



MINI-SOCCER

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2017-2018

**DOCUMENT COMPLEMENTAIRE IMPORTANT A LIRE :
REGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DE L'ANNEE EN COURS**

Mise à jour le 22 août 2017

TABLE DES MATIÈRES

REGLEMENTS GENERAUX	4
Article 1 Catégories d'âges	4
Article 2 Composition de l'équipe.....	4
Article 3 Inscription des équipes.....	4
Article 4 Formule de rencontre	5
Article 5 Règle de participation	5
Article 6 Substitution	6
Article 7 Prolongation (demi-finales et finales)	6
Article 8 Classement.....	6
Article 9 Égalité au classement.....	6
Article 10 Sanctions.....	7
Article 11 Récompenses.....	8
REGLEMENTS TECHNIQUES	8
Article 12 Équipement.....	8
Article 13 Ballon utilisé.....	9
Article 14 Terrain	9
Article 15 Coup de pied de réparation (<i>penalty</i>).....	9
Article 16 Coup de pied de but	9
Article 17 Entrée de touche	10
Article 18 Coup franc.....	10
Article 19 Coup d'envoi.....	10
Article 20 Le gardien.....	10
Article 21 Tacle.....	11
Article 22 Dossards.....	11
Article 23 Règlements.....	11



EN TANT QUE QU'ATHLÈTE, ENTRAÎNEUR OU SPECTATEUR DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS,
MON COMPORTEMENT A UN IMPACT SUR MON ECOLE, MON SPORT, MES COEQUIPIERS,
MES JOUEURS, MES ADVERSAIRES, MON ENTRAINEUR, MES PARTISANS ET SUR MOI-MEME.

PARTICIPER AU SPORT ÉTUDIANT, C'EST :

L'ESPRIT SPORTIF

LE RESPECT

LA DIGNITÉ

LE PLAISIR

L'HONNEUR

L'ESPRIT SPORTIF... J'Y CROIS

- ③ Je prends connaissance des règles écrites et non écrites du sport et m'engage à les respecter
- ③ J'accepte toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité
- ③ Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs
- ③ J'aide les coéquipiers qui présentent plus de difficultés
- ③ J'accepte les erreurs de mes coéquipiers car il m'arrive d'en faire également.
- ③ Je me mesure à un adversaire dans l'équité. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- ③ Je refuse de gagner ou de perdre par des moyens illégaux et par tricherie

LE RESPECT... J'Y CROIS

- ③ Je considère un adversaire sportif comme étant indispensable pour jouer et non comme un ennemi.
- ③ J'agis en tout temps avec courtoisie et respect envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les marqueurs, les adversaires et les spectateurs.
- ③ Je suis capable de m'exprimer sans utiliser de langage injurieux, agressif ou irrespectueux
- ③ Je respecte les installations de l'école qui m'accueille pour disputer la partie.
- ③ Je respecte mon engagement envers mes coéquipiers, mes entraîneurs et mon équipe jusqu'au bout.

LA DIGNITÉ... J'Y CROIS

- ③ Je fais preuve de sang-froid et maîtrise mes gestes et mes paroles face aux autres participants.
- ③ Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite et j'accepte la victoire avec modestie et sans ridiculiser l'adversaire.

LE PLAISIR... J'Y CROIS

- ③ Je joue pour m'amuser d'abord et avant tout.
- ③ Je considère la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- ③ Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'une bannière.

L'HONNEUR... J'Y CROIS

- ③ Je représente mon équipe, mon école et mon instance régionale du RSEQ.
- ③ Je véhicule et projette les valeurs positives de mon sport et de mon école.
- ③ Je fais partie des ambassadeurs de mon école et du RSEQ.

JE SUIS LE RSEQ.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

ARTICLE 1 CATEGORIES D'AGES

- 1.1 Les catégories d'âges sont celles définies à l'annexe 2 de la réglementation régionale administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'EQUIPE

- 2.1 Sans compter le ou les gardiens de but, chaque équipe doit aligner un minimum de huit (8) joueurs en uniforme et aptes à jouer **à chaque partie.**
L'entraîneur doit valider le numéro d'uniforme de tous les joueurs et les gardiens inscrits sur l'alignement de l'équipe avant le début du tournoi (ou les inscrire s'ils ne sont pas déjà indiqués).
Si un joueur ou un gardien se blesse dans le cadre d'un match durant le tournoi et est exclu de la partie suite à la blessure, l'équipe pourra poursuivre la partie en nombre inférieur et le joueur pourra revenir au jeu pour la prochaine partie sans pénalité. Dans le cas d'une blessure qui demande le retrait définitif d'un joueur ou d'un gardien, ou si le joueur blessé n'est pas apte à revenir au jeu suite, l'entraîneur devra signaler la situation au coordonnateur du tournoi afin d'obtenir l'autorisation de poursuivre le tournoi avec un nombre inférieur à celui requis. Le joueur identifié comme étant blessé définitivement pourra rester au banc des joueurs, mais devra revêtir un vêtement différent de l'uniforme de son équipe (dossard) et il ne pourra pas revenir au jeu.
- 2.2 Nombre maximum de joueurs : **illimité**
- 2.3 L'équipe qui n'est pas en mesure de respecter le nombre minimum requis (2.1.) perdra la ou les parties par forfaits tant qu'elle ne respectera pas le nombre minimal requis. L'équipe qui se présentera sans entraîneur dûment identifié par l'école entraînera une perte par forfait (3-0) de l'équipe.
- 2.4 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.*
- 2.5 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 EQUIPES

- 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 : Le nombre de joueurs sur le terrain doit toujours être à 5. Il n'est pas possible de retirer le gardien pour faire entrer un autre joueur. Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but.
- 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, incluant la période de prolongation (si applicable). L'entraîneur doit adresser sa demande à l'arbitre.
- 4.5. Lorsque le pointage présente un écart de 7 points entre les deux équipes, le pointage indiqué sera celui qui sera comptabilisé au classement. Toutefois, les deux équipes poursuivent la partie selon le temps de jeu réglementaire.

