

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

LAC-SAINT-LOUIS

MINI-SOCCER

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2011-2012

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 3

Article 1	Catégories d'âges	3
Article 2	Composition de l'équipe.....	3
Article 3	Inscription des équipes.....	3
Article 4	Formule de rencontre	3
Article 5	Règle de participation	3
Article 6	Substitution	4
Article 7	Prolongation (demi-finales et finales)	4
Article 8	Classement.....	5
Article 9	Égalité au classement.....	5
Article 10	Sanctions.....	5
Article 11	Récompenses.....	6

RÈGLEMENTS TECHNIQUES 7

Article 12	Équipement.....	7
Article 13	Ballon utilisé.....	7
Article 14	Terrain	7
Article 15	Coup de pied de réparation (<i>penalty</i>).....	7
Article 16	Coup de pied de but	8
Article 17	Entrée de touche	8
Article 18	Coup franc	8
Article 19	Coup d'envoi.....	8
Article 20	Le gardien.....	8
Article 21	Tacle.....	9
Article 22	Dossards.....	9
Article 23	Règlements.....	9

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE : RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DE L'ANNÉE EN COURS

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

- 1.1 Né à partir du 1^{er} octobre 1998

ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 2.1 Nombre minimum de joueurs en uniforme et prêts à jouer pour débiter le tournoi : **9**
- 2.2 Nombre maximum de joueurs : **illimité**
- 2.3 Une équipe qui se présente en nombre insuffisant tel que mentionné à l'article 2.1 ou sans entraîneur sera considérée comme absente et perdre la partie par forfait (3-0).
- 2.4 Une équipe qui devient inférieure au nombre minimum requis sur le terrain (article 4.1) perdra la partie par forfait.
- 2.5 Composition :
- Masculine*
 - Féminine (composée de filles uniquement)
- * Les filles sont admises dans les équipes masculines uniquement si l'école n'est pas en mesure d'inscrire une équipe féminine pour le tournoi.*
- 2.6 Chaque joueur inscrit doit être admissible selon les articles 2 et 3 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

ARTICLE 3 INSCRIPTION DES ÉQUIPES

- 3.1 Référez-vous à la programmation annuelle ou aux coordonnées de réalisation pour connaître la date limite d'inscription.

ARTICLE 4 FORMULE DE RENCONTRE

- 4.1 Nombre de joueurs sur le terrain : 5, incluant le gardien
- 4.2 Temps de jeu : deux (2) demies de douze (12) minutes, avec pause de deux (2) minutes à la mi-temps.
- 4.3 Une période d'échauffement d'une durée de deux (2) minutes est allouée avant chaque partie.
- 4.4 Chaque équipe pourra demander un temps d'arrêt par partie, d'une durée approximative de 30 secondes. L'entraîneur doit adresser sa demande à l'arbitre.

ARTICLE 5 RÈGLE DE PARTICIPATION

- 5.1 La règle de participation exclue le gardien.
- 5.2 La règle de participation s'applique au plus grand nombre de joueurs de son équipe (maximum 12 et minimum 8 car le gardien est exclu).

- 5.3 En accord avec l'article 5.2, chaque joueur devra obligatoirement participer à un minimum d'une (1) période par demie.
- 5.4 Entre la **première**, la **deuxième** et la **troisième** période de chaque demie, un changement obligatoire sera appelé par l'arbitre lors d'un arrêt de jeu. En accord avec l'article 5.2 et 5.3, un joueur ne peut pas prendre part à plus de deux (2) périodes consécutives ou non-consécutives durant les 3 premières périodes de chaque demie.
- 5.5 À la **quatrième** période de chaque demie, l'entraîneur pourra aligner les joueurs qu'il souhaite.
- 5.6 Lors des prolongations, l'entraîneur peut aligner les joueurs qu'il souhaite.
- 5.7 Les présences au jeu de tout joueur seront indiquées par l'officiel mineur sur la feuille de pointage. La gestion de la participation des joueurs relève de l'entraîneur.

