

SOCCER EN GYMNASSE

RÈGLEMENTS DE LIGUE

Article 1	Nom de la ligue	2	
Article 2	Catégories d'âges	2	
Article 3	Les règles du jeu	2	
Article 4	Structure de la ligue	2	
Article 5	Éligibilité des équipes	3	
Article 6	Nombre de joueurs	3-4	
Article 7	Changement de joueurs	4	
Article 8	Ballon officiel	4	
Article 9	Durée des rencontres	5	
Article 10	Les officiels et marqueurs	6	
Article 11	Système de pointage	6	
Article 12	Terrain		6-7
Article 13	Costumes	7	
Article 14	Hors-jeu	8	
Article 15	Coup d'envoi	8	
Article 16	Règle du 4 secondes	8	
Article 17	Le coup de pied de réparation (lancer de pénalité), coup franc sans mur et relance du gardien	8-9	
Article 18	Entrée de touche	10	
Article 19	Coups francs et relance du gardien	10-11	
Article 20	Jeu du gardien de but	11	
Article 21	Fautes collectives et avertissements	12	
Article 22	Récompenses de la saison	12	
Article 23	Expulsion	13	
Article 24	Absence à un tournoi	14	
ANNEXE I	FORMATION DES POULES		

ARTICLE 1 NOM DE LA LIGUE

1.1 LIGUE SCOLAIRE DE SOCCER INTÉRIEUR DE L'EST DU QUÉBEC

ARTICLE 2 CATÉGORIES D'ÂGES

2.1 Selon les catégories en vigueur du R.S.E.Q. provincial

ARTICLE 3 LES RÈGLES DE JEU (voir art.19 règle prov.)

3.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA.

3.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

3.3 Les règlements administratifs du secteur scolaire doivent être respectés en tout temps.

ARTICLE 4 STRUCTURE DE LA LIGUE

4.1 Suite au tournoi pré-saison, la ligue sera divisée en poule par ordre de force. La saison sera jouée sous la forme de « poule motion-démotion » (voir annexe pour la formation des poules.

ARTICLE 5 ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

- 5.1 Il y aura un tournoi pré-saison dans toutes les catégories/sexes. Ce tournoi est obligatoire pour toutes les équipes. Une équipe qui ne participe pas au tournoi pré-saison ne sera pas acceptée dans les réseaux de soccer intérieur.
- 5.2 Une équipe qui s'inscrira dans un pré-saison d'une catégorie supérieure et décidera d'y jouer suite à ce pré-saison sera exempté de jouer la saison dans sa catégorie initiale.
- 5.3 Pour la durée des tournois pré-saisons, un comité sera formé pour procéder à l'évaluation et à la création des différentes divisions du premier tournoi dans chaque catégorie/sexes.
- 5.4 Si une catégorie compte cinq (5) équipes ou moins, il n'y aura qu'une seule classe, soit la division II.
- 5.5 Une amende de 50\$ (payable à l'association avant le prochain tournoi) sera appliquée à une équipe qui quitte le pré-saison avant d'avoir fini de jouer toutes ses parties.

ARTICLE 6 NOMBRE DE JOUEURS

- 6.1 En uniforme:
Maximum de quinze (15) et un minimum de six (6). Un délai de quinze (15) minutes est alloué pour permettre à l'équipe d'atteindre le nombre de joueur minimum, après quoi, l'équipe perd le match par défaut.

- 6.2** Sur le terrain: Quatre (4) joueurs plus un (1) gardien.
N.B. : Il est entendu que l'équipe qui se classera pour le championnat scolaire provincial devra respecter le règlement de ce championnat qui est de huit (8) joueurs minimum.
- 6.3** Si un joueur se blesse et que l'équipe a débuté le tournoi selon le règlement, elle ne sera pas pénalisée.
- 6.4** Un joueur surclassé (benjamin vers cadet) pourra jouer un tournoi dans la catégorie supérieure et revenir dans sa catégorie lors du championnat régional scolaire. Un joueur ne pourra jouer plus de trois matchs par jour.

ARTICLE 7 CHANGEMENTS DE JOUEURS ([voir art. 6.1 règle prov.](#))

- 7.1** Le nombre de substitutions (changements) est illimité et celles-ci doivent se faire à la volée, par centre du terrain. Les joueurs doivent quitter complètement 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 l'autorisation de l'arbitre.

ARTICLE 8 BALLON OFFICIEL

- 8.1** Ballon de type futsal. L'arbitre accepte le ballon du match présenté par les équipes en présence.

ARTICLE 9 DURÉE DES RENCONTRES ([voir art. 4.1 règle prov.](#))

9.1 La durée des parties est de 2 X 20 minutes non chronométrées.
En temps réglementaire, le match peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (substitutions, blessures, etc.) En tout état de cause la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre. Pré-saisons, les matchs se joueront avec deux (2) périodes de quinze (15).

