



Sport étudiant Outaouais

Réglementation Soccer intérieur 2010-2011

10.1 Admissibilité d'un établissement d'enseignement

- 10.1.1** Tout établissement d'enseignement affilié officiellement à l'ARSEO et se conformant à ses règlements sera éligible au programme des manifestations sportives.
- 10.1.2** Toute équipe ne respectant pas les conditions d'admissibilité perdra le ou les matchs par défaut et devront assumer le montant de 50\$ par partie/match.

10.2 Principe d'entité école

- 10.2.1** Le principe de l'entité école demeure la base du sport étudiant.
- 10.2.2** Toute dérogation au principe d'entité école doit faire l'objet d'une analyse approfondie et être maintenue au statut d'exception.
- 10.2.3** L'équipe devra respecter le principe d'entité école. L'établissement d'enseignement devra justifier auprès de l'ARSEO les cas exceptionnels de regroupement d'écoles avant le 20 octobre de l'année académique concernée. L'ARSEO devra lui faire connaître sa décision avant le 1^{er} novembre et la faire parvenir aux autres établissements d'enseignement.

10.3 Admissibilité d'un élève

- 10.3.1** Tout joueur participant aux activités de la ligue doit obligatoirement fréquenter à temps plein une école secondaire ou un centre de formation générale ou de formation professionnelle à temps plein dûment affiliée à l'ARSEO. Temps plein signifie une fréquentation de 25 heures/semaine au secondaire en formation professionnelle ou en formation générale.
- 10.3.2** Tout autre élève fréquentant un centre de formation professionnelle et d'éducation aux adultes évoluera uniquement pour l'école dans laquelle il a fait sa dernière année d'études au secteur jeunesse du secondaire, sauf s'il y a un programme dans son école d'appartenance. Cependant, tout élève ayant terminé un D.E.S. perd automatiquement son admissibilité.
- 10.3.3** Un joueur doit être déclaré physiquement apte à participer à la ligue. Cependant, ce contrôle est sous la responsabilité de l'école.
- 10.3.4** Exceptionnellement, on pourra admettre un élève inscrit à l'école, mais qui étudie à la maison en raison de maladie, de ses croyances religieuses ou toutes autres raisons jugées pertinentes. Ces cas d'exception devront être approuvés par l'ARSEO.

- 10.3.5** Les élèves, bien qu'admissibles au 30 septembre, qui quittent officiellement l'établissement d'enseignement ne peuvent participer aux événements scolaires.

10.4 Recrutement

- 10.4.1** L'établissement doit développer son programme avec la souche de ses joueurs évoluant dans son organisation. L'établissement doit intervenir directement dans son milieu pour créer une infrastructure (programme moustique, benjamin, cadet, juvénile).

10.4.2 Éthique et recrutement

Aucune sollicitation (par les entraîneurs ou une tierce personne ne peut se faire auprès des athlètes d'un autre établissement scolaire (secondaire) ou à l'extérieur de leur territoire géographique (tel que définit par leur commission scolaire).

- 10.4.2.1** Les athlètes fréquentant un établissement ne peuvent être contactés par un entraîneur, un responsable des sports ou une tierce personne, à moins que cet athlète ait demandé une rencontre.

- 10.4.2.2** L'entraîneur d'un établissement ne peut être contacté par un entraîneur, un responsable des sports ou une tierce personne dans un but de recrutement sans avoir reçu préalablement le consentement du responsable des sports de l'entraîneur convoité.

- 10.4.2.3** Il est inadmissible qu'un entraîneur, responsable des sports ou autre représentant de l'établissement parle défavorablement d'une autre personne ou d'un autre programme ou d'un établissement devant un athlète.

10.5 Règlements, plainte et sanction

- 10.5.1** Les règlements spécifiques de l'Association du sport étudiant de l'Outaouais auront préséance sur les règlements officiels;
- 10.5.2** Les règlements officiels de soccer sont FIFA;
- 10.5.3** Cette réglementation spécifique étant accessible à tous sur le site Internet de l'ARSEO, la méconnaissance et/ou la mauvaise interprétation d'un règlement ne pourra être utilisée à des fins d'échappatoires à une sanction;
- 10.5.4** Toute plainte concernant un manquement à la politique sur l'éthique sportive ou à la réglementation doit être formulée par écrit, à l'ARSEO. La décision de l'ARSEO sera finale et sans appel;
- 10.5.5** Il est de la responsabilité du délégué officiel de l'institution concerné de rapporter les faits et gestes inappropriés envers et de la part des entraîneurs, officiels, participants et spectateurs;
- 10.5.6** Toute plainte concernant un manquement à la politique sur l'éthique et le recrutement doit être formulée à l'ARSEO.

