

LIGUE SCOLAIRE DE SOCCER-INTÉRIEUR DE LA MAURICIE
Secteur primaire

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2011-2012

=====

MISE À JOUR :

18 janvier 2012

=====

1. CATÉGORIES D'ÂGE

5^{ième} et 6^{ième} année. Quelques 4^{ième} année peuvent venir compléter une équipe.

2. RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements de la fédération de soccer-football du Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale du RSEQ-Mauricie.

3. NOMBRE DE JOUEURS

Maximum de joueurs en uniforme : 12 joueurs.
Minimum de joueurs prêts pour débiter une partie : 6 incluant un gardien.
Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien.

Le nombre minimum de joueur devra être respecté par les deux équipes, aucun arrangement ne sera permis entre les deux entraîneurs avant les joutes.

L'équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par défaut. Les équipes pourront jouer une joute hors concours. Les arbitres en seront avisés.

En cas de blessure ou d'expulsion une équipe peut terminer une joute avec trois joueurs.

4. BALLON OFFICIEL

Ballon futsal grosseur no. 4 . Les équipes en présence fournissent le ballon à l'arbitre de la rencontre.

5. TENUE RÉGLEMENTAIRE

5.1 Chaque équipe doit identifier ses couleurs. Dans l'éventualité où deux équipes auraient les mêmes couleurs, le choix de l'équipe qui devra porter les dossards est fait au hasard au début de la joute. L'école qui reçoit doit fournir un ensemble de dossards.

5.2 Seules les espadrilles de gymnase ou des souliers de soccer intérieur peuvent être utilisés.

5.3 Le gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles des équipes en présence, sauf un gilet noir. Il a droit de porter un survêtement long.

5.4 Tous les joueurs doivent porter un short à l'exception du gardien.

5.5 Le port du protège-tibia est obligatoire.

5.6 En aucun cas les bijoux ou autres ornements ne seront permis pendant une joute.

6. DURÉE DES RENCONTRES

6.1 **La durée de toutes les rencontres sera de :**
2 X 20 minutes
Arrêt de 5 minutes à la demi.

6.2 En cas d'égalité, lors des parties régulières, il n'y aura pas de prolongation.

7. TERRAIN DE JEU

7.1 Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte. Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminée par l'arbitre et les équipes.

7.2 La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six (6) mètres.

7.3 Point de pénalité est la marque du jet de sept (7) mètres du terrain de handball olympique.

7.4 Le but est celui du handball olympique.

7.5 Obstacle

Si la balle touche le plafond, un coup franc indirect 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 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. CHANGEMENT DE JOUEURS

Le changement de joueur est illimité, sans nécessité d'aviser l'arbitre, en attendant toutefois que le joueur à remplacer soit sorti avant que le partenaire ne pénètre sur le terrain. L'échange doit se faire au milieu du terrain et devant le marqueur. La sanction en cas de non-respect de cette règle est un carton jaune. Les coups francs ou entrée de touche ne doivent pas être retardés pour permettre des substitutions.

9. POINTAGE

9.1 Point au classement

Points reliés à la performance	3 pts = Victoire 2 pts = Nulle	0
Points reliés à l'éthique sportive	2 pts = 0-1 carte jaune 1 pt = 2 cartes jaunes ou nombre de joueurs inférieur à la limite permise 0 pt = 3 cartes jaunes et plus ou 1 carte rouge et plus ou expulsion ou forfait	

9.2 Feuille de match

Après un différentiel de sept (7) points, on ne compte plus les points, le match continue mais on n'écrit plus les points sur la feuille de match.

10. BRIS D'ÉGALITÉ pour le tournoi ou en série

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

- 1- Le nombre de victoires
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité.
- 3- Différence des points pour et des points contre, des parties entre les équipes à égalité.
- 4- Différence des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier
- 5- Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier

- 6- Quotient des points pour et des points contre des résultats obtenus contre la meilleure équipe au classement.

11. PROLONGATION EN TOURNOI

Pour le tournoi, il 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.

