



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES SOCCER INTÉRIEUR SAISON 2009-2010

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

*1.1

	CATÉGORIE	Date de naissance
Sec. 1 - 2	Benjamin	du 1 ^{er} octobre 1995 au 30 sept. 1997
Sec. 3 - 4	Cadet	du 1 ^{er} octobre 1993 au 30 sept. 1995
Sec. 5	Juvenile	du 1 ^{er} juillet 1991 au 30 sept. 1993

1.2 Le surclassement est maintenant permis.

1.3 Dans le cas de chevauchement, un athlète perd son admissibilité à la catégorie ou au niveau inférieur lorsqu'il participe activement dans la catégorie ou niveau supérieur après la 4^e parties.

- Les tournois de qualification sont exclus de ce calcul.

- Pour plus de détails, consultez les articles 5.6 des règlements administratifs.

ART. 2 NOMBRE DE JOUEURS EN JEU

Masculin : 4 joueurs + 1 gardien

Féminin : 4 joueurs + 1 gardien

ART. 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES

* 3.1 Une équipe pourra inscrire un maximum de douze (12) joueurs sur l'alignement de son équipe (feuille de match).

3.2 Nombre minimum de joueurs

Calibre « A », « B »

Durant la saison régulière, lors des préliminaires et des championnats régionaux, le minimum de joueurs aptes à jouer requis est de

Benjamin, cadet et juvénile « A » et « B » : 7 joueurs minimums requis

Calibre « AA »

Pour toutes les équipes de niveau « AA », le minimum de joueurs requis est de 8 joueurs pour la saison régulière et les championnats régionaux

L'équipe qui ne respecte pas le nombre minimum requis perd ses matchs par défaut (forfait).

3.3 Ajout de joueurs ou de joueuses

Tout ajout de joueurs ou joueuses dans une équipe devra être indiqué sur le formulaire d'ajout.

Les équipes inscrites au niveau « AA » (toutes catégories) formeront une seule section pour toute la région.

3.5 Les équipes inscrites au niveau « A » (toutes catégories) formeront une ou plusieurs sections (en fonction du nombre et du lieu de pratique des équipes).

3.6 Joueurs évoluant dans une ligue civile « AAA »

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

Un maximum de 5 joueurs par équipe est accepté. Chaque équipe devra indiquer lesquels de ces athlètes sont de niveau « AAA » sur la feuille d'inscription des athlètes en début de saison.

Tout joueur inscrit au niveau « AAA » pour la saison estivale 2009 sera traité comme joueur « AAA » pour la saison scolaire 2009-2010.

ART. 4 DURÉE DES PARTIES

La durée des parties sera de 2 X 30 minutes non chronométrées.
Aucune prolongation en saison régulière.

Préliminaires et championnat scolaire régional (CSR) :

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.

***ART. 5 BALLONS EMPLOYÉS**

Le ballon futsal # 4 pour toutes les catégories.

ART. 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 entrées de touche ne doivent pas être retardés pour permettre des substitutions. Une équipe peut changer un ou des joueurs à tout moment pendant le match sans autorisation de l'arbitre.

ART. 7 **JOUEUR OU ENTRAÎNEUR EXPULSÉ**

7.1 Si un joueur ou un entraîneur est expulsé, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour les deux parties suivantes (incluant les éliminatoires). L'entraîneur doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus.

7.2 Un joueur ou un entraîneur qui est expulsé à deux reprises (deux cartons rouges) au cours de la saison est expulsé automatiquement de la ligue pour la saison en cours (incluant les éliminatoires).

7.3 Un joueur, qui reçoit un troisième carton jaune au cours de la saison, est suspendu automatiquement pour le match suivant même si c'est un match éliminatoire. Chaque carton jaune additionnel sera automatiquement sanctionné par un match de suspension.

7.4 Les fautes et comportements antisportifs seront sanctionnés comme suit :

▪ Toutes fautes répétées :	carton jaune
▪ Les tacles :	carton jaune
▪ Comportement antisportif :	carton jaune
▪ Toutes fautes avec l'intention de blesser :	expulsion
▪ Les tacles par derrière :	expulsion
▪ Propos ou gestes blessants, injurieux et grossiers :	expulsion

7.5 Le joueur n'est pas remplacé sur le terrain. Un joueur expulsé pendant un match ne sera pas remplacé sur le terrain, l'équipe poursuivra avec un joueur en moins. Une deuxième expulsion entraîne automatiquement une défaite par forfait et l'arrêt du match. Dans le cas de l'expulsion d'un joueur au banc, l'équipe pourra continuer à jouer à 4 joueurs + gardien.