ARTICLE 5 REGLE DE PARTICIPATION

- 5.1 La règle de participation exclue le gardien. La règle de participation n'est pas applicable au(x) gardien(s) de but. Dans le cas où une équipe présente moins de joueurs que le nombre minimum (voir article 2.1.) et plus de deux gardiens, un des gardiens devra jouer à titre de joueur pour respecter le nombre minimal de joueurs.
- 5.2 La règle de participation s'applique au minimum de joueurs définis à l'article 2.1.
- 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 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.

RÉFÉREZ-VOUS À L'ARTICLE 10 SANCTIONS POUR CONNAÎTRE LES SANCTIONS RELATIVES AU NON RESPECT DE LA RÈGLE DE PARTICIPATION.

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

ARTICLE 6 SUBSTITUTION

Définition : Une substitution libre (à la volée ou *on the fly*) est un changement pour son équipe à n'importe quel moment lors de la 4^{ème} période de chaque demie. Le joueur sur le jeu doit retourner au banc avant que le joueur remplaçant puisse entrer en jeu. Dans le cas du non-respect de cette règle, un carton jaune sera attribué au joueur entrant trop rapidement sur le terrain.

- 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 (QUART-DE-FINALES, 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 S'il y a encore égalité, il y aura tir de barrage à 3 joueurs parmi tous les joueurs de l'équipe.
- 7.3 En cas d'égalité après les 3 tirs, ce sera 1 joueur de chaque équipe jusqu'à ce qui n'y ait plus d'égalité. Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que **le minimum de joueurs de l'une des équipes soient passé.**

ARTICLE 8 CLASSEMENT

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

ARTICLE 9 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT**9.1 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT**

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 9.1.1 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

9.1.1 Une équipe qui perd par forfait se retrouve à la fin des équipes à égalité.

9.1.2 Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes

9.1.3 Fiche des équipes à égalité au classement général (victoire, défaite, nulle), priorité nombre de victoire

9.1.4 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive

9.1.5 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive

- 9.1.6 S'il y a encore égalité, il y aura tir de barrage à 3 joueurs. En cas d'égalité après les 3 tirs, ce sera 1 joueur de chaque équipe jusqu'à ce qui n'y ait plus d'égalité. Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que **le minimum de joueurs de l'une des équipes soient passé**, incluant le gardien.
- 9.2 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT IMPLIQUANT UNE ÉQUIPE AYANT UNE VICTOIRE PAR FORFAIT
- NOTE :** Lorsque l'égalité implique une équipe ayant une victoire par forfait, **les matchs de l'équipe contre qui elle a gagnée ne doivent pas être pris en considération, pour l'ensemble des équipes**. Le processus suivant doit être recommencé à partir du point 9.2.1 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.
- 9.2.1 Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes
- 9.2.2 Fiche des équipes à égalité au classement général (victoire, défaite, nulle), priorité nombre de victoire.
- 9.2.3 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 9.2.4 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive
- 9.2.5 S'il y a encore égalité, il y aura tir de barrage à 3 joueurs. En cas d'égalité après les 3 tirs, ce sera 1 joueur de chaque équipe jusqu'à ce qui n'y ait plus d'égalité. Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que **le minimum de joueurs de l'une des équipes soient passé**, incluant le gardien.

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. **Après 3 cartons jaunes lors du même tournoi, l'entraîneur est suspendu pour 1 match, dès le prochain match de l'équipe.**
- 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 directs 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.
- 10.11 Le joueur qui annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main sera expulsé de la partie. Il pourra jouer le prochain match.

ARTICLE 11 RECOMPENSES

- 11.1 Tournoi 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 régional scolaire :
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

- 12.1 Uniforme obligatoire pour prendre part à la partie : maillot ou t-shirt numéroté, culotte courte* (à l'exception du gardien, qui peut porter des pantalons), protège-tibias (recouverts entièrement par les bas) et souliers de sport.
* Le port du legging sous le short est accepté.
- 12.2 Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- 12.3 Pour des raisons de sécurité, seuls les items décrits à la loi #4 des règlements FIFA seront autorisés.

ARTICLE 13 BALLON UTILISE

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 **une sortie** de but ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.
- 14.2 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Si le ballon touche le plafond ou un autre objet suspendu, *le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché 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 REPARATION (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 but, le jeu reprend par un coup d'envoi. Sinon, on reprend le jeu par une sortie de but.

ARTICLE 16 SORTIE DE BUT

- 16.1 **Le gardien doit relancer le ballon avec ses mains.** Le ballon est en jeu lorsqu'il est sorti de la surface de réparation. Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.
- Si le gardien fait une passe à un joueur de son équipe dans sa propre zone, le jeu sera repris.
- Dans toutes les reprises de jeu par une sortie de but, 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) la séquence de jeu sera reprise.

ARTICLE 17 ENTREE 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 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 doit lancer le ballon. Une fois le ballon lancé il 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 18.
- 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 a été 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

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

ARTICLE 23 REGLEMENTS

- 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 respecté