 NOMBRE DE JOUEURS

3.1 Date limite pour l'ajout d'un nouveau joueur

3.1.1 La date limite pour ajouter un nouveau joueur dans une équipe est le 15 juillet.

3.2 Le surclassement des joueurs

RÉSERVÉ À LA LRSO

Modification

3.3 Maximum sur la feuille de match et minimum sur le terrain

	Div. 1		Div. 2		Div. 3 et + MX	
	Maximum autorisé sur la feuille de match	Minimum autorisé sur le terrain	Maximum autorisé sur la feuille de match	Minimum autorisé sur le terrain	Maximum autorisé sur la feuille de match	Minimum autorisé sur le terrain
3.3.1 Soccer à 7	S/O	Cinq (5)	S/O	Cinq (5)	quinze (15)	Cinq (5)
3.3.2 Soccer à 11	Vingt(20)	Huit (8)	vingt(20)	Huit (8)	vingt-cinq(25)	Huit (8)

3.3.3 Pour la catégorie mixte, deux (2) joueuses doivent être sur le terrain.

3.4 Joueurs de réserve

3.4.1 Le joueur de réserve désigne un joueur qui a reçu l'autorisation et qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club de catégorie d'âge ou de division supérieure. Il apparaîtra avec la mention « R » sur la feuille de match.

3.4.2 Le nombre maximum de matchs pouvant être disputés par un joueur comme joueur de réserve est de dix (10) matchs par saison peu importe avec quelle(s) équipe(s) ils sont disputés. Après ces dix (10) matchs, le joueur devient inéligible comme joueur de réserve.

Ajout

3.4.2.1 *Ce règlement ne s'applique pas pour les catégories MX2 et MX3.*

3.4.3 En ce qui concerne le gardien de but qui est inscrit à ce titre sur une liste d'équipe de PTS ligue, il pourra être ajouté à titre de gardien but (réserviste ou invité) sur la feuille de match d'une autre équipe sans qu'il y ait de restriction quant au nombre de fois qu'il pourra évoluer à titre de joueur invité ou réserviste.

3.4.4 Peu importe que ce soit pour le soccer à 7 ou le soccer à 11, il n'y a pas de limite quant au nombre de joueurs réserves qui peut être sur une feuille de match.

3.4.5 Les matchs joués lors d'un tournoi ou d'un festival en tant que joueur réserve ne sont pas comptabilisés.

3.5 Joueur permis

3.5.1 Le joueur permis désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

3.5.2 Le nombre maximum de matchs pouvant être disputés par un joueur comme joueur permis est de dix (10) matchs par saison peu importe avec quelle(s) équipe(s) ils sont disputés. Après ces dix (10) matchs, le joueur devient inéligible comme joueur permis.

3.7.2.1 *Ce règlement ne s'applique pas pour les catégories MX2 et MX3.*

3.5.3 En ce qui concerne le gardien de but qui est inscrit à ce titre sur une liste d'équipe de PTS ligue, il pourra être ajouté à titre de gardien but (réserviste ou permis) sur la feuille de match d'une autre équipe sans qu'il y ait de restriction quant au nombre de fois qu'il pourra évoluer à titre de joueur permis ou réserviste.

3.5.4 Peu importe que ce soit pour le soccer à 7 ou le soccer à 11, il n'y a pas de limite quant au nombre de joueurs permis qui peut être sur une feuille de match.

3.5.5 Les matchs joués en tant que joueur réserve en D4, mixte et ou en vétérans ne sont pas comptabilisés.

- 3.5.6 Les matchs joués lors d'un tournoi ou d'un festival en tant que joueur réserve ne sont pas comptabilisés.