1 ^E DEMIE					MI-TEMPS (2 MIN.) S	2 ^E DEMIE						
1 ^E PÉRIODE (3 MIN.)	CHANGEMENT OBLIGATOIRE	2 ^E PÉRIODE (3 MIN.)	CHANGEMENT OBLIGATOIRE	3 ^E PÉRIODE (3 MIN.)		4 ^E PÉRIODE (3 MIN.)	1 ^E PÉRIODE (3 MIN.)	CHANGEMENT OBLIGATOIRE	2 ^E PÉRIODE (3 MIN.)	CHANGEMENT OBLIGATOIRE	3 ^E PÉRIODE (3 MIN.)	4 ^E PÉRIODE (3 MIN.)
PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)		PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)		PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)		SUBSTITUTION LIBRE PERMISE	PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)		PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)		PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)	PARTICIPATION OBLIGATOIRE (AUCUN CHANGEMENT)

ARTICLE 6 SUBSTITUTION

Définition : Une substitution libre (à la volée ou *on the fly*) est un changement effectué lors d'un arrêt de jeu pour son équipe.

- 6.1 Aucune substitution libre n'est permise durant les trois (3) premières périodes de chaque demie.
- 6.2 *Blessures et disqualification :*
 Si une substitution devient obligatoire au cours d'une période suite à une blessure, les joueurs impliqués (joueur sortant et joueur remplaçant) verront automatiquement une participation inscrite à leur fiche, peu importe la durée de leur présence au jeu.
 Si le joueur blessé est sorti du jeu, il ne pourra pas retourner sur le terrain durant la même période et une participation lui sera automatiquement attribuée.
 Dans le cas d'un joueur expulsé, une participation sera également attribuée au joueur qui entre sur le jeu pour le remplacer.
- 6.3 Les substitutions libres sont permises lors de la prolongation.

ARTICLE 7 PROLONGATION (DEMI-FINALES ET FINALES)

- 7.1 S'il y a égalité entre les deux équipes à la fin du temps de jeu régulier, une (1) période de cinq (5) minutes sera jouée. La période doit être jouée au complet.
- 7.2 Tir de barrage à trois (3) joueurs (parmi les cinq (5) joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la période de prolongation).

- 7.3 Tir de barrage 1-1 (d'abord parmi les deux (2) joueurs qui n'ont pas pris part au premier tir de barrage, ensuite parmi les cinq (5) mêmes joueurs).

ARTICLE 8 CLASSEMENT

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

ARTICLE 9 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

- 9.1 Une équipe qui perd par forfait se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 9.2 Fiche entre les équipes à égalité (victoire, défaite, nulle)
- 9.3 Fiche des équipes à égalité au classement général (victoire, défaite, nulle)
- 9.4 Équipe ayant le moins de points contre (au classement général)
- 9.5 Équipe ayant le plus de points pour (au classement général)
- 9.6 S'il y a encore égalité, il y aura autant de prolongation de 5 minutes nécessaire, jusqu'à ce qu'un but soit compté (*golden ball*).

NOTE : *Lorsque l'égalité implique plus de deux (2) équipes et qu'une des égalités est brisée, le processus suivant doit être recommencé à partir du point 9.2 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.*

ARTICLE 10 SANCTIONS

- 10.1 Le non respect de la règle de participation entraîne automatiquement un avertissement (carton jaune) à l'entraîneur de l'équipe fautive.
- 10.2 Aucun langage vulgaire n'est autorisé (langage susceptible d'être injurieux envers les arbitres, l'équipe adverse ou les spectateurs). Selon la nature des propos, l'arbitre peut donner un avertissement (carton jaune). Le joueur ou l'entraîneur qui récidive une seconde fois pourrait se voir expulsé de la partie.
- 10.3 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit deux (2) cartons jaunes (avertissement qui équivalent à un carton rouge indirect) durant un même match est automatiquement expulsé de la partie et sera suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires, article 10.6 s'appliquant).
- 10.4 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune durant le tournoi est automatiquement suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).
- 10.5 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit un (1) carton rouge direct doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour les deux (2) parties suivantes (incluant les éliminatoires).
- 10.6 Un joueur expulsé pendant un match devra quitter le banc. Il pourra être remplacé sur le terrain.

- 10.7 Si un entraîneur est expulsé, il doit quitter l'enceinte immédiatement. Il devra être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus. L'équipe qui n'a pas de remplaçant perdra la partie en cours et les parties subséquentes par forfait (référence article 2.3).
- 10.8 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs).
- 10.9 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux (2) cartons rouge directes durant le tournoi est automatiquement expulsé du tournoi.
- 10.10 Le cas d'un joueur ou d'un entraîneur expulsé sera porté à l'attention de la direction d'école.