10.5.7 Une organisation manquant aux règlements d'éthique sportive et de recrutement, ci-haut, verra son cas référé au comité de vigilance de la discipline. L'équipe et l'entraîneur peuvent être expulsés pour la saison en cours.

10.6 **Protêt**

10.6.1 Un protêt peut être logé lorsqu'un ou plusieurs établissements croient avoir été victimes d'un préjudice au cours d'une compétition sportive.

10.6.2 Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du réseau ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une mauvaise interprétation des règlements ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

10.6.3 Aucun protêt ne peut être déposé à la suite du jugement d'un arbitre concernant une règle de jeu.

10.6.4 Un entraîneur ou responsable doit prévenir l'arbitre de son intention de déposer un protêt avant la fin de la partie. Le match se déroule alors sous protêt.

10.6.5 L'arbitre doit écrire sur la feuille de match la demande de l'entraîneur et les raisons.

10.6.6 Le protêt doit être déposé par écrit à l'ARSEO dans l'heure suivant le match ou de l'épreuve (tournoi de fin de semaine) ou dans les deux jours ouvrables suivant la partie (activités de semaine). Une facture de 50 \$ sera envoyée à l'établissement qui dépose un protêt et qui perd ce protêt.

10.6.7 Les entraîneurs devront remplir le formulaire de protêt dûment signé par l'animateur sportif de l'école et en remettre une copie à l'ARSEO et une pour le représentant de l'autre établissement en cause.

10.6.8 Dans l'éventualité qu'un des articles 10.6.4, 10.6.5, 10.6.6 ou 10.6.7 n'est pas respecté, le protêt ne pourra être entendu.

10.7 **Comité de protêt**

10.7.1 **Formation**

Le comité de protêt sera formé de trois personnes:

- le coordonnateur de la ligue
- la direction de l'ARSEO
- un membre délégué par le CA ou un membre délégué de la CDA

10.7.2 **Fonctions**

10.7.2.1 Le comité a pour tâche de juger tous les protêts concernant la tenue et le déroulement d'un match.

10.7.2.2 Le comité peut consulter toute personne susceptible de l'aider à rendre un jugement juste et équitable.

10.7.2.3 Le comité de protêt peut disqualifier un joueur ou une équipe en tout temps.

10.7.3 Jugement

10.7.3.1 Le jugement doit être rendu dans l'heure qui suit le dépôt ou dans les 72 heures, s'il s'agit d'un match de ligue. La décision du comité est finale et sans appel.

10.7.4 Sanctions

10.7.4.1 Le comité impose les sanctions qu'il juge adéquates et justes pour les parties impliquées.

10.8 Comité de vigilance

10.8.1 Composition

Le comité de vigilance est formé de trois personnes:

- La direction de l'ARSEO
- Un membre du Conseil d'administration de l'ARSEO
- Un animateur ou son substitut désigné par la commission des animateurs.

10.8.2 Mandat

10.8.2.1 Le comité tranche à la lumière des présents règlements, tout cas litigieux survenant dans leur application.

10.8.2.2 Il juge en première instance toute plainte qui lui est adressée pour contravention aux règlements relatifs à l'éthique sportive de l'entraîneur et à l'éthique sportive du participant.

10.8.3 Procédure de fonctionnement

10.8.3.1 Toute demande d'interprétation ou plainte faite au comité en fonction de l'application des articles 10.8.2.1 et 10.8.2.2 doit être faite par écrit.

10.8.3.2 Dans l'exercice des fonctions qui lui sont dévolues en vertu du point 10.8.2.1, le comité peut, avant de rendre sa décision, requérir tout complément d'information qu'il juge nécessaire.

