

# Règlements LSSO – 2017-2018



# Règlements LSSO – 2017-2018

## Tables des matières

<b>1</b>	<b>GÉNÉRALITÉS</b>	<b>5</b>
1.1	Préambule	5
1.2	Juridiction	5
1.3	Lois du jeu	5
1.4	Engagement	5
1.5	Trousse de premiers soins	5
1.6	Le responsable d'équipe	6
<b>2</b>	<b>BALLON</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	<b>6</b>
3.1	Date limite pour l'ajout d'un nouveau joueur	6
3.2	Le surclassement des joueurs (Ne s'applique pas dans la CILSSO)	6
3.3	Joueurs habillés	6
3.4	Nombre maximum de joueurs sur le terrain	6
3.5	Nombre minimum de joueurs sur le terrain	6
3.6	Joueurs de réserve	6
3.7	Joueur invité	7
3.8	Récupération des joueurs blessés	7
<b>4</b>	<b>ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>DURÉE DES MATCHS</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>DÉROULEMENT DU MATCH</b>	<b>9</b>
6.2	Présence des équipes	10
6.3	Remise d'un match	10

# Règlements LSSO – 2017-2018

<b>6.4</b>	<b>Match interrompu</b>	<b>10</b>
<b>6.5</b>	<b>Feuille de match</b>	<b>11</b>
<b>6.6</b>	<b>Substitution</b>	<b>12</b>
<b>6.7</b>	<b>Chronométrage du temps</b>	<b>12</b>
<b>6.8</b>	<b>Écart de buts dans le pointage</b>	<b>12</b>
<b>6.9</b>	<b>Joueur inéligible</b>	<b>12</b>
<b>6.10</b>	<b>Expulsion d'un joueur</b>	<b>12</b>
<b>6.11</b>	<b>Nombre de responsables</b>	<b>12</b>
<b>6.12</b>	<b>Cartes d'affiliation FSQ des responsables</b>	<b>13</b>
<b>6.13</b>	<b>Rôle des responsables d'équipe</b>	<b>13</b>
<b>6.14</b>	<b>Expulsion d'un responsable d'équipe</b>	<b>13</b>
<b>6.15</b>	<b>Programme de rétention des jeunes arbitres (ne s'applique pas)</b>	<b>13</b>
<b>6.16</b>	<b>Absence de l'arbitre</b>	<b>13</b>
<b>6.17</b>	<b>Spectateurs</b>	<b>14</b>
<b>6.18</b>	<b>Plainte</b>	<b>14</b>
<b>6.19</b>	<b>Protêt</b>	<b>14</b>
<b>6.20</b>	<b>Protêt non- recevable</b>	<b>15</b>
<b>6.21</b>	<b>Appel de la décision</b>	<b>15</b>
<b>7</b>	<b>PROCÉDURE POUR DÉTERMINER UN VAINQUEUR</b>	<b>15</b>
<b>7.2</b>	<b>Attribution des points de classement</b>	<b>15</b>
<b>7.3</b>	<b>Points de performance</b>	<b>15</b>
<b>7.4</b>	<b>Points de comportement (ne s'applique pas dans la LSSO)</b>	<b>15</b>
<b>7.5</b>	<b>Points de classement</b>	Erreur ! Signet non défini.
<b>7.6</b>	<b>Classement des équipes</b>	<b>15</b>
<b>7.7</b>	<b>Bris d'égalité de classement (Cette procédure sera utilisée pour départager toutes les positions)</b>	<b>16</b>

# Règlements LSSO – 2017-2018

**7.8 Équipe championne**

**16**

# Règlements LSSO – 2017-2018

## **1 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 absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

### **1.2 Juridiction**

**1.2.1** Le présent règlement régit le Championnat Intérieur Ligue Senior Soccer Outaouais (LSSO).

**1.2.2** La ligue s'adresse aux catégories féminines et masculines suivantes : Senior U21 à 34 ans et Vétérans 35 ans et plus.