7.6 Si une équipe se voit décerner deux expulsions dans la même partie, l'équipe perd par forfait. (Toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs)

7.7 Si un joueur ou un entraîneur reçoit deux (2) cartons jaunes dans la même partie, il sera automatiquement expulsé du match en cours et pour le match suivant.

ART. 8 **TERRAIN**

8.1 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 pied de but ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.

- 8.2** 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 à partir du point d'impact. 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 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.
- 8.3** 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.

ART. 9 LE COUP DE PIED DE RÉPARATION

- 9.1** Le ballon est placé sur la ligne de lancer de punition du handball. Les joueurs doivent se placer derrière la ligne pointillée de handball et à deux mètres du ballon.
- 9.2** 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.
- 9.3** Coup de pied de but
Identique à la règle de soccer extérieur. Le ballon est placé à une distance maximum de deux mètres du poteau de but le plus près. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres). La remise en jeu doit se faire par une passe ou une tentative de passe vers un coéquipier. Un but ne peut pas être compté directement.

ART. 10 ENTRÉE DE TOUCHE

- 10.1** Quand le ballon quitte la surface de jeu, par la ligne de côté, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. La rentrée en touche est effectuée avec le pied. Cette rentrée de touche est considérée comme un coup franc indirect et le ballon peut lever. La rentrée en touche doit se faire par une passe ou une tentative de passe vers un coéquipier.
- 10.2** Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de trois (3) mètres du ballon incluant la remise en jeu par rentrée de touche. En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra recevoir un avertissement (carton jaune) et on reprendra la séquence de jeu.

ART. 11 COUPS FRANCS

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.

ART. 12 LE GARDIEN

- 12.1** 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)
- 12.2** Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique.
- 12.3** 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.
- 12.4** 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.

ART. 13 AUTRES PARTICULARITÉS

- 13.1** Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.
- 13.2** Tout contact excessif et inutile est interdit.

ART. 14 COSTUMES

- 14.1** Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.
- 14.2** Le chandail des gardiens doit être de couleur contrastante à celle des chandails des autres joueurs de son équipe. Le chiffre sur le chandail du gardien de but n'est pas obligatoire.
- 14.3** Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de gilets ou de dossards.
- 14.4** Le port de protège-tibias est obligatoire.

ART.15 L'ENTRAÎNEUR

- 15.1** L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- 15.2** L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement est invité à quitter les lieux.
- 15.3** Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.
- 15.4** Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ni à l'endroit de l'autre équipe.

ART. 16 **CLASSEMENT**

16.1 Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante:

Victoire	3 points
Nulle	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

16.2 **Bonus éthique sportive en saison régulière**

Le comportement des joueurs **et des entraîneurs** d'une équipe vaut des points de bonification à celle-ci lorsqu'elle a:

Aucun carton :	2 points
1 carton jaune :	1 points
2 / 3 cartons jaunes :	0 point
Expulsion ou plus de 3 cartons jaunes ou forfait :	- 1 point

ART. 17 **ÉCART**

Si le pointage d'une équipe atteint un différentiel de huit (8) buts, l'équipe qui tire de l'arrière pourra réduire la durée de la deuxième demie à 15 minutes chronométrées. Cet article s'applique suite au consentement de l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière. Par respect pour les athlètes, l'indicateur de pointage n'inscrira pas les points supérieurs à cet écart.

ART.18 **FORFAIT ET DÉFINITION D'UN FORFAIT**

Une équipe qui se présente à une partie après le délai de **15 minutes** prévu après l'heure fixée pour une partie. Une partie gagnée par forfait est gagnée au pointage de 3 à 0 et l'équipe gagnante accumule 5 points (3 points pour la victoire et 2 points d'éthique sportive).

ART. 19 **CRÉDIT D'ORGANISATION**

Pour les établissements qui reçoivent un ou des tournois en saison régulière (plus de 3 parties) dans les catégories « BF » et « BM », un crédit leur sera accordé selon le calcul suivant : 5 \$ multiplié par le nombre d'équipes participantes au tournoi pour un maximum de 50 \$ (8 équipes = 40 \$).