10.8.3.3 Dans l'exercice des fonctions qui lui sont dévolues en vertu du point 10.8.2.2, le comité doit procéder de la façon suivante:

10.8.3.3.1 Il doit faire parvenir à la personne physique, à l'équipe ou à l'ARSEO contre qui une plainte a été portée, copie de la plainte reçue et leur indiquer qu'ils disposent d'un délai dont il fixe la durée pour lui transmettre, par lettre, leur point de vue sur la plainte portée contre eux et lui transmettre en même temps s'ils le désirent, la version écrite de leurs témoigns sur les circonstances entourant les faits ayant donné lieu à la plainte;

10.8.3.3.2 Il doit en même temps aviser par lettre la personne physique, l'équipe ou le centre de services qui ont porté la plainte, qu'ils disposent du même délai pour lui transmettre par lettre, s'ils le désirent, la version de leurs témoigns sur les circonstances entourant les faits ayant donné lieu à la plainte;

10.8.3.3.3 À l'expiration du délai accordé aux parties, le comité de vigilance procède à l'étude des versions des parties et de leurs témoins et il rend ensuite la décision qu'il estime appropriée. Il peut toutefois, s'il le croit nécessaire, inviter les parties à se présenter devant lui pour lui fournir toute information qu'elles jugeraient pertinente;

10.8.3.4 La décision du comité doit être rendue par écrit.

10.9 Boissons alcoolisées et drogues

10.9.1 Un athlète, un entraîneur, un accompagnateur ou un responsable pris en possession de boissons alcoolisées ou en possession de drogues et/ou en état d'ébriété ou sous l'effet de drogues sur les lieux de compétition (incluant vestiaires et douches) est automatiquement expulsé de la partie et est passible d'une suspension permanente. Le cas sera soumis au comité de vigilance.

10.9.2 La consommation ou la vente d'alcool ou de drogues sera strictement interdite pour toutes les activités de ligues, tournois et championnats régionaux organisées par l'ARSEO. L'application de ce règlement s'étend sur le banc des joueurs, autour du terrain, dans les gradins et à tout endroit où il a un contact visuel possible avec la partie en cours.

10.9.3 Toute acteur du réseau (établissement, entraîneurs, spectateurs et athlètes) ne respectant pas le règlement sera soumis au comité de vigilance de l'ARSEO.

10.10 Exclusion pour mauvaise conduite

10.10.1 Un joueur ou un entraîneur qui est exclu d'un match pour mauvaise conduite sera automatiquement suspendu pour le match suivant que ce soit un match de ligue, ou du championnat régional. En cas de récidive, son cas sera soumis au comité de vigilance.

10.10.2 Tout joueur ou entraîneur qui est exclu ou suspendu d'une partie ne pourra être présent sur le banc des joueurs, autour du terrain ou dans les gradins et à tout endroit où il a un contact visuel possible avec la partie en cours. Si la personne exclue ou suspendue refuse de quitter les lieux ou revient durant la partie, l'arbitre doit déclarer l'adversaire vainqueur et l'équipe perd le match par forfait.

10.11 Vandalisme

10.11.1 Après constatation, l'institution-hôte ou le responsable de l'événement informera l'ARSEO des bris ou du vandalisme commis à l'établissement-hôte. L'ARSEO facturera le coût de réparation ou de remplacement à l'équipe de l'établissement d'enseignement fautif.

10.11.2 Le cas de toute personne surprise à s'adonner à des actes de vandalisme sera soumis au comité de vigilance.

10.12 Forfaits

10.12.1 Lorsqu'un match est déclaré forfait, les joueurs inscrits sur la feuille de match seront réputés avoir joué ce match.

10.12.2 Un montant de 50 \$ sera facturé à l'établissement dont l'équipe a été déclarée forfait. Une équipe qui ne répond pas à la participation minimale mais qui joue le match n'aura pas de sanction de 50\$ mais sera déclarée forfait. Le match doit se jouer. L'équipe qui refuse de jouer recevra une sanction de 50 \$.

10.12.3 L'équipe ayant perdu par forfait perdra ses points d'éthique sportive selon les spécificités de la réglementation de la discipline.

10.13 **Droit d'appel**

10.13.1 Toute personne, équipe ou établissement d'enseignement désireux d'en appeler de la décision du comité peut le faire en s'adressant au conseil d'administration de l'ARSEO et ce, dans un délai de 30 jours après l'annonce de la sanction.

10.14 **Responsabilité accident**

10.14.1 L'ARSEO n'est aucunement responsable des accidents qui pourraient arriver aux athlètes.

10.14.2 Dans le but de minimiser les blessures, l'ARSEO suggère de faire passer un examen médical à tous les athlètes et de leur donner un entraînement adéquat.

10.14.3 L'établissement d'enseignement devrait exiger que chaque élève ait une assurance-accident.

10.14.4 Advenant une blessure à un athlète et que l'athlète doit se rendre à l'hôpital en ambulance, les parents devront en assumer les frais.