**1.2.3** LSSO peut comporter les divisions féminines et masculines suivantes : FD1, FD2, FD3, MD1, MD2, MD3, VD1, VD2.

**1.2.4** La LSSO compte aussi des divisions mixtes suivantes : MX1 (avec pointage et classement), MX2 et MX3 où les pointages et les classements ne sont pas compilés. Seul le suivi des règlements et des cartons y est assuré.

### **1.3 Lois du jeu**

**1.3.1** Les matchs sont joués en accord avec les *Lois du jeu de la FIFA, CSA et de la FSQ*.

**1.3.2** 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 Fédération de Soccer du Québec (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.

<http://www.federation-soccer.qc.ca/Reglements/Reglementssecuritemars%202009.pdf>

# Règlements LSSO – 2017-2018

## **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'affiliation FSQ et étant dûment affilié pour l'année en cours.

## **2 BALLON**

- 2.1.1 Les ballons réglementaires no. 5 sont utilisés pour tous les matchs.

## **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 janvier.

### **3.2 Le surclassement des joueurs (Ne s'applique pas dans la CILSSO)**

### **3.3 Joueurs habillés**

- 3.3.1 Peuvent prendre part à un match et être présents dans la zone technique d'une équipe, un maximum de quinze (15) joueurs éligibles habillés et aptes physiquement à jouer.

### **3.4 Nombre maximum de joueurs sur le terrain**

- 3.4.1 Le nombre maximum de joueurs sur le terrain est de six (6), incluant le gardien de but.

### **3.5 Nombre minimum de joueurs sur le terrain**

- 3.5.1 Le nombre minimum de joueurs sur le terrain est de quatre (4), incluant le gardien de but.
- 3.5.2 Dans la catégorie le mixte, il doit y avoir 2 femmes sur le terrain de jeux en tout temps et le poste de gardien de but ne peut être inclus dans ce calcul.

### **3.6 Joueurs de réserve**

- 3.6.1 Le joueur de réserve désigne un joueur 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.
- 3.6.2 Le tableau de références pour des joueurs de réserve en annexe aidera les équipes à déterminer si elles peuvent ou non aller chercher un joueur.

## Règlements LSSO – 2017-2018

- 3.6.3 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.
- 3.6.4 L'équipe a le droit d'habiller un maximum de cinq (5) joueurs de réserve lors d'un match.
- 3.6.5 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 est de restriction quand au nombre de fois qu'il pourra évoluer à titre de joueur invité ou réserviste.
- 3.6.6 Les matchs joués en mixte et ou en vétérans ne sont pas comptabilisés.
- 3.6.7 Les matchs joués lors d'un tournoi ou d'un festival, ne sont pas comptabilisés.

### **3.7 *Joueur invité***

- 3.7.1 Le joueur invité désigne un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe d'un autre club de catégorie d'âge ou de division supérieure. Il apparaîtra avec la mention « E » sur la feuille de match.
- 3.7.2 Le tableau de références pour des joueurs invité en annexe aidera les équipes à déterminer si elles peuvent ou non aller chercher un joueur.
- 3.7.3 Le nombre maximum de matchs pouvant être disputés par un joueur comme joueur invité 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.
- 3.7.4 L'équipe a le droit d'habiller un maximum de cinq (5) joueurs invités lors d'un match
- 3.7.5 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 est de restriction quand au nombre de fois qu'il pourra évoluer à titre de joueur invité ou réserviste.
- 3.7.6 Les matchs joués en mixte et ou en vétérans ne sont comptabilisés.
- 3.7.7 Les matchs joués lors d'un tournoi ou d'un festival, ne sont pas comptabilisés.

### **3.8 *Récupération des joueurs blessés***

- 3.8.1 Ne s'applique pas dans la LSSO.

