

**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE
DE SOCCER EN GYMNASSE
2015-2016**

Article 1	Identification des catégories	2
Article 2	Composition de la délégation.....	2
Article 3	Formule de rencontre	2
Article 4	Semage des équipes	4
Article 5	Durée des parties.....	4
Article 6	Ballons employés.....	5
Article 7	Substitution	5
Article 8	Joueur ou entraîneur expulsé durant le championnat	5
Article 9	Terrain.....	6
Article 10	Règle du 4 secondes.....	6
Article 11	Le coup de pied de réparation, coup franc sans mur et relance du gardien ...	7
Article 12	Entrée de touche.....	7
Article 13	Coups francs et relance du gardien	8
Article 14	Le gardien.....	8
Article 15	Fautes collectives et avertissements.....	8
Article 16	Costumes.....	9
Article 17	L'entraîneur	9
Article 18	Récompenses.....	9
Article 19	Règlements officiels employés	10

Juin 2015

SOCCER EN GYMNASE 2015 - 2016

Article 1 Identification des catégories

Catégories	Âge pour la saison 2015 - 2016
Benjamin	Du 1^{er} octobre 2001 au 30 septembre 2003
Cadette	Du 1^{er} octobre 1999 au 30 septembre 2001
Juvenile	Du 1^{er} juillet 1997 au 30 septembre 1999

Article 2 Composition de la délégation

2.1 Chaque RSEQ régional peut présenter une ou plusieurs équipes par catégorie, par sexe et elle sera formée ainsi :

Joueur	8 (minimum) 15 (maximum)
Entraîneur/accompagnateur	maximum de 6 entraîneurs/accompagnateurs par équipe et maximum de 3 personnes au banc des joueurs

2.2 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à quinze (15) joueurs sur le formulaire d'inscription et seuls ces joueurs peuvent participer au championnat. Elle doit cependant avoir un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer, incluant le gardien, pour la première partie du championnat.

Pour les rencontres ultérieures du championnat, le nombre minimal de joueurs aptes à jouer pour commencer une partie est de cinq (5) (si justifié par une blessure, raison médicale ou sanction conséquente pour carton(s) lors du championnat).

2.3 Si, après cinq (5) minutes d'attente, une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de joueurs requis, la partie ne peut avoir lieu et l'équipe fautive est déclarée forfait.

2.4 À sa 4^e participation en soccer juvenile division 1, l'élève-athlète de division 2 ne sera plus admissible au championnat provincial scolaire de soccer.