10.14.5 L'ARSEO suggère fortement que chaque entraîneur ait une formation de premiers soins adéquate à sa discipline sportive.

10.14.6 Dans le but de minimiser les blessures, l'ARSEO suggère de faire passer un examen médical à tous les athlètes et de leur donner un entraînement adéquat.

10.15 **Tentative de blessure**

10.15.1 Tout joueur ou entraîneur d'une équipe blessant délibérément quelqu'un lors d'une joute régulière ou éliminatoire, sera passible d'être expulsé de la ligue.

10.15.2 Son cas sera référé au Comité de vigilance.

10.16 **Respect de l'arbitre**

10.16.1 Tout joueur ou entraîneur d'une équipe s'attaquant verbalement ou physiquement à un arbitre sur ou hors du terrain de jeu sera passible de suspension et d'expulsion de la ligue.

10.16.2 Son cas sera référé au Comité de vigilance.

10.17 **Spectateurs**

10.17.1 Pour éviter toute agression verbale ou autre, face aux arbitres et à l'équipe adverse, il ne sera toléré aucune personne non-autorisée près du banc des joueurs d'une équipe.

10.17.2 L'équipe en cause sera responsable d'éloigner les personnes non désirées. Un avertissement sera d'abord servi à l'équipe fautive. En cas de récurrence, l'équipe pourra se voir perdre le set.

10.18 Officiel

- 10.18.1** L'officiel devra signer les feuilles de pointage après avoir vérifié si toutes les informations requises sont exactes et si le pointage est correct.
- 10.18.2** S'il y a expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur, l'officiel devra faire parvenir un rapport écrit à l'ARSEO avec les motifs de cette expulsion dans les 48 heures.
- 10.18.3** Si, à l'heure fixée pour le début de la rencontre, **l'officiel n'est pas présent**, les deux entraîneurs devront s'entendre sur une modalité de dépannage et jouer quand même la partie. **S'il y a entente entre les entraîneurs**, aucun protêt ne pourra être levé sur cette partie.
- 10.18.4** Si un ou les deux entraîneurs ne veulent pas jouer la partie, ceux-ci devront l'indiquer à l'endos de la feuille de match et les deux entraîneurs devront signer cette déclaration. Les entraîneurs devront s'entendre sur une nouvelle date et les animateurs sportifs devront suivre les procédures établies pour les modifications de match.
- 10.18.5** Les articles 10.18.3 et 10.18.4 ne s'appliquent pas lors des séries éliminatoires. Si l'officiel majeur est absent lors des séries éliminatoires, la partie sera reprise à une date ultérieure.
- 10.18.6** La personne qui remplacera l'arbitre sera payée au même tarif que celui-ci. Il devra signer la feuille et inscrire son adresse à l'endos de la feuille.

10.19 Responsabilités des équipes

- 10.19.1** Les équipes doivent s'assurer que les éléments suivants sont sur la feuille de match à défaut de quoi elle se verra imposer une amende de 10 \$:
- 10.19.1.1** Écrire lisiblement **le nom, le prénom et le numéro** du joueur ;
 - 10.19.1.2** Inscrire le nom et les couleurs de votre établissement ;
 - 10.19.1.3** L'entraîneur doit signer la feuille de match;
 - 10.19.1.4** Inscrire les coordonnées de la partie (date, catégorie, sexe).
- 10.19.2** L'équipe hôte a jusqu'à midi, le jour ouvrable suivant pour inscrire en ligne le résultat de la partie (via www.arseo.qc.ca). La feuille de match doit être télécopiée au 819-643-6665 avant midi le jour ouvrable suivant. Dans le cas contraire une amende de 10 \$ sera acheminée à l'institution.
- 10.19.3** L'équipe hôte doit fournir tout le matériel nécessaire au bon fonctionnement du match ou du tournoi.
- 10.19.4** L'équipe hôte doit fournir des salles de déshabillage.
- 10.19.5** L'ARSEO recommande fortement que l'établissement d'enseignement délègue un adulte responsable autre que l'entraîneur, pour chacun des événements.
- 10.19.6** L'équipe hôte doit régler les problèmes, s'il y en a.

10.20 Contrôle de la foule

10.20.1 La responsabilité du contrôle des spectateurs relève de l'établissement-hôte et celui-ci devra voir à ce que les spectateurs respectent aussi le code d'éthique de l'ARSEO.