# Règlements LSSO – 2017-2018

## 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). Aux fins du présent règlement, le plâtre est considéré comme étant un objet dangereux. Il est donc interdit à tout joueur de participer à un match si celui-ci porte un plâtre. Il en revient à l'arbitre de faire retirer tout objet qu'il juge dangereux. Le port du bandeau\bandana est strictement interdit.
- 4.1.2 Le bandeau de type corde (bandeau très, très mince) peut être accepté. Ceci relève de la discrétion de l'arbitre.
- 4.1.3 Le maillot doit avoir des manches.
- 4.1.4 Chaque joueur doit obligatoirement porter un numéro différent sur son maillot.
- 4.1.5 Chaque joueur doit obligatoirement porter la culotte courte (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.
- 4.1.6 Les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas. Les protège-tibias doivent offrir un degré de protection suffisant (conformes aux *Lois du Jeu de la FIFA*). Un joueur qui ne respecte pas cette règle devra quitter le terrain. Afin de pouvoir réintégrer le jeu, l'arbitre devra vérifier son équipement lors d'un arrêt de jeu.
- 4.1.7 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 pour le gardien de but).
- 4.1.8 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. Le joueur en question pourra participer au match seulement avec l'autorisation de l'arbitre qui aura vérifié que son maillot rencontre le règlement. Si le match est débuté, la vérification doit se faire pendant un arrêt de jeu et ce, avant que le joueur puisse participer au match.
- 4.1.9 Les souliers permis sont ceux avec semelle pour le soccer intérieur ou des espadrilles. Les souliers à crampons multiples pour l'extérieur sont également permis. Les souliers à 6 crampons sont interdits. Les joueurs n'ayant pas des souliers conformes ne pourront prendre part au match.

## 5 DURÉE DES MATCHS

- 5.1.1 Un match est divisé en deux (2) demies égales en temps.
- 5.1.2 La durée des matchs est de 2 demies de 25 minutes.



# Règlements LSSO – 2017-2018

5.1.3 L'arrêt à la mi-temps sera d'au maximum de (5) minutes.

## 6 DÉROULEMENT DU MATCH

6.1.1 Tous les matchs seront joués sur l'un des deux plateaux gazonnés du Centre Multisports La Fonderie de Gatineau. La dimension de chacun des plateaux est de 25 mètres de large par 45 mètres de long.

6.1.2 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.

6.1.3 La ligue fournira deux ballons de matchs à l'arbitre.

6.1.4 La règle du hors-jeu ne s'applique pas.

6.1.5 Lors du coup d'envoi les joueurs adverses doivent se trouver à un minimum de trois (3) mètres du point centrale, dans leur moitié de terrain. Un but peut être marqué directement sur un 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.

Modification

6.1.6 Lors du coup de pied de but le ballon est placé n'importe où à l'intérieur de la surface de réparation, et les joueurs adverses doivent respecter la distance minimale de trois (3) mètres du ballon en plus de se tenir à l'extérieur de la surface de réparation. Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but.

6.1.7 Lors d'un coup de pied de coin la distance minimale respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup de pied de coin doit être de trois (3) mètres.

6.1.8 Tous les coups francs sont directs. Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de trois (3) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté.

6.1.9 Lors d'un coup de pied de réparation le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne de but. Lors d'un coup de pied de réparation, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon, sauf évidemment le gardien adverse. En plus, les joueurs devront respecter la distance minimale de trois (3) mètres du ballon.

6.1.10 Toutes les rentrées en touche doivent être faites avec le pied. De plus, le ballon ne doit pas quitter le sol au moment de la rentrée en touche et ne doit pas être en mouvement. Les joueurs adverses doivent respecter la distance minimale de trois (3) mètres du ballon. Un but ne pourra pas être marqué directement sur une rentrée en touche.

# Règlements LSSO – 2017-2018

- 6.1.11 **Les tacles** étant un geste défensif qui permet de soutirer le ballon à un adversaire sont interdits au soccer intérieur. Par contre, une glissade au sol d'un joueur n'ayant aucun adversaire près de lui lorsqu'il joue le ballon doit être toléré. Le gardien est le seul joueur qui peut glisser au sol devant un adversaire pour intercepter le ballon et ce dans sa propre surface de réparation.
- 6.1.12 Si le ballon touche un obstacle (plafond), un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a frappé celui-ci, à l'exception de la surface de réparation, où l'on placera le ballon sur la ligne de la surface de réparation parallèle avec la ligne de but à l'endroit le plus près du point d'impact.
- 6.1.13 Le gardien ne peut marquer un but directement de la main dans le but adverse.
- 6.1.14 Après un coup subit à la tête, si le joueur présente des symptômes reliés à une commotion cérébrale, selon le protocole établi 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 transmis à Soccer Outaouais 5 jours au maximum après l'accident.