3.6 Récupération des joueurs blessés

- 3.6.1 Un joueur blessé, qui désire reprendre graduellement ses activités de soccer, doit dans un premier temps présenter sa demande à son club. Le club devra ensuite présenter une demande écrite au responsable des compétitions, accompagnée d'un billet de médecin stipulant la nature de la blessure et le temps de récupération recommandé. Si la demande est acceptée par la LSSO, le joueur pourra intégrer seulement l'équipe de division directement inférieure à son équipe officielle, sans qu'un changement de passeport soit nécessaire. Ce règlement n'est valide que pour le championnat de ligue et pour une durée maximale de deux (2) matchs. Il ne s'applique pas pour les tournois.
- 3.6.2 Un joueur ayant reçu un diagnostic d'une commotion cérébrale devra obligatoirement suivre le protocole établi par la FSQ. Il devra présenter une autorisation d'un professionnel de la santé ou d'un médecin indiquant que le joueur est apte à jouer. Sinon, il sera considéré étant inéligible.

4 ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

- 4.1.1 Un joueur ne peut porter aucun objet ou pièce d'équipement dangereux pour lui-même ou les autres joueurs (y compris tout type de bijou). (Voir Loi 4 Directives et clarification disponible sur le site internet de Soccer Outaouais).
- 4.1.2 Le maillot doit avoir des manches qui doivent rester déroulées.
- 4.1.3 Chaque joueur doit porter un numéro sur son maillot.
- 4.1.4 Chaque joueur doit obligatoirement porter un short (bermuda exclus), sauf le gardien de but pour lequel le port du survêtement long sera autorisé. Les shorts avec des poches sont strictement interdits par mesure de sécurité pour les joueurs.
- 4.1.5 Les protège-tibias sont obligatoires et doivent être entièrement couverts par les bas. Les protège-tibias doivent offrir un degré de protection raisonnable (conformes aux *Lois du Jeu de la FIFA*).
- 4.1.6 Lors d'un match, l'uniforme des joueurs d'une même équipe doit être complet (maillot, culotte courte et bas) et de même couleur dominante pour tous les joueurs de cette équipe (exception faite du gardien de but).
- 4.1.7 Un joueur qui ne porte pas un maillot de même couleur que ses coéquipiers ne pourra participer au match qu'après avoir obtenu un maillot de la même couleur.

5 DURÉE DES MATCHS

5.1.1 Un match est divisé en deux (2) demies égales en temps.

- *Soccer à 7 : 2 demies de 40 minutes*
- *Soccer à 11 : 2 demies de 45 minutes*

5.1.2 L'arrêt à la mi-temps ne dépasse pas cinq (5) minutes.

5.1.3 L'arbitre d'un match est la seule personne responsable de chronométrer le temps de jeu.

6 DÉROULEMENT DU MATCH

6.1.1 Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux (2) équipes lors d'un match, l'équipe receveuse doit porter des dossards ou un maillot d'une autre couleur.

6.1.1.1 c'est la responsabilité de l'équipe de fournir des dossards à ses équipes lorsqu'elles sont receveuses.

6.1.1.2 advenant que les deux équipes portent des couleurs ne pouvant pas différencier clairement les joueurs sur le terrain, l'équipe receveuse perdra par forfait. La décision de faire jouer la partie appartient à l'arbitre.

Ajout

6.1.1.3 des dossards sont disponibles à Soccer Outaouais en retour d'un dépôt de 40\$ qui sera remis lorsque les dossards seront retournés.

- 6.1.2 Le capitaine de chaque équipe doit être identifié clairement par un brassard porté au bras.
- 6.1.3 Chaque équipe doit fournir un ballon de partie à l'arbitre qui décidera lequel sera utilisé.
- 6.1.4 Pour le soccer à 7, la loi 11 du hors-jeu ne s'applique pas.
- 6.1.5 Pour le soccer à 7, tous les coups francs sont DIRECTS et les joueurs en défensive devront se trouver à au moins 6 mètres du ballon.
- 6.1.6 Pour le soccer à 7, lorsqu'une faute mineure de l'équipe défensive dans la surface de réparation est commise, l'arbitre accordera un coup franc DIRECT sur la ligne de la surface de réparation parallèle avec la ligne de but à l'endroit le plus proche où la faute a été commise. Tous les joueurs de l'équipe défensive devront se trouver à au moins 6 mètres du ballon.
- 6.1.7 Pour le soccer à 7, lorsqu'une faute majeure de l'équipe défensive est commise dans la surface de réparation l'arbitre accordera un coup de pied de réparation. Le ballon devra être placé à 7 mètres de la ligne de but.
- 6.1.8 Après un coup subit à la tête, si le joueur présente des symptômes reliés à une commotion cérébrale, selon le protocole établit par la FSQ, le joueur devra être retiré du jeu. C'est la responsabilité de l'équipe. Un rapport d'accident devra être rempli et transmit à Soccer Outaouais trente (30) jours au maximum après l'accident.
- Ajout** 6.1.9 Lors du coup d'envoi le ballon sera en jeu dès qu'il aura été botté et qu'il aura clairement bougé. La passe peut se faire directement à l'arrière.