10.20.2 Les officiels verront à l'application de ce règlement avec les sanctions suivantes:

10.20.2.1 1^o offense: Avertissement.

10.20.2.2 2^o offense: Le règlement du problème relève de l'établissement-hôte.

10.20.2.3 3^o offense: Arrêt immédiat de la partie et signature des feuilles de match par les officiels.

10.21 Suspensions et expulsions

10.21.1 Première expulsion

10.21.1.1 Tout joueur expulsé du match au cours d'une joute est automatiquement suspendu pour la joute suivante.

N.B.: Un avis téléphonique ou un courriel avisant de la tenue d'une suspension du joueur sera signifié à l'équipe du joueur fautif si les délais le permettent.

10.21.1.2 L'équipe du joueur fautif est entièrement responsable de la présence sur le terrain du joueur lors du match suivant l'expulsion, peu importe qu'un avis lui ait été signifié ou pas.

10.21.1.3 L'équipe alignant un joueur suspendu perdra automatiquement le match par défaut et la suspension s'appliquera alors au match suivant. L'entraîneur fautif sera automatiquement suspendu pour trois parties (la suspension s'applique à la saison suivante). En cas de récidive, l'entraîneur fautif sera suspendu de toutes les activités de l'ARSEO pour un an.

10.21.1.4 Le cas d'un joueur expulsé à son dernier match scolaire sera soumis au comité des entraîneurs qui pourra prendre des mesures contre l'école (amendes, retenues de dépôt, etc.)

10.21.2 Deuxième expulsion

10.21.2.1 Tout joueur expulsé par 2 fois au cours d'une même saison est expulsé automatiquement de la ligue pour le reste de la saison en cours.

10.22 Entraîneur/encadrement

10.22.1 L'établissement d'enseignement doit s'assurer qu'un entraîneur certifié et identifié par la direction accompagne toujours l'équipe sous peine de disqualification des joueurs ou de l'équipe. Advenant un cas de force majeure, un adulte responsable pourra accompagner l'équipe.

10.22.2 L'entraîneur d'une équipe ne peut être un athlète de l'équipe.

10.22.3 L'entraîneur ou une personne responsable autre qu'un joueur de l'équipe (16 ans et plus pour les catégories atome et benjamine / 18 ans et plus pour les catégories cadet et juvénile) doit être présent lors de sa partie, sinon il la perd par défaut.

10.22.4 L'entraîneur s'engage à respecter ses engagements et l'éthique sportive de l'ARSEO.

10.22.5 **Identification (Annexe "D")**

10.23.5.1 Le formulaire d'identification des entraîneurs doit parvenir à l'ARSEO en même temps que l'inscription des joueurs.

10.23.5.2 L'école qui, en cours de saison, change d'entraîneur ou ajoute un entraîneur, doit en aviser l'ARSEO en faisant parvenir l'annexe «D» corrigée.

10.22.6 **Code d'éthique (Annexe "DD")**

Chaque entraîneur est tenu de compléter le " Formulaire d'engagement de l'entraîneur". Ces formulaires devront être joints au formulaire d'identification des entraîneurs (Annexe « D »).

10.22.7 **Certification 3R**

Minimalement, l'entraîneur-chef devra détenir la certification 3R ou l'équivalent reconnu par l'ARSEO.

10.23 **Supervision des entraîneurs**

10.23.1 Tout entraîneur doit voir à ce que ses athlètes aient une conduite exemplaire en tout temps. Suite à la réception d'un rapport écrit lors d'une altercation physique ou verbale constatée avant, pendant ou après une partie entre des athlètes et/ou entraîneurs et/ou arbitres, leur cas sera référé au comité de vigilance et des sanctions pourront être prises s'il y a lieu.

10.24 **Réunion des entraîneurs**

10.24.1 Le programme du réseau est prioritaire pour toutes les équipes inscrites à ses activités. Aucune contrainte provenant d'engagement ou de participation d'une équipe à d'autres programmes (tournois, voyages, etc.) que celui de l'ARSEO ne pourra être invoquée au calendrier officiels.

10.24.2 La préparation des calendriers se fera lors de la réunion pré-saison (obligatoire) qui se tiendra annuellement en octobre.

10.24.3 Toutes les équipes devront être représentées par une personne ayant en mains les données pour finaliser les calendriers et les derniers détails d'opération.