## **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. 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 ait débutée, l'équipe perdra 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 Un match ne peut être remis.

## **6.4 Match interrompu**

- 6.4.1 Selon les circonstances de l'interruption le responsable de la compétition décidera de la validité du match.

# Règlements LSSO – 2017-2018

## **6.5 Feuille de match**

- 6.5.1** Les équipes doivent utiliser la feuille de match de PTS ligue et en remettre une copie au représentant de la ligue vingt (20) minutes avant le début de la partie accompagnée des cartes d'identification des joueurs et des responsables d'équipe.
- 6.5.2** Le représentant de la ligue procédera à la vérification des cartes d'identification. Lors de la vérification des joueurs qui apparaissent sur la feuille de match.
- 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 en tout temps et ce suite à la vérification de sa carte d'identification, soit par l'arbitre ou par le représentant de la ligue. Cette vérification est effectuée sans que la partie ne soit retardée ou arrêtée.
- 6.5.4** Le représentant de la ligue inscrira le résultat du match joué dans PTS Ligue. 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](mailto: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.
- 6.5.5** 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.

# Règlements LSSO – 2017-2018

## **6.6 Substitution**

- 6.6.1 Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions. Ils peuvent se faire instantanément en tout temps.
- 6.6.2 Les substitutions doivent s'effectuer par le centre du terrain sur le côté du banc des joueurs, et le joueur qui entre sur le terrain, peut le faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu.

## **6.7 Chronométrage du temps**

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

## **6.8 Écart de buts dans le pointage**

- 6.8.1 Après un écart de sept (7) buts entre deux équipes, la partie officielle sera terminée. Avec l'accord des deux entraîneurs, 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 arbitrer le match amical et appliquera les règlements comme s'il s'agissait d'un match officiel.

## **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 Expulsion d'un joueur**

- 6.10.1 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.
- 6.10.2 Le joueur expulsé doit quitter immédiatement les limites du terrain de jeu.
- 6.10.3 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.

## **6.11 Nombre de responsables**

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

# Règlements LSSO – 2017-2018

## ***6.12 Cartes d'affiliation FSQ des responsables***

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

## ***6.13 Rôle des responsables d'équipe***

**6.13.1** 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.

**6.13.2** Il est de la responsabilité du responsable d'équipe de s'assurer que tous les joueurs en uniformes soient éligibles.

## ***6.14 Expulsion d'un responsable d'équipe***

**6.14.1** 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.

**6.14.2** 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.

## ***6.15 Programme de rétention des jeunes arbitres***

*Ne s'applique pas*

## ***6.16 Absence de l'arbitre***

**6.16.1** 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 arbitrer.

**6.16.2** S'il n'y a pas d'arbitre disponible les deux (2) entraîneurs doivent s'entendre pour arbitrer chacun une demie.

# Règlements LSSO – 2017-2018

## **6.17 Spectateurs**

**6.17.1** 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.

## **6.18 Plainte**

**6.18.1** Toute plainte pourra être signée, datée et signalée à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match, 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.

**6.18.2** La LSSO doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie de la plainte, dans les trois (3) jours ouvrables suivant leur réception, à la personne contre qui la plainte est dirigée.

## **6.19 Protêt**

**6.19.1** 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.

**6.19.2** 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.

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

# Règlements LSSO – 2017-2018

## **6.20 Protêt non-recevable**

- 6.20.1 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.
- 6.20.2 Pour toute infraction au processus de protêt, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné au plaignant.