ARTICLE 11 RÉCOMPENSES

- 11.1 Tournois invitation :
 - Une bannière locale permanente est remise à l'équipe championne, et ce, pour chacune des catégories représentées.
 - Des médailles locales sont remises aux membres des équipes qui se sont classées :
 - Première : médailles d'or
 - Deuxième : médailles d'argent
 - Troisième : médailles de bronze (s'il y a lieu)
- 11.2 Championnat scolaire régional :
 - Une bannière régionale permanente est remise à l'équipe championne, et ce, pour chacune des catégories représentées.
 - Des médailles régionales sont remises aux membres des équipes qui se sont classées :
 - Première : médailles d'or
 - Deuxième : médailles d'argent
 - Troisième : médailles de bronze

RÈGLEMENTS TECHNIQUES

ARTICLE 12 ÉQUIPEMENT

- 121.1 Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs.
- 12.2 Les protège-tibias doivent être entièrement recouverts par les bas.
- 12.3 La tenue sportive est obligatoire pour pouvoir prendre part à la rencontre (culotte courte et maillot ou t-shirt numéroté)
- 12.4 Pour des raisons de sécurité, seuls les items décrits à la loi #4 des règlements FIFA seront autorisés.
- 12.5 Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

ARTICLE 13 BALLON UTILISÉ

- 13.1 FUTSAL #4

ARTICLE 14 TERRAIN

- 14.1 Le terrain est délimité par des lignes et l'utilisation des murs n'est pas permise. 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 de la ligne de fond, on procédera à un coup de pied de but ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.
- 14.2 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, 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.
- 14.3 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.

ARTICLE 15 COUP DE PIED DE RÉPARATION (*PENALTY*)

**15.3 nouvel article (2011-09-02)*

- 15.1 Le ballon est placé sur la ligne de lancer de punition du handball (située à 7 mètres du but). Les joueurs doivent se placer derrière la ligne pointillée de handball (située à 9 mètres du but). Les joueurs doivent donc se tenir derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.
- 15.2 Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les montants de but. Il peut devancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.
- 15.3 Aucun retour n'est possible suite à un coup de pied de réparation. S'il y a un but, le jeu reprend par un coup d'envoi. Sinon, on reprend le jeu par un coup de pied de but.

ARTICLE 16 COUP DE PIED DE BUT

- 16.1 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 un but ne peut pas être compté directement.

ARTICLE 17 ENTRÉE DE TOUCHE

- 17.1 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 (il n'y a pas de restriction quant à la hauteur).
- 17.2 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 18 COUP FRANC

- 18.1 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 coup de pied de réparation.

ARTICLE 19 COUP D'ENVOI

- 19.1 Lors du coup d'envoi, une passe vers l'avant doit être faite avant de pouvoir tirer au but.
- 19.2 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).

ARTICLE 20 LE GARDIEN

- 20.1 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.
- 20.2 Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique. Toutefois, si le gardien reprend le ballon dans ses mains avant qu'un autre joueur n'y ait touché (joueur de l'équipe adverse ou contact involontaire de la part d'un coéquipier), un coup franc sera accordé à l'équipe adverse, tel que défini à l'article 7.

- 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, il y aura 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.
- 20.5 Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.

ARTICLE 21 TACLE

- 21.1 Les tacles (*tackle*) ne sont pas permis et méritent automatiquement un carton jaune.
- 21.2 Les glissades (*slide*) sont permises, dans la mesure où le ballon est libre et qu'il n'y a aucun contact physique avec un adversaire.
- 21.3 Le « botté-ciseaux » et la bicyclette sont permis à moins d'être jugés dangereux.
- 21.4 Tout contact excessif et inutile n'est pas permis.

ARTICLE 22 DOSSARDS

- 221.1 Le port du dossard sera déterminé par tirage au sort.

ARTICLE 23 RÈGLEMENTS

- 23.1 Les règlements officiels de soccer sont ceux de la FIFA.
- 23.2 Les règlements spécifiques ont préséances sur les règlements officiels.
- 23.3 Les règlements administratifs du RSEQ Lac-Saint-Louis doivent être respectés.