ART. 20 **ÉLIMINATOIRES ET CHAMPIONNATS**

- 20.1** Un élève qui représente son école lors des CSR devra avoir été présent (avoir été inscrit sur la feuille de match) et avoir participé activement à au moins 4 parties
- 20.2** Quatre (4) équipes par sexe, par catégorie, par niveau participeront au championnat scolaire régional (carré d'as).
- 20.3** Dans toutes les catégories (benj., cad., juv.) et à chaque niveau (A et AA), les équipes de première et deuxième places au classement de la ligue auront un accès direct au championnat scolaire régional (si une (1) section).

Si deux ou trois sections de force égale, l'équipe de 1^{re} place a un accès direct au championnat scolaire régional.

- 20.4** La ou les deux (2) autres équipes qui compléteront le carré d'as seront sélectionnées lors d'un tournoi de qualification (préliminaires).

N.B.: Si deux ou trois sections (niveau A), les autres équipes requises afin de compléter le « carré d'as » seront sélectionnées lors d'un tournoi de qualification (préliminaires).

- 20.5** L'équipe qui joue surclassée durant toute l'année doit participer aux préliminaires et sera classée troisième (les positions 1 et 2 ayant un accès direct au championnat scolaire régional).

- 20.6** Les équipes gagnantes des championnats scolaires régionaux AA représenteront la région au championnat scolaire provincial.

20.7 **Préliminaires:**

20.7.1 Lors des préliminaires, huit (8) équipes pourront être inscrites

20.7.2 Dans l'éventualité où les équipes de la section "AA" ne comblent pas les huit (8) places aux préliminaires, les équipes de la section "A" pourront combler les places vacantes (sélection selon le classement de la ligue). N.-B.: Les équipes du niveau AA ne pourront participer aux préliminaires du niveau A.

20.7.3 **Les équipes ne pouvant se présenter à plus d'un championnat,** les équipes de niveau A qui choisiront de participer au championnat de niveau AA ne pourront participer au championnat de la catégorie A (préliminaires inclus).

20.7.4 Seules les équipes évoluant dans une des ligues du réseau régional pourront participer aux préliminaires.

Art. 21 **RÉCOMPENSES**

Ligue :

Une bannière locale sera remise à l'école championne du calendrier régulier de chaque section.

Championnat :

- ◆ médailles d'or, d'argent et de bronze à la finale régionale.
- ◆ une bannière régionale à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie.

Art. 22 CAS D'ÉGALITÉ

22.1 En cas d'égalité, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué:

1. Résultats des parties entre les équipes concernées (victoires, défaites).
2. Les points d'éthique entre les équipes concernées.
3. Le quotient des "points pour" et des "points contre" pour les parties impliquant les équipes concernées.
4. Le quotient des "points pour" et des "points contre" pour la totalité des rencontres.

22.2 Lors du calcul du quotient "points pour" et "points contre", une partie gagnée ou perdue par forfait ne sera pas considérée dans ce calcul. De plus, pour le calcul du quotient de l'autre équipe à égalité, la partie jouée contre l'équipe impliquée dans le forfait ne sera pas considérée.

Art. 23 BUTS

Les buts doivent **obligatoirement** être ancrés au sol ou au mur avant de débiter le match. La dimension des buts doit être entre 2 mètres et 3.5 mètres de largeur et entre 1.5 mètres et 2.44 mètres de hauteur.

*** ART. 24 TOURNOI DE CLASSEMENT**

*** 24.1** En début de saison, un tournoi de classement pour toutes les catégories aura lieu afin de déterminer le calibre de chaque équipe. Aucun changement de catégorie ne sera accepté après le tournoi de qualification. Les joueurs de calibre "AAA" doivent être présents pour évoluer dans la ligue.

24.2 À l'inscription au tournoi de qualification, un formulaire de semage devra **OBLIGATOIREMENT** être rempli pour chaque équipe.

ART. 25 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

25.1 Les règlements officiels de soccer sont ceux de la FIFA.

25.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

25.3 Les règlements administratifs de l'ARSELL ont préséance sur les règlements spécifiques.