## **6.21 Appel de la décision**

- 6.21.1 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 SO.

## **7 PROCÉDURE POUR DÉTERMINER UN VAINQUEUR**

### ***Attribution des points de classement***

#### **7.1 Points de performance**

- 7.1.1 L'attribution des points de performance est accordée selon la procédure habituelle et est basée sur le résultat de la partie :
- 7.1.2 3 points pour une victoire;
- 7.1.3 1 point pour un match nul;
- 7.1.4 0 point pour un match perdu;
- 7.1.5 -1 point pour un forfait.

#### **7.2 Points de comportement**

*Ne s'applique pas dans la LSSO*

#### **7.3 Classement des équipes**

- 7.3.1 Le classement des équipes est déterminé par le nombre de points amassés.
- 7.3.2 Lors d'une partie forfait, l'équipe qui bénéficie du forfait aura un pointage final de 3-0 en sa faveur à l'exception si le forfait a eu lieu durant le match. Dans ce cas, l'équipe bénéficiera de l'écart des buts au moment où le match fut arrêté par ce forfait et dont l'écart est de 4 buts et plus. Dans le cas contraire, le pointage final sera de 3-0 en faveur de l'équipe qui bénéficie du forfait

## Règlements LSSO – 2017-2018

### **7.4 Bris d'égalité de classement (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 :

7.4.1.1 *en tenant compte du résultat des matchs joués entre les équipes à égalité (non applicable s'il y a plus de deux équipes à égalité) ;*

7.4.1.2 *le plus grand nombre de victoires ;*

7.4.1.3 *la plus grande différence entre les buts pour et les buts contre ;*

7.4.1.4 *le moins de but contre ;*

7.4.2 Si l'égalité implique plus de deux équipes, la procédure de départage s'applique à partir de l'article 7.4.1.2.

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, voit son nom inscrit sur le trophée perpétuel du championnat.

7.5.2 Les équipes qui finiront respectivement en première, deuxième place recevront un prix de reconnaissance.

**Ajout**

## **8 Séries de fin de saison**

### **8.1 Joueurs admissibles**

8.1.1 Les règlements du championnat s'appliquent aux parties des séries éliminatoires.

8.1.2 Un gardien peut prendre part à une partie quelque soit la catégorie.

8.1.3 Le nombre de parties réserves ou à l'essai continu à s'accumuler durant les séries éliminatoires.

8.1.4 Chaque équipe pourra aligner trois (3) joueurs réserves par partie. Un gardien invité d'une autre équipe compte parmi les joueurs réserves.

8.1.5 Catégories de joueurs ne comptant pas parmi un joueur réserve s'appliquant à l'article 8.1.4 :

8.1.5.1 *Joueurs enregistré dans l'équipe;*



# Règlements LSSO – 2017-2018

## **8.2 Discipline**

8.2.1 La compilation des cartons du championnat se prolonge pendant les séries éliminatoires.

## **8.3 Fusillade**

8.3.1 Si l'égalité persiste après le temps réglementaire, le gagnant sera départagé immédiatement par une fusillade.

8.3.2 À l'exception d'un remplaçant pour un gardien de but blessé, seuls les joueurs présents sur le terrain ou temporairement sortis du terrain (pour cause de blessure, changement d'équipement, etc.) au terme du match sont autorisés à participer aux tirs au but.

8.3.3 Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré.

8.3.4 Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

8.3.5 Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.

8.3.6 Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq (5) tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.

## **9 Prix**

9.1.1 L'équipe championne de chaque catégorie, voit son nom inscrit sur le trophée perpétuel des séries éliminatoires.

9.1.2 Les équipes qui finiront respectivement en première, deuxième place recevront un prix de reconnaissance.

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

[http://socceroutaouais.ca/wp-content/uploads/2014/09/Discipline-RSO\\_CA120906\\_adopte%CC%81.pdf](http://socceroutaouais.ca/wp-content/uploads/2014/09/Discipline-RSO_CA120906_adopte%CC%81.pdf)

# Règlements LSSO – 2017-2018