6.2 *Présence des équipes*

- 6.2.1 Un délai de quinze (15) minutes est accordé pour présenter le minimum de joueurs habillés sur le terrain. Après ce délai, la partie sera perdue par forfait par l'équipe prise en faute.
- 6.2.2 Si aucune équipe ne se présente sur le terrain avec le nombre minimum de joueurs requis, les deux équipes perdent le match par forfait.
- 6.2.3 Toute équipe qui ne se présentera pas au match, perdra automatiquement ce dernier par forfait. De plus, si la ligue n'a pas été avisée de cette absence dans les quarante-huit heures (48), le ou les clubs se verront imposer selon le tableau des frais une amende. Montant qui sera retourné au club qui s'est présenté pour le match. Selon les circonstances le directeur de la compétition pourra référer le cas au comité régional de discipline.

6.2.4 Si une équipe refuse de jouer la partie une fois rendue au terrain ou refuse de terminer la partie après qu'elle a débutée, l'équipe perd automatiquement la partie par forfait et le responsable d'équipe sera traduit devant le comité régional de discipline.

6.3 Remise d'un match

6.3.1 Une partie peut être remise seulement si :

- *l'arbitre de la partie détermine sur place que la température l'oblige (ex.: orage électrique).*
- *l'arbitre de la partie, la LSSO ou la municipalité, juge que le terrain est impraticable et donc porte préjudice à l'intégrité physique des joueurs.*
- *la ligue juge que des circonstances/force majeure, font en sorte qu'un ou plusieurs matchs doivent être annulés.*

Modification

6.3.2 La ligue est responsable des reprises de match et toute reprise de match.

6.3.3 Dans l'éventualité, que les deux équipes concernées par une reprise de match arrivent à une entente et que cette entente a pour effet de changer le match à l'horaire (ceci doit être fait au moins soixante-douze (72) heures avant la date du match à l'horaire). Les deux entraîneurs doivent confirmer par écrit les détails de ce changement et l'équipe receveuse devra s'assurer qu'un terrain et des arbitres ont été réservés auprès des instances responsables.

6.3.4 Si l'équipe receveuse ne respecte pas sa responsabilité ayant trait à l'obtention du terrain et des arbitres, elle (l'équipe receveuse) perdra le match par forfait.

6.3.5 Les reprises de match faisant l'objet d'une entente ne doivent pas être repoussées au-delà de deux (2) semaines sans l'autorisation du directeur des compétitions.

6.4 Match interrompu

6.4.1 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins 75 % du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de cause qui justifierait la reprise du match (article 6.3).