9.2 Chaque équipe a droit à un temps mort de trente (30) secondes par partie (incluant la période de prolongation). Le temps mort doit être appelé par l'entraîneur de l'équipe lorsque celle-ci est en possession du ballon lors d'un arrêt du jeu (relance du gardien, touche, coup franc direct, coup franc indirect, coup de pied de coin, coup de pied de réparation et coup franc sans mur).

9.3 La partie prendra fin s'il y a un écart de sept (7) buts à partir de la mi-temps. Les cartons seront toujours en vigueur et comptabilisés.

9.4 Chaque partie est à finir :

En cas d'égalité, il y aura trois (3) tirs au but obligatoires parmi les joueurs sur le terrain au terme du temps réglementaire.

S'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

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.

Pendant l'exécution des tirs, les joueurs admissibles à la fusillade doivent rester au centre et à l'intérieur des limites du terrain. Le joueur qui exécute le tir peut prendre l'élan qu'il souhaite pour effectuer son tir.

ARTICLE 10

OFFICIELS ET MARQUEURS

- 10.1 Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre; il n'y a pas de juge de ligne. L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Il sera en droit de sanctionner tout geste anti-sportif de la part des joueurs.
- 10.2 Un marqueur sera assigné à chacune des parties afin d'appuyer l'officiel dans la compilation des fautes collectives, compléter la feuille de match et voir au bon déroulement du match.

ARTICLE 11 SYSTÈME DE POINTAGE

- 11.1 3 points : partie gagnée
0 point : partie perdue ou forfait.
- 11.2 Si l'égalité persiste entre deux (2) ou plusieurs équipes à la fin du tournoi :
- a) résultat du ou des matchs entre les équipes en cause;
 - b) victoire en temps réglementaire;
 - b) points pour - (moins) points contre entre les équipes concernées;
 - c) points pour divisés par les points contre entre les équipes concernées (le quotient le plus élevé détermine la meilleure équipe).
 - d) points pour - (moins) points contre entre toutes les équipes.
 - e) points pour divisés par les points contre entre toutes les équipes.

ARTICLE 12

TERRAIN

- 12.1 Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'institution hôte, **excluant le gazon synthétique.**
- 12.2 La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six (6) mètres.

- 12.3 Le point de pénalité est la marque du jet franc de sept (7) mètres du terrain de handball olympique et le but est celui du handball olympique.
- 12.4 Dans les gymnases, les murs de côté et les murs 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 une relance du gardien à la main ou par un coup de pied de coin selon la dernière séquence de jeu. (voir art 9.2 règle prov.).
- 12.5 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact. (voir art. 9.3 règle prov.)
- 12.6 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.

ARTICLE 13 COSTUMES (VOIR 16 RÈGLE PROV.)

- 13.1 Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.
- 13.2 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.
- 13.3 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, on procédera à un tirage au sort. Le gagnant du tirage devra changer de gilets et/ou porter des dossards.
- 13.4 Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

ARTICLE 14 HORS-JEU

14.1 Ce règlement n'est pas appliqué en soccer intérieur.

ARTICLE 15 COUP D'ENVOI

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

15.2 Le coup d'envoi est un coup franc indirect.

ARTICLE 16 RÈGLE DU 4 SECONDES (VOIR 10 RÈGLE PROV.)

16.1 En tout temps, les joueurs ont 4 secondes pour effectuer les :

- coups francs directs;
- coups francs indirects;
- touches;
- coups de pied de coin;
- fautes;
- relances du gardien

Toute infraction à la règle du 4 secondes entraînera une remise en touche par l'équipe adverse à l'endroit le plus près de l'infraction.

ARTICLE 17 COUP DE PIED DE RÉPARATION (lancer de pénalité), COUP FRANC SANS MUR ET RELANCE DU GARDIEN (VOIR 11 RÈGLE PROV.)

17.1 Coup de pied de réparation (lancer de pénalité).

17.1.1 Pour le coup de pied de réparation (lancer de pénalité), le ballon est placé à une distance de 7 mètres de la ligne de but. Les joueurs doivent se placer à 9 mètres du but, derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.

17.1.2 Pour le coup de pied de réparation, le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne de but entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.

17.2 Coup franc direct sans mur

17.2.1 Pour chaque demie, un coup franc direct sans mur est appelé par l'arbitre lorsqu'une 5e faute collective est cumulée par l'équipe. Jusqu'au terme de la demie, un coup franc direct sans mur est octroyé pour chaque faute additionnelle aux 5 fautes

17.2.2 Le ballon est placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but. Le gardien doit se trouver au minimum à 5 mètres de l'emplacement du ballon. Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se trouver derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.

17.3 Relance du gardien

17.3.1 Le gardien, placé n'importe où dans la surface de réparation, doit relancer le ballon à la main dans un délai maximal de quatre (4) secondes. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres).

