



RÉGLEMENTATION

SPÉCIFIQUE

SOCCER INTÉRIEUR

2011-2012

Article 1 **Règlements de jeux**

Tenir compte des règlements de la Fédération de soccer du Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale du RSEQ Montérégie.

Article 2 **Nombre de joueurs**

2.1 Maximum de joueurs inscrits : 25 joueurs

Maximum de joueurs en uniforme: **15 joueurs**

Minimum de joueurs prêts pour débiter une partie et sur le terrain:

- 5 joueurs (4 + 1)

2.2 Si, après cinq (5) minutes d'attentes, une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de joueurs requis, la partie ne peut pas avoir lieu et l'équipe fautive est déclarée forfait.

Article 3 **Ballon officiel**

3.1 Benjamin, Cadet et Juvénile : **Ballon de « FUTSAL »**

Article 4 **Tenue réglementaire**

4.1 Lors de la réunion pré-saison, chaque équipe identifie ses couleurs ou doit prévoir deux (2) couleurs de gilets/dossards numérotés pour chaque partie. Dans l'éventualité où les deux (2) équipes auraient les mêmes couleurs, le choix de l'équipe qui devra fournir et porter les dossards est fait au hasard.

4.2 Les espadrilles de gymnases ou les souliers de soccer d'intérieur et les protèges-tibias sont obligatoires.

Article 5 **Durée des rencontres**

5.1 La durée de toutes les rencontres sera de:

2 x 20 minutes Un arrêt de deux (2) minutes à la demie.

5.2 Championnat scolaire régional

Demi-finale

En cas d'égalité, il y aura trois (3) tirs au but obligatoires et s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la période de prolongation pourront participer aux tirs au but. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devra alors retirer un joueur pour les tirs au but. Un joueur ne peut tirer une

deuxième fois avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

Finales or-bronze

En cas d'égalité il n'y aura qu'une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq (5) minutes doivent être jouées au complet. Si l'égalité persiste, il y aura trois (3) tirs au but obligatoires et s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la période de prolongation pourront participer aux tirs au but. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devra alors retirer un joueur pour les tirs au but. Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

5.3 En cas d'égalité, les critères de la réglementation générale sont appliqués

5.4 Système de pointage

Victoire = 3 points
Nulle = 1 point
Défaite = 0 point
Forfait = - 3 points

Article 6 Substitution

Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire **à la volée**, par le **centre du terrain**. Les joueurs doivent quitter la surface de jeu avant d'être remplacés. Les coups francs ou entrée de touche ne doivent pas être retardés pour permettre des substitutions.

Article 7 Ajout des joueurs

Tout nouveau joueur devra être inscrit avant le tournoi. Le responsable doit envoyer le formulaire d'ajout de joueurs au coordonnateur, aucun ajout de joueur ne peut être fait une fois qu'une équipe a disputé 75% de ses parties.

Article 8 Joueurs évoluant dans une ligue civile « AAA »

Tout élève évoluant dans une ligue civile « AAA » pourra évoluer pour son école dans le niveau « D2 » seulement.

Tout élève qui est membre d'une sélection régionale ou qui a participé au Tournoi des Sélections Régionales ou à une Finale des Jeux du Québec, sera considéré comme joueur « AAA » pour l'année en cours.

Article 9 Terrain de jeu

9.1 Les matches sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion du collègue hôte. Gymnase double de préférence. Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminée par l'arbitre et les équipes.

- 9.2 Dans les gymnases, les murs de côté et de fond sont exclus de la surface de jeu. Sur une sortie de côté, le ballon est mis en jeu par une entrée de touche. Lorsque le ballon sort par la ligne de fond, on procédera à un coup de pied de but ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.
- 9.3 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors jeu. Après un contact avec ceux-ci, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse, et ce, sous le point d'impact avec le plafond ou tout autre objet suspendu. Lorsque le ballon touche le plafond ou un objet suspendu à l'intérieur de la surface de réparation et que le ballon fut botté ou touché par l'équipe en défense, on reprendra par un coup de franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où le ballon a touché l'objet ou le plafond.
- 9.4 Un joueur ne peut placer ses mains sur le mur (à l'extérieur de la surface de jeu) de façon à tirer avantage du jeu. Un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse.
- 9.5 La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de **sept (7)** mètres.
- 9.6 La surface de réparation correspond à la surface de neuf (9) mètres du handball. *
- 9.7 Point de pénalité est la marque de sept (7) mètres du terrain de handball olympique. *
- 9.8 Le but est celui du handball olympique ou autre réglementaire.