À la fin du temps réglementaire, les joueurs doivent demeurer sur le terrain.

12. ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre. Il n'y a pas de juge de touche. Toutes ses décisions pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste d'anti-jeu de la part des joueurs et des entraîneurs. Il doit être assisté d'un marqueur qui est fourni par l'équipe hôte (l'école qui reçoit le tournoi).

13. EXPULSION

- 13.1 Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.
- 13.2 Un joueur expulsé ne peut être remplacé sur le jeu et après deux expulsions dans une même équipe, le match est perdu par forfait.

14. HORS JEU

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

15. COUP D'ENVOI

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de trois (3) mètres. Un but ne peut directement être marqué sur un coup d'envoi.

16. COUP DE PIED DE BUT

- 16.1 Identique à la règle de soccer extérieur. Le ballon peut être placé n'importe où à l'intérieur de la surface de réparation. Le ballon doit être immobile lors du coup de pied de but. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres).
- 16.2 Un but ne peut être marqué sur un coup de pied de but.

17. COUP DE PIED DE COIN

Le coup se fait avec les pieds. La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup de pied de coin est de 3 mètres au lieu de 9m15.

18. COUP FRANC DIRECT ET INDIRECT

Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de trois (3) mètres de la balle avant que celle-ci ne soit bottée.

19. ENTRÉE EN TOUCHE

Sur une remise en touche, aucun but ne peut être compté directement. L'entrée en touche est effectuée avec le pied par un coup franc indirect. Le ballon est déposé sur la ligne délimitant le terrain.

20. JEU DU GARDIEN DE BUT

20.1 Le gardien de but qui a le ballon en mains ne peut pas le dégager par une relance à la main, au-delà de la ligne du centre du terrain à moins que le ballon ne touche le sol ou un joueur avant de traverser cette ligne. Le ballon peut être lancé au-dessus ou en dessous de l'épaule. Toute action contrevenant ce règlement sera sanctionnée par un coup franc indirect à la ligne du centre à l'endroit où le ballon a dépassé cette ligne. Lorsque le gardien de but a le ballon en sa possession, il a le droit de faire un nombre **illimité** de pas dans sa propre surface de réparation ne dépassant pas le temps de six (6) secondes.

20.2 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).

20.3 Lors d'une relance, il est interdit de faire une volée au pied pour le gardien au delà de la ligne du centre.

20.4 Un carré de 3 mètres sera ajouté devant le gardien et lors d'un coup franc, seul le gardien peut pénétrer à l'intérieur. Ceci s'applique pour toutes les balles arrêtées. Aucun contact avec le gardien ne sera toléré.

21. LE COUP DE PIED DE RÉPARATION

21.1 Le ballon est placé sur la ligne de lancer de punition du handball. Les joueurs doivent se placer derrière la ligne pointillée de handball (7 mètres) et à deux mètres du ballon. Les joueurs doivent se tenir derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.

21.2 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.

21.3 Coup de pied de but
Le ballon est placé à une distance maximum de trois (3) 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) et il est un coup franc indirect. Un but ne peut pas être compté directement.

22. ENTRÉE DE TOUCHE

22.1 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 lever.

22.2 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.

23. COUPS FRANCS

23.1 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.

23.2 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.

24. LE GARDIEN

- 24.1 Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique.
- 24.2 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.
- 24.3 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.

25. CARTONS JAUNES

- 25.1 Les »tackles» ne sont pas permis et méritent immédiatement un carton jaune
- 25.2 Le «botté-ciseaux» et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.
- 25.3 Tout contact excessif et inutile n'est pas permis.

26. L'ENTRAÎNEUR

- 26.1 L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- 26.2 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^{ème} offense est expulsé de la partie et doit quitter les lieux.
- 26.3 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.
- 26.4 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.

27. PLAINTES

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

28. SANCTIONS

- 28.1 Toute infraction grave commise contre un arbitre entraîne la suspension immédiate du joueur pour la saison.
- 28.2 L'équipe qui reçoit est responsable de la sécurité de l'arbitre.