6.4.2 Dans tout autre cas, le directeur responsable de la compétition décidera de la validité du match.

6.4.3 Si 75 % du temps ou plus est écoulé, le pointage au moment de l'arrêt détermine le résultat final de la partie.

6.4.4 Si 70% du temps ou plus est écoulé et que l'écart est supérieur à 3 buts et plus, la partie sera comptabilisée.

Ajout

6.5 Feuille de match

- 6.5.1 Les équipes doivent utiliser la feuille de match de PTS ligue et la remettre à l'arbitre vingt (20) minutes avant le début de la partie accompagnée des cartes d'identification des joueurs et des responsables d'équipe.
- 6.5.2 L'arbitre procédera à la vérification des cartes d'identification et la validation des présences.
- 6.5.3 Tout joueur qui est inscrit sur la feuille de match et qui n'a pas été rayé par l'entraîneur peut prendre part à la partie à condition qu'il présente sa carte d'identification à l'arbitre ou à l'arbitre assistant. Cette vérification est effectuée sans que la partie ne soit retardée ou arrêtée.
- Modification**
- 6.5.4 L'arbitre doit remettre à la fin du match la partie gauche de la feuille de match, avec les résultats, aux entraîneurs de chacune des équipes.
- 6.5.5 L'arbitre a quarante-huit (48) heures suivant la fin du match pour inscrire le résultat du match joué dans PTS Ligue. Il doit aussi compléter le rapport de discipline en ligne à l'intérieur de ce même délai.
- 6.5.6 Abrogé.
- 6.5.7 Abrogé
- 6.5.8 Dès que HL (homologué par la ligue) apparaît dans PTS, les équipes ont la responsabilité de vérifier qu'il n'y a pas eu une erreur de transcription des données. S'il y a lieu, il faut alors envoyer un courriel à competitions@socceroutaouais.ca au maximum quarante-huit (48) heures après que le match soit identifié HL et y joindre la feuille de match numérisée (scan). Toute demande passée ce délai ou n'incluant pas la feuille de match ne sera pas considérée.
- 6.5.9 Si pour une raison ou une autre un match n'est pas homologué au moment de jouer le suivant, les équipes concernées sont tout de même responsables de s'assurer de l'éligibilité de leurs joueurs.

6.6 Procédure de remplacement

6.6.1 Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions effectués avec la permission de l'arbitre aux moments suivants :

- *Après un but;*
- *Sur un coup de pied de but;*
- *À la mi-temps;*
- *Lorsqu'il y a blessure (le joueur blessé seulement)*
- *Sur les touches offensives et à la discrétion de l'arbitre.*

6.6.2 Si une équipe se prévaut d'un remplacement lors d'une touche offensive, l'équipe adverse peut elle aussi effectuer des remplacements.

6.7 Écart de buts dans le pointage

6.7.1 Après un écart de sept (7) buts entre deux équipes, la partie officielle sera terminée. Avec l'accord des deux responsables d'équipe, le match se poursuivra de façon amicale, en considérant la possibilité de prêter des joueurs pour équilibrer les forces en présence. L'arbitre continuera à officier le match amical et appliquera les règlements comme s'il s'agissait d'un match officiel.

6.8 Expulsion d'un joueur

6.8.1 Un joueur actif (n'inclut pas les remplaçants) qui est expulsé par l'arbitre durant le match ne peut être remplacé par un autre joueur.

6.8.2 Le joueur expulsé doit quitter immédiatement les limites du terrain de jeu.

6.8.3 Le joueur expulsé doit obligatoirement purger la partie suivante. La ligue contactera le responsable d'équipe advenant que le Comité de discipline ajoute des parties supplémentaires à la suspension.

Ajout

6.8.4 Selon le règlement 7.7 du Code disciplinaire, toute suspension non terminée sera reportée au prochain championnat.

6.9 Joueur inéligible

6.9.1 Une équipe qui aligne un joueur inéligible perdra automatiquement par forfait. Elle se verra imposer une amende selon le tableau des frais.

6.10 Nombre de responsables

- 6.10.1 Un maximum de trois (3) responsables d'équipe, dont l'entraîneur peuvent être dans la zone technique, et ce, en tout temps.
- 6.10.2 De plus, il ne doit pas avoir plus d'un (1) responsable d'équipe debout dans la zone technique en même temps.

6.11 Cartes d'indentification des responsables

- 6.11.1 Les responsables qui sont dans la zone technique doivent être dûment affiliés et posséder une carte d'identification valide pour l'année en cours.