17.3.2 Un but ne peut pas être compté directement sur une relance du gardien à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

ARTICLE 18 ENTRÉE DE TOUCHE (VOIR 12 RÈGLE PROV.)

- 18.1** Quand le ballon quitte la surface de jeu, par la 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 décoller le sol.
- 18.2** Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire et automatique de trois (3) mètres du ballon et effectuer cette reprise de jeu dans un délai de quatre (4) secondes.
- 18.2.1** En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif recevra un avertissement (carton jaune et faute collective) et l'équipe adverse reprendra la séquence de jeu sauf pour le coup de pied de coin où celui-ci sera remplacé par une relance du gardien.
- 18.2.2** En cas de non-respect du délai de quatre (4) secondes, l'équipe adverse reprendra la séquence de jeu sauf pour le coup de pied de coin où celui-ci sera remplacé par une relance du gardien.

ARTICLE 19 COUPS FRANCS ET RELANCE DU GARDIEN (VOIR 13 RÈGLE PROV.)

- 19.1** Tous les coups francs sont directs sauf pour :
- les entrées de touche;
 - les relances du gardien;
 - les coups d'envoi;

19.1.1 Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est normalement sanctionnée d'un coup franc indirect sera exécutée 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 (pénalité).

- 19.2** Un joueur ne peut pas compter directement lors d'une reprise du 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.
- 19.3** Un but ne peut pas être compté directement sur une relance du gardien à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.
- 19.4** La levée directe du ballon avec le pied sur un coup franc est permise.

ARTICLE 20 JEU DU GARDIEN DE BUT (VOIR 14 RÈGLE PROV.)

- 20.1** Dans la zone défensive, le gardien doit respecter la règle des 4 secondes en tout temps. Si le gardien dépasse la limite de 4 secondes, une entrée de touche sera octroyée à l'équipe adverse à la hauteur de l'endroit où la faute a été commise. Lorsqu'il traverse dans la zone offensive, le gardien devient un 5^e attaquant.
- 20.2** Suite à un arrêt, le gardien peut effectuer une relance à la main ou déposer le ballon au sol et relancer avec le pied. La volée et la demi-volée sont interdites. Une fois la relance effectuée, le ballon peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur
- 20.3** 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.
- 20.4** 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 21 FAUTES COLLECTIVES ET AVERTISSEMENTS (VOIR 15 RÈGLE PROV.)

21.1 Tacles :

Définition : jeu au sol impliquant un contact physique avec l'adversaire

21.1.1 Les tacles ne sont pas permis et méritent immédiatement un carton jaune. Si l'infraction est produite à l'extérieur de la surface de réparation, un coup franc direct à l'endroit de l'infraction sera accordé à l'équipe adverse.

Si l'infraction se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.

21.2 Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.

21.3 Glissade :

Définition : jeu au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire

21.3.1 La glissade est permise dans la mesure où elle n'implique aucun contact physique avec l'adversaire.

21.4 Les fautes collectives :

Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives. Tous les avertissements (cartons jaunes) sauf ceux commis après un arrêt de jeu, sont comptabilisés comme des fautes collectives. Un coup franc sans mur est accordé à partir de la 5^e faute collective dans une même mi-temps.

ARTICLE 22 RÉCOMPENSES DE LA SAISON

22.1 Une bannière permanente pour la meilleure équipe dans chaque section des catégories/sexes.

22.2 Une bannière d'éthique sportive sera remise à l'entité-école (une par catégorie=benjamin, cadet et juvénile) qui aura démontré la meilleure éthique

sportive durant la saison et le Championnat régional scolaire. Elle sera remise lors du Championnat régional scolaire.

ARTICLE 23 EXPULSION

- 23.1** 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.
- 23.2** Un joueur ou un entraîneur qui accumule trois cartons jaunes est suspendu automatiquement pour le prochain match de son équipe.
- 23.3** Un joueur qui a déjà été expulsé, selon l'article 22.1 et 22.2 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de discipline.
- 23.4** Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. Lorsque les trois (3) minutes sont terminées, le chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^e joueur pourra réintégrer le jeu.
- 23.5** Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs) par le score de 3 à 0. Toutefois, si la différence des buts est plus élevée à l'avantage de l'équipe gagnante, le pointage de la partie sera le pointage final.
- 23.6** Si un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter l'enceinte. L'entraîneur doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus.
- 23.7** Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par forfait.

N.B. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.

ARTICLE 24 ABSENCE À UN TOURNOI

- 24.1** Une école inscrite et qui ne se présente pas à un tournoi sans raisons majeures se verra imposer une amende de 500 \$ par équipe payable au R.S.E.Q. Est-du-Québec qui en versera la moitié en dédommagement à l'organisateur. Le comité exécutif tranchera sur la recevabilité des raisons majeures évoquées.