10.24.4 Une équipe n'étant pas représentée à la réunion pré-saison se verra imposée une amende de 50 \$. De plus, cette équipe devra jouer les parties telles qu'ils auront été mis à l'horaire par et chez l'adversaire. Aucun changement ne pourra être apporté.

10.24.5 La direction de l'ARSEO se réserve le droit d'accepter l'inscription tardive d'une équipe s'ils y voient des avantages pour le fonctionnement de la ligue.

10.25 Cartable officiel de l'équipe

10.25.1 À chacune des parties, les entraîneurs devront avoir en leur possession le cartable officiel de l'équipe. Celui-ci devra comprendre obligatoirement:

10.25.1.1 Une copie de la liste officielle des athlètes signées par le délégué de l'institution qui a été acheminée à l'ARSEO;

10.25.1.2 Une copie des ajouts de joueurs signés par le délégué de l'institution qui a été acheminée à l'ARSEO;

10.25.1.3 La photo avec les renseignements fournis par le système GPI ou COBA de l'école. À défaut de ne pouvoir fournir ces documents en début de saison, prévoir une photo avec signature du délégué officiel de l'école pour confirmer l'identification de chacun des joueurs.

10.25.2 Délais pour la vérification

La vérification du cartable officiel de l'équipe peut être effectuée jusqu'à ce que l'officiel signale la fin du match.

10.25.3 Sanction

À défaut de ne pouvoir présenter tous ces documents, l'équipe fautive perdra la partie par forfait et recevra une amende de 100 \$.

10.26 Inscription des équipes (Annexe "A")

10.26.1 Pour être inscrit comme participant à une ligue, un établissement d'enseignement devra retourner à l'ARSEO, le formulaire d'inscription officiel signé par le délégué officiel avant le vendredi de la semaine qui précède la première Commission des animateurs de l'année en cours.

10.26.2 Tout établissement d'enseignement qui s'inscrit après les échéances fixés pourrait se voir refuser l'accès à l'événement. Advenant une inscription tardive, le coût d'inscription sera majoré de 20%.

10.26.3 Dès la réception de l'inscription officielle de l'équipe, nous acheminerons la facturation pour l'année courante. Advenant le retrait de l'équipe avant le début de la saison, ce montant ne sera pas remboursable. Cette facture devra être acquittée dès l'acceptation du calendrier officiel. La balance des coûts d'opération sera facturée à la mi-septembre et devra être acquittée avant le 1^{er} octobre.

10.27 Le retrait ou l'abandon d'une équipe

10.27.1 Le cas d'une équipe quittant une ligue sera porté à l'attention du directeur et de l'animateur de l'établissement d'enseignement concernée.

10.27.2 Lors de la saison régulière, désistement d'une équipe en sport collectif.

10.27.2.1 100\$ avant la confection du calendrier;

10.27.2.2 150\$ après la confection du calendrier;

10.27.2.3 200\$ après le début de la saison (les coûts d'inscription à la ligue devront être payés en totalité.

10.28 **Ballons officiels**

10.28.1 Ballon de futsal pour toutes les catégories.

10.28.2 Chaque équipe doit posséder un ballon de qualité pour les parties officielles.

10.29 **Catégories d'âge**

10.29.1 Benjamin -- du 1er octobre 1996 au 30 septembre 1998

10.29.2 Cadet -- du 1er octobre 1994 au 30 septembre 1996

10.29.3 Juvénile -- du 1er juillet 1992 au 30 septembre 1994.

10.30 **Surclassement**

10.30.1 Le surclassement sera accepté.

10.30.2 Si une équipe ne peut respecter les catégories d'âge, elle devra faire une demande écrite à l'ARSEO. Si elle est acceptée, elle pourra jouer hors-concours dans la ligue. Les parties ne compteront pas au classement général. En aucun cas, elle ne pourra participer aux séries éliminatoires.

10.31 **Liste des joueurs**

10.31.1 48 heures avant la première partie, toute équipe qui joue sans avoir fait parvenir électroniquement (ou par télécopieur) à l'ARSEO le formulaire d'inscription de ses joueurs par le délégué officiel de l'institution, sera déclarée forfait à chacune des parties jouées et la sanction relative aux forfaits sera appliquée. Tout formulaire incomplet (signature manquante, date de naissance manquante, nom et prénom manquants) sera considéré comme n'ayant pas été reçu.