6.12 Rôle des responsables d'équipe

- 6.12.1 Aucun responsable d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Le responsable d'équipe doit demeurer dans la zone technique de son équipe. Le responsable d'équipe peut donner des instructions aux joueurs pendant la partie.
- 6.12.2 Il est de la responsabilité du responsable d'équipe de s'assurer que tous les joueurs en uniformes soient éligibles.

6.13 Expulsion d'un responsable d'équipe

- 6.13.1 L'arbitre peut demander à un responsable d'équipe de quitter les limites du terrain s'il juge que le responsable d'équipe nuit au bon déroulement du match et/ou persiste à enfreindre les règlements.
- 6.13.2 Selon les circonstances spécifiques qui ont motivé l'expulsion d'un responsable d'une ou des équipes, le directeur responsable de la compétition pourra référer le cas au comité de discipline de SO.

6.14 Absence de l'arbitre

- 6.14.1 Si à la suite de circonstances incontrôlables, il n'y a pas d'arbitre à l'heure prévue d'une partie, un autre arbitre qualifié disponible peut officier. S'il n'y a pas un autre arbitre qualifié disponible le match devra être remis et l'article 6.3.2 s'appliquera.

6.15 Spectateurs

6.15.1 Durant le déroulement d'une partie, les spectateurs doivent être localisés du côté du terrain opposé à celui de la zone technique et ne doivent pas nuire au bon déroulement de la partie. Si un ou des spectateurs perturbent, par leur comportement, le déroulement normal du match, l'arbitre peut en tout temps exiger de l'entraîneur de l'équipe à laquelle appartiennent ces spectateurs de faire cesser ces comportements. L'arbitre octroie à l'entraîneur une période de cinq (5) minutes pour ramener les conditions assurant le bon déroulement du match. Si, au terme de ces cinq (5) minutes, de l'avis de l'arbitre, ces conditions ne sont pas remplies, l'arbitre peut, sans autre préavis, mettre un terme au match. L'équipe dont l'entraîneur aura été averti au préalable perdra alors le match par forfait. Un rapport sera transmis au directeur des compétitions qui verra à adopter toutes les mesures qu'il juge nécessaires pour assurer le bon déroulement de la saison.

6.16 Plainte

6.16.1 Toute infraction pourrait être signée, datée et signalée à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de match et signée par le plaignant (responsable d'équipe). Une plainte peut également être déposée par écrit, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, auprès du secrétariat de la LSSO.

6.16.2 La LSSO doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie de la plainte, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à la personne contre qui la plainte est dirigée et son club.

6.17 Protêt

6.17.1 Le dépôt d'un protêt doit se faire, sous peine de déchéance du protêt, par correspondance officielle au secrétariat de la LSSO dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt et être accompagné d'un dépôt tel que prévu au tableau des frais. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.

6.17.2 Le plaignant doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie du protêt, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à l'équipe contre qui il proteste. Les coordonnées des équipes sont disponibles au secrétariat de la LSSO.

6.17.3 L'étude des protêts se fait par le Jury de discipline de SO selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FSQ et de la ligue LSSO. Si le protêt est jugé valable par le Jury de discipline, le dépôt sera remboursé au plaignant. Si le comité de discipline régional rejette le protêt, le dépôt n'est pas remboursé.

6.18 Protêt non-recevable

6.18.1 Selon les Lois du Jeu de la FIFA, les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but, le résultat du match ou toute expulsion de joueurs ou de responsables d'équipe. Un protêt sur une décision de l'arbitre est donc non recevable.

6.18.2 Pour toute infraction au processus de protêt, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné au plaignant.

6.19 Appel de la décision

6.19.1 Toute décision (excluant celle de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu) peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FSQ.

7 PROCÉDURE POUR DÉTERMINER UN VAINQUEUR

7.1.1 Cet article ne s'applique pas aux catégories mixtes puisque qu'il s'agit d'un championnat sans classement.

7.2 Points de classement

7.2.1 L'attribution des points de classement est accordée selon la procédure habituelle et est basée sur le résultat de la partie :

- *3 points pour une victoire;*
- *1 point pour un match nul;*
- *0 point pour un match perdu;*
- *-1 point pour un forfait.*

7.3 Classement des équipes en saison régulière

7.3.1 Le classement des équipes en saison régulière est déterminé par le nombre de points de classement amassés.

7.3.2 Lors d'une partie perdue par forfait, l'équipe qui bénéficie du forfait aura un pointage final de 3-0 en sa faveur. Si le résultat est supérieur à un écart de 3 buts, le résultat de la partie sera comptabilisé.