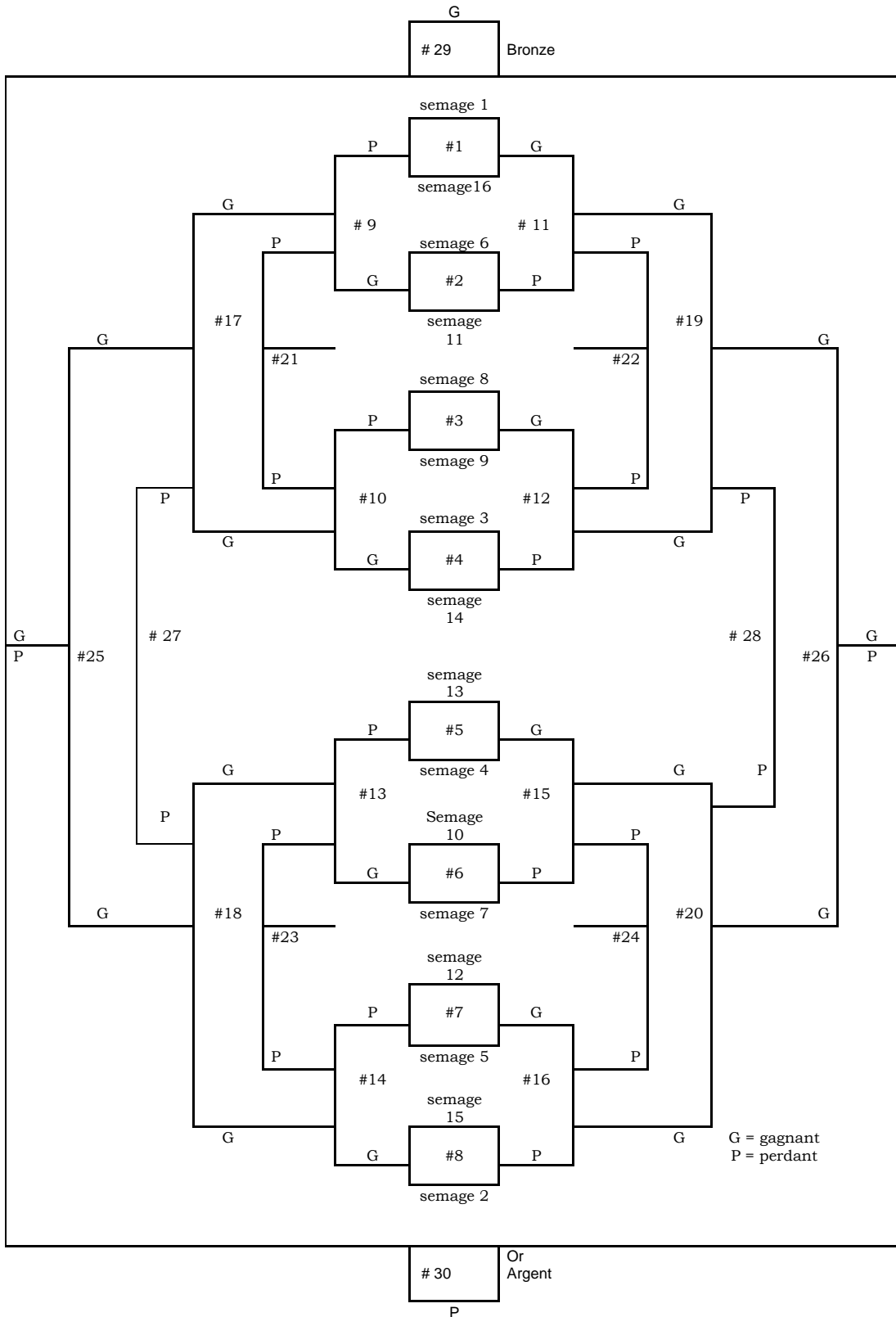
Article 3 Formule de rencontre

3.1 Tournoi double élimination à 16 équipes

3.2

Draw SOCCER à 16 équipes

Note : Les numéros de l'horaire officiel du championnat doivent correspondre au tableau des rencontres du présent règlement



3.3

Classement des équipes :

- 1) Gagnant de 30
- 2) Perdant de 30
- 3) Gagnant de 29
- 4) Perdant de 29
- 5) Gagnant de 28
- 6) Gagnant de 27
- 7) Perdant de 28
- 8) Perdant de 27
- 9) Gagnant de 22
- 10) Gagnant de 23
- 11) Gagnant de 24
- 12) Gagnant de 21
- 13) Perdant de 22
- 14) Perdant de 23
- 15) Perdant de 24
- 16) Perdant de 21

Article 4 **Semage des équipes**

Le RSEQ provincial procédera au semage des 16 équipes.

Les semages seront faits selon les critères suivants basés sur les résultats de l'année précédente :

- Semage juvénile : 2/3 du rang juvénile et 1/3 du rang cadet
- Semage cadet : 50 % du rang cadet et 50 % du rang benjamin
- Semage benjamin : le rang du championnat de l'année précédente

Le RSEQ se réserve le droit de modifier le semage afin que les équipes d'une même région ne se retrouvent pas dans la même section dès le début du championnat.

N.B. En cas d'égalité au classement combiné, la priorité sera accordée selon le rang de la catégorie.

Le RSEQ fournira au comité organisateur le tableau officiel au plus tard 30 jours avant la tenue du championnat.

Article 5 **Durée des parties**

5.1

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.

*5.1.1 Chaque équipe a droit à un temps mort de 1 minute par demie (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).

5.2

Prolongation

5.2.1 Rondes préliminaires

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.

5.2.2 Demi-finales et finales

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.

5.2.3 Procédures pour la fusillade

Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin du temps régulier pourront participer aux tirs au but. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devrait 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.

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 6 Ballons employés

6.1 Ballon de « FUTSAL » BADEN MODÈLE – S340LB-02

Article 7 Substitution

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 Joueur ou entraîneur expulsé durant le championnat

8.1 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 (incluant les éliminatoires).

8.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux cartons rouges est expulsé automatiquement du championnat.

8.3 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).

- 8.4 Un joueur qui a déjà été expulsé, selon l'article 8.1 et 8.3 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de discipline du championnat.
- 8.5 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 chronométrateur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^e joueur pourra réintégrer le jeu.
- *8.6 Si les joueurs d'une équipe reçoivent deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs).
- 8.7 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.
- 8.8 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 9 **Terrain**

- 9.1 Le championnat est joué dans des gymnases rectangulaires (format minimum de 20m X 30m) avec des revêtements variés excluant le gazon synthétique.
- 9.2 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.
- *9.3 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par un coup franc indirect au niveau du point d'impact.
- 9.4 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 10 **Règle du 4 secondes**

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 des 4 secondes entraînera un coup franc indirect par l'équipe adverse à l'endroit le plus près de l'infraction.

Article 11 Le coup de pied de réparation, coup franc sans mur et relance du gardien

11.1 Coup de pied de réparation (lancer de pénalité)

11.1.1 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.

11.1.2 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.

11.2 Coup franc direct sans mur

Pour chaque demie, un coup franc direct sans mur est appelé par l'arbitre lorsqu'une 6^e 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 collectives.

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.

11.3 Relance du gardien

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).

11.3.1 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 12 Entrée de touche

12.1 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.

12.2 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.

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.

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 13 Coups francs et relance du gardien

13.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour :

- les entrées de touche;
- les relances du gardien;
- 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 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).

13.2 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.

13.3 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.

Article 14 Le gardien

14.1 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.

14.2 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

14.3 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.

14.4 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 15 Fautes collectives et avertissements

15.1 Tacles

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

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.

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

15.3 Glissade

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

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

15.4 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 6^e faute collective dans une même mi-temps.

Article 16 Costumes

16.1 Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.

16.2 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.

16.3 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de gilets et/ou de dossards.

16.4 Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

Article 17 L'entraîneur

17.1 L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.

17.2 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un avertissement et/ou une expulsion.

Pour une 2^e offense, l'entraîneur sera expulsé automatiquement de la partie et devra quitter les lieux.

17.3 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.

17.4 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.

Article 18 Récompenses

18.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui se sera classée première au classement des régions, et ce, pour les catégories suivantes:

- benjamin féminin
- benjamin masculin
- cadet féminin
- cadet masculin
- juvénile féminin
- juvénile masculin

- 18.2 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui se sont respectivement classées :
- première : médaille d'or
 - deuxième: médaille d'argent
 - troisième : médaille de bronze

Article 19 Règlements officiels employés

- 19.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA.
- 19.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 19.3 Les règlements du secteur scolaire doivent être respectés en tout temps.