10.31.2 Toute équipe qui joue sans avoir soumise ledit formulaire sera déclarée forfait à chacune des parties jouées et aura une sanction de 50\$ par match.

10.31.3 Une équipe qui inscrit un joueur d'un autre établissement ou qui joue sous une fausse identité perdra le match par défaut. De plus, l'établissement se verra imposer une amende de 100 \$ par match et le cas du joueur et celui de l'entraîneur seront soumis au comité de vigilance.

10.31.4 L'entraîneur de l'équipe devra utiliser cette liste de joueurs pour les tournois. **AUCUNE AUTRE LISTE** ne sera accepté par le marqueur comme liste de joueurs;

10.31.5 Toute modification/ajout à cette liste devra avoir été signé par le représentant de l'ARSEO;

10.31.6 Suite à une modification/ajout accepté par l'ARSEO, celle-ci fera la modification de la liste officielle des joueurs en fera l'envoi par télécopieur à l'institution.

10.32 Ajout de joueurs (Annexe "E")

- 10.32.1 Date limite : Le 15 janvier de l'année scolaire en cours. Aucune modification à la liste officielle des joueurs après cette date ne sera acceptée ;
- 10.32.2 Le respect des catégories d'âge est applicable à tous les modifications et ajouts;
- 10.32.3 Tout ajout de joueurs devra être fait par écrit, en complétant le formulaire approprié, disponible sur le site web de l'ARSEO ;
- 10.32.4 Ce formulaire devra être signé par le délégué officiel de l'institution scolaire.
- 10.32.5 Un joueur doit apparaître uniquement sur une liste. Donc, s'il s'agit d'un passage d'une équipe à une autre, il devra être préalablement rayé de la liste des joueurs de la première équipe ;
- 10.32.6 Un joueur peut changer d'équipe qu'une seule fois dans la saison. Par conséquent, il se doit de rester dans l'équipe qui l'ajoute comme nouveau joueur.
- 10.32.7 **Sanction :** Une école prise en défaut, concernant les articles inclus dans cette section perdra chaque partie par forfait en plus de recevoir une amende de 50\$ par match. Tous les cas seront soumis au Comité de vigilance pour analyse. Des sanctions additionnelles pourront être ajoutées.
- 10.32.8 Tout joueur, pour être éligible, doit être inscrit sur la liste officielle, dans la bonne catégorie et dans une seule équipe pour pouvoir jouer ;
- 10.32.9 **Sanction :** Une équipe qui inscrit un joueur d'un autre établissement ou qui joue sous une fausse identité perdra tous les matchs jouer par défaut, se verra imposer une sanction de 150\$ par compétition. Le comité de vigilance se prononcera sur le cas. La décision de celui-ci sera finale et sans appel ;

10.33 Composition de la délégation

- 10.33.1 Les équipes féminines et masculines de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :
- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Joueurs: | 8 joueurs (min) ; 12 joueurs (max) |
| Entraîneurs: | 1 ou 2 entraîneurs par équipe |
- 10.33.2 Chaque équipe devra avoir au minimum la formation partante moins un joueur pour débiter la partie.
- 10.33.3 Seulement deux personnes (non-joueurs) ont le droit d'être sur le banc des joueurs, incluant l'entraîneur et/ou son assistant.
- 10.33.4 Aucun joueur ne peut participer dans deux catégories lors du championnat régional.
- 10.33.5 Le joueur devra jouer un minimum de 30% des parties durant la saison régulière pour participer au Championnat régional. Chaque entraîneur devra vérifier lui-même sur la feuille de pointage si tous les joueurs inscrits sont sur place.

Nombre de match en saison régulière	12-14	15-17	18-20
Équivalence 30%	4	5	6

10.34 Classification des équipes et élaboration du calendrier

10.34.1 À la demande de l'ARSEO, toute équipe doit se soumettre au système de classification de début d'année déterminé par l'ARSEO. **Un minimum de 8 équipes est requis pour faire une première et une deuxième division.**

10.34.2 **L'horaire doit assurer à chaque équipe 12 ou 13 parties.**

10.34.3 Au besoin, la sélection des équipes par division « 1^{ère} » et « 2^{ème} » se fait d'après les critères suivants:

- Le semage établi selon les performances de l'année précédente, bonifié des résultats des rencontres préalables à la confection des calendriers ;
- La demande de l'institution (préinscription)

10.34.4 animateurs sportifs: analysent les calendriers de ses équipes, apportent les modifications requises, et l'acceptent dans les délais demandés. Il n'y aura aucun changement dès que le calendrier est déclaré officiel par l'ARSEO, sauf en cas de force majeure: tempête, fermeture d'école....