Modification

7.4 Bris d'égalité (Cette procédure sera utilisée pour départager toutes les positions)

7.4.1 En cas d'égalité, le départage se fera dans l'ordre qui suit :

1 : en tenant compte du résultat des parties jouées entre les équipes à égalité (non applicable s'il y a plus de deux équipes à égalité) ;

2 : le plus grand nombre de victoires ;

3 : la plus grande différence entre les buts pour et les buts contre ;

4 : le moins de but contre ;

7.4.2 Si l'égalité implique plus de deux équipes, la procédure de départage s'applique à partir du critère 2.

7.4.3 Si l'égalité persiste, un match de barrage est joué en un lieu et une date déterminée par le directeur des compétitions.

7.5 Équipe championne

7.5.1 L'équipe championne de chaque catégorie, en saison régulière aura son nom inscrit sur le trophée perpétuel du championnat. Le trophée demeure au secrétariat de la LRSO.

8 FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT OU D'EXCLUSION (CARTONS JAUNES ET ROUGES) Voir Règlements de discipline de Soccer Outaouais.

9 Loi 4 – Directives et clarification

DATE : 19 avril 2015

SUJET : **Équipement des joueurs, incluant l'utilisation de l'équipement non obligatoire**

DESTINATAIRES : **Arbitres, entraîneurs et joueurs**

Préoccupé par la sécurité de ses joueurs et afin d'éviter tout conflit entre ses membres au sujet de la loi 4, le CEAO (Comité Exécutif Arbitrage Outaouais) en coopération avec le directeur des compétitions de Soccer de l'Outaouais désire vous informer et préciser les directives afin d'assurer une application uniforme des Lois du jeu sur les terrains de l'Outaouais. Veuillez SVP distribuer ce document à tous les membres de Soccer Outaouais afin de nous assurer d'un environnement sans ambiguïté lors de parties en Outaouais. Les joueurs devront respecter ces critères établis par cette note de service qui reprend les directives émises par l'Association canadienne de soccer (ACS), dont vous trouverez le contenu ci-dessus;

Lois du jeu – Loi 4

Équipement des joueurs

Les Lois du jeu stipulent que:

“Un joueur n'est pas autorisé à porter tout objet représentant un danger pour lui-même ou pour les autres ” (Loi 4)

“Les protections modernes telles que couvre-chefs, masques de visage, genouillères et coudières sont faites dans des matériaux mous légers et rembourrés et ne sont pas considérées comme dangereuses. Elles sont donc autorisées.” (FIFA)

“Les nouvelles technologies ont rendu les lunettes de sports bien plus sûres, tant pour le joueur les portant que pour les autres joueurs. Les arbitres sont priés de faire preuve de tolérance. Cela vaut notamment pour les jeunes joueurs.” (FIFA)

C'est la responsabilité de l'arbitre d'inspecter l'équipement obligatoire et non obligatoire des joueurs avant chaque partie, ainsi que l'équipement des joueurs remplaçants avant qu'ils entrent sur le terrain pour la première fois pour prendre part à la partie. (Loi 5)

Directives à suivre;

1. Bijoux

Aucun bijou quel qu'il soit, n'est accepté sur le terrain de jeu, même si ce dernier est recouvert de ruban adhésif.

Les arbitres doivent montrer l'exemple en ne portant aucun bijou et en enlevant ces derniers avant d'entrer sur le terrain (les montres sont évidemment acceptées pour les arbitres).

Boucles d'oreilles: Aucune boucle d'oreille n'est acceptée. Une boucle d'oreille recouverte par un ruban adhésif n'est également plus acceptée.