Article 10 **Le coup de pied de réparation**

- 10.1 Le ballon est placé sur la ligne de lancer de punition en handball. Les joueurs doivent se placer derrière la ligne pointillée de handball (7 mètres) et à deux (2) mètres du ballon. Les joueurs doivent se tenir derrière la ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.
- 10.2 Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.
- 10.3 **Coup de pied au but**

Le ballon est placé à une distance maximale de trois (3) mètres du poteau de but le plus près. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de but (zone de six mètres) et il est un coup franc indirect. Un but ne peut pas être compté directement.

Article 11 **Entrée de touche**

- 11.1 Quand le ballon quitte la surface de jeu, par ligne de côté, une entrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. L'entrée en touche est effectuée avec le pied. Cette entrée de touche est un coup franc indirect et le ballon peut lever.
- 11.2 Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de trois (3) mètres du ballon. En cas de non respect de la distance, le

joueur fautif pourra recevoir un avertissement (carton jaune) et on reprendra la séquence de jeu.

Article 12 **Coups francs**

- 12.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour les entrées de touche, les coups de pied de but et les coups d'envoi. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est normalement sanctionnée d'un coup franc indirect sera exécuté comme un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute fut commise. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est sanctionnée d'un coup franc direct sera sanctionnée par un tir de réparation.
- 12.2 Un joueur ne peut pas compter directement lors d'une reprise de jeu au centre du terrain (coup d'envoi) à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

Article 13 **Le gardien**

- 13.1 Le gardien qui reprend le ballon des mains peut lancer ou botter le ballon. Une fois le ballon lancé ou botté, le ballon ne peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur incluant le « drop-kick ». (un rebond ou moins au sol)
- 13.2 Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique.
- 13.3 Si un joueur se place devant le gardien, il ne peut bouger avant que le ballon soit en jeu. Il n'est pas permis de nuire au dégagement du gardien, en cas de faute, reprise du jeu par un coup franc direct exécuté sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute fut commise.
- 13.4 Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation. Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.

Article 14 **Arbitrage**

L'arbitre remplit la fonction de marqueur et chronométrateur.

Article 15 **Hors jeu**

Dû aux limites de terrain très réduites le règlement du hors jeu n'est pas appliqué.

Article 16 **Coup d'envoi**

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de trois (3) mètres.

Article 17 **Coup de pied de coin**

Le coup se fait au pied. La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de trois (3) mètres au lieu de 9.15 mètres.

Article 18 **L'entraîneur**

- 18.1 L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- 18.2 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un carton jaune à la 1^{ère} offense et à la 2^e offense est expulsé de la partie et doit quitter les lieux.
- 18.3 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match, **maximum de 3 entraîneurs sur le banc.**
- 18.4 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.
- 18.5 Les entraîneurs pourront discuter avec l'arbitre à la mi-temps et après la partie.

Article 19 **Comité de discipline**

Il sera formé du coordonnateur, de l'arbitre en chef et de la directrice de l'ARSER.

Article 20 **Joueur ou entraîneur expulsé**

- 20.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).
- 20.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux cartons rouges est expulsé automatiquement du championnat.
- 20.3 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).
- 20.4 **Le joueur n'est pas remplacé sur le terrain. Un joueur expulsé pendant un match ne sera pas remplacé sur le terrain, l'équipe jouera avec un joueur en moins. Dans le cas d'une expulsion d'un joueur substitut, l'équipe pourra continuer à jouer à 4 joueurs.**
- 20.5 **Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait. (Toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs)**

20.6 Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par forfait. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.

Article 21 Tacle

Le tacle n'est pas permis en salle, carton jaune automatique.

Article 22 Plainte

Toute plainte concernant le niveau d'arbitrage, l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur, doit être adressée par écrit au RSEQ Montérégie.