Boucle au visage: Tout bijou fixé autour des yeux, du nez ou de toute autre partie du visage doit être retiré.

Bracelets: Tout bracelet (fait de métal, de corde, de plastique ou de tout autre matériel...) doit être retiré.

Bracelets médicaux: Peuvent être portés s'ils sont adéquatement recouverts et sécuritaires pour tous les joueurs.

Colliers \ Chaines: Tout collier, chaîne doit être retiré.

Perçage corporel “body piercing”: Tout perçage invisible aux yeux de l’arbitre ne pose pas vraiment de problème. Par contre, s’il est visible, l’arbitre doit s’assurer que le bijou est retiré. Le joueur ne peut pas couvrir le piercing, s’il désire participer au match, celui-ci doit être retiré.

Montres: Les joueurs ne sont pas autorisés à porter une montre. **Les moniteurs de santé (FITBIT etc...) ne sont également pas acceptés.**

Bandeaux de sueur: Les bandeaux de sueur sont autorisés au niveau des poignets seulement. Bien entendu, l’arbitre doit vérifier ce bandeau afin de s’assurer que rien de dangereux ne se cache en dessous.

Cheveux tressés avec billes “Beaded Hair”: Si une joueuse porte des billes aux cheveux, ces dernières doivent être attachées en chignon ou retenues par un filet. Si cette consigne n’est pas respectée, la joueuse ne pourra pas prendre part au jeu.

Bagues: Elles doivent être enlevées. La seule exception étant une bague de mariage sans relief qui de l’avis de l’arbitre ne peut être retirée d’aucune façon et qui ne pose aucun danger pour aucun joueur. Il est recommandé que les équipes avisent leurs joueurs préalablement pour que les bagues soient retirées avant d’arriver au terrain. Si, exceptionnellement, la bague ne peut être retirée, elle doit être adéquatement recouverte et sécuritaire.

2. Équipement porté au niveau de la tête

Casquettes: Aucune casquette ou chapeau n’est autorisé sur le terrain. La seule exception étant le gardien de but qui peut en faire utilisation afin de se protéger du soleil. Il est à noter que la palette de cette casquette doit être souple et ne représenter aucun danger pour les joueurs. Le gardien peut se faire demander de retirer la casquette lorsqu’il se retrouvera dos au soleil.

Épingle à cheveux (bobépinés): il est important de porter une attention particulière aux épingles à cheveux et de demander respectueusement à ce qu’elles soient retirées des cheveux.

Bandeaux: Aucun bandeau n’est autorisé.

Bandeaux de sueur portés à la tête: Aucun bandeau de sueur n'est autorisé. De minces élastiques pour retenir les cheveux sont toutefois permis.

Protecteurs de tête: Seulement ceux approuvés par la FIFA sont permis.

Lunettes de sport \ prescription: Les lunettes de sport ne représentant aucun danger tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs sont acceptés. Des **lunettes** composées de **matériaux** tels que le **métal** ou la **vitre ne sont pas autorisés**. Les joueurs doivent être conscients des risques que peut engendrer le port des lunettes de prescription pendant un match. Les lunettes protectrices allant par-dessus les lunettes de verres sont autorisées (voir image ci-dessous). Ces lunettes non cassable-protègent donc les verres de prescription et sont autorisées. Cette politique **s'applique pour tous les niveaux d'âge dès la saison 2015**.



Sous-vêtements: Plusieurs équipes portent des sous-vêtements spécialement en dessous de leur gilet à manche courte. Ceux-ci doivent être tolérés à moins que la couleur du sous-vêtement entre en conflit avec la couleur dominante des gilets de l'équipe adverse. La tolérance est de mise.

Foulard (voile Islamique) - FSQ MÉMO FOULARD MARS 2013 : Suite à la publication de la circulaire n°1322 de la FIFA, le comité exécutif de la Fédération de soccer du Québec a accepté la recommandation du Comité provincial d'arbitrage (CPA), lors de sa réunion du 4 mars concernant le port du foulard par les athlètes féminins, le tout conformément aux directives de la FIFA.

À cet effet, le document pertinent de la FIFA stipule que le design, la couleur et le matériel qui seront autorisés ont fait l'objet de discussions lors de la séance et les directives suivantes devront être appliquées:

Le foulard :

Doit être de la même couleur que le maillot.

Doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement de la joueuse.

Ne doit pas être attaché au maillot.

Ne doit constituer de danger ni pour la joueuse qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou).

Ne peut être porté que par des femmes.

Deux types de foulards sont présentement approuvés par la FIFA. D'autres foulards sont également autorisés sous réserve qu'ils répondent aux critères définis ci-dessus.

Couvre-chef: Le couvre-chef autorisé sur les terrains n'aura rien à [voir](#) avec la voile ou le turban de tous les jours. Il doit [être](#) collé à la tête, [être](#) en accord avec la tenue du joueur, ne pas [être](#) rattaché à son maillot, ne pas [constituer](#) un danger pour celui qui le porte ou pour autrui, et ne doit [avoir](#) aucune partie qui dépasse. Les épinglettes pour le [faire tenir](#) aux cheveux sont aussi bannies.

3. Supports orthopédiques i.e. protecteurs de genoux

La circulaire de la FIFA no 863 stipule que la grande majorité des supports orthopédiques commerciaux sont sécuritaires. Ces articles posent moins de risque que des collisions tête à tête entre les joueurs, par exemple :

Le souci principal n'est pas la dureté de l'équipement, mais il plus important qu'aucun de ces supports ne soient coupant ou pouvant blesser un autre joueur.

Tout support doit être sécuritaire pour les joueurs et adéquatement recouvert.

4. Plâtres

Un joueur portant un plâtre mou sera autorisé à jouer si le plâtre ne présente aucun danger pour lui ou à tout autre joueur.

Tout joueur qui emploie un plâtre mou avec l'intention d'intimider ou de blesser un adversaire sera immédiatement averti ou expulsé.

Tous les autres types de plâtres ne sont pas autorisés par mesure de sécurité.

5. Chaussures

Les arbitres doivent également procéder à une inspection des chaussures de tous les joueurs avant le début de la partie. Les crampons des chaussures mal entretenus peuvent constituer un danger. En inspectant les chaussures, les arbitres doivent être conscients de la possibilité d'usure des crampons, ce qui les rendrait coupants au niveau des parties faites à base de matériel plastique ou métallique. Ces usures peuvent devenir très pointues et causés des blessures aux autres joueurs. Un arbitre préoccupé par l'état des crampons devrait refuser leur utilisation jusqu'à ce que la situation soit corrigée ou que les chaussures soient remplacées.

6. Chandails/ Maillots

Tous les maillots doivent avoir des manches.

Les joueurs ne peuvent rouler les manches ou les attacher au niveau des épaules.

Un joueur qui enlève son maillot pour célébrer un but recevra un carton jaune pour s'être rendu coupable d'un comportement antisportif (Loi 12).

7. Mesures disciplinaires

Un joueur contrevenant à la Loi 4 sera enjoint par l'arbitre de corriger son équipement en retirant tout objet dangereux.

Un joueur qui, après avoir été enjoint par l'arbitre de retirer tout objet dangereux ou bijou, et qui les portent encore, recevra un carton jaune pour s'être rendu coupable d'un comportement antisportif (Loi 12).

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement (carton jaune), la partie reprend par un coup franc indirect (coup franc direct lors d'un match de soccer à 7) exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu.

Nous espérons que la transmission de ces directives comprises dans ce document permettra à vos équipes de s'y conformer et ainsi éviter tout conflit dû à un manque de communication avant le début de la saison. Afin de résoudre tout conflit potentiel qui peut subsister malgré ces directives, nous vous invitons à communiquer avec Soccer Outaouais si vous désirez obtenir une précision supplémentaire ou nous faire part d'une situation particulière quant à l'équipement d'un de vos joueurs.

Merci de votre collaboration usuelle et bonne saison à tous!