10.34.5 La structure de la ligue régionale dépendra du nombre d'équipes inscrit dans une catégorie précise.

# d'équipes	Rotation	# de parties	Particularités
4	Quadruple	12	Aucune
5	Triple	12	Aucune
6	Double**	12	-Division en 2 sections en début de saison -Chaque équipe joue 3 parties intra-division. -Chaque équipe joue 2 parties inter-divisions. -Les 2 premières équipes de chacune des sections se qualifient pour les régionaux.
7	Double	12	Aucune
8	Simple**	13	-Division en 2 sections en début de saison -Chaque équipe joue 3 parties intra-division. -Chaque équipe joue 1 partie inter-divisions. -Les 3 premières équipes de chacune des sections se qualifient pour les régionaux.
9	Simple **	12	- Une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour les quatre dernières parties.
10	Simple **	12	- Une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour les deux dernières parties.
11	Simple **	12	- Une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour les deux dernières parties.
12	Simple**	12	- Une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour la dernière partie.
13	Simple**	12	-Aucune

10.35 Modification de match

Une modification pourra se faire uniquement à la suite d'un cas de force majeure (tempête, fermeture d'école, bris technique à l'école hôte. Celle-ci pourra se faire seulement si l'ARSEO l'autorise, après avoir consulté les établissements en cause.

- 10.35.1** Toute modification devra se faire selon les procédures suivantes:
- 10.35.1.1** L'animateur sportif de l'école demandant la modification devra obtenir l'autorisation de l'ARSEO. L'ARSEO fera parvenir un formulaire de modification de match à cette dernière.
 - 10.35.1.2** Suite à l'autorisation de modification de l'ARSEO, l'animateur de l'équipe hôte devra communiquer avec l'animateur de l'équipe visiteuse et s'entendre sur les nouvelles modalités via le formulaire de modification de match. La marche à suivre sera la suivante:
 - 10.35.1.3** L'école hôte devra offrir trois dates par ordre de priorité de remises de match à l'ARSEO dans les cinq jours ouvrables suivants la demande de modification de match. Après cette période, une amende de 10 \$ par jour de retour sera imposée à celle-ci.
 - 10.35.1.3.1** L'ARSEO validera ces dates auprès de la cellule d'arbitrage et acheminera le tout à l'école visiteuse;
 - 10.35.1.3.2** L'école visiteuse disposera de trois jours ouvrables pour choisir la date désirée et pour la communiquer à l'animateur de l'équipe hôte et à l'ARSEO. Après les trois jours réglementaires, le choix de date numéro 1 sera choisi et mis à l'horaire.
 - 10.35.1.4** Un montant de 40 \$ sera acheminé à l'institution demandant la modification. Cette amende ne sera pas imposée si la modification est hors du contrôle de l'établissement, au jugement de l'ARSEO.
 - 10.35.1.5** Si le délai n'est pas respecté, l'équipe devra jouer la partie ou la perdre par défaut.
 - 10.35.1.6** Aucune demande de modification ne sera acceptée si elle provient d'un entraîneur.
- 10.35.2** En cas de force majeure, l'ARSEO prendra la décision de modifier le calendrier. Cette modification s'effectuera sans amende.
- 10.35.3** L'ARSEO peut ordonner à toute équipe de jouer un match remis en donnant un avis de soixante-douze (72) heures (ouvrables) précédant la rencontre.

10.36 Championnat régional

10.36.1 Une équipe benjamin ou cadet peut s'inscrire dans la catégorie supérieure pour la saison régulière. Lors du championnat régional, cette équipe s'insérera dans sa catégorie d'origine. Cependant certaines conditions devront être respectées pour que l'équipe puisse en bénéficier:

- a) L'équipe demandant le surclassement devra jouer une partie

hors-concours au courant de la saison régulière contre toutes les autres équipes de sa catégorie d'origine qui le désirent.

- b) Le coût de cette partie sera assumé par les deux équipes.
- c) Les coordonnées des parties devront être finalisées avant le 15 janvier de l'année en cours.
- d) L'équipe demandant le surclassement ne pourra jouer aucune partie des éliminatoires à son domicile.

10.36.2 Seules les équipes ayant participé à la ligue régionale ont accès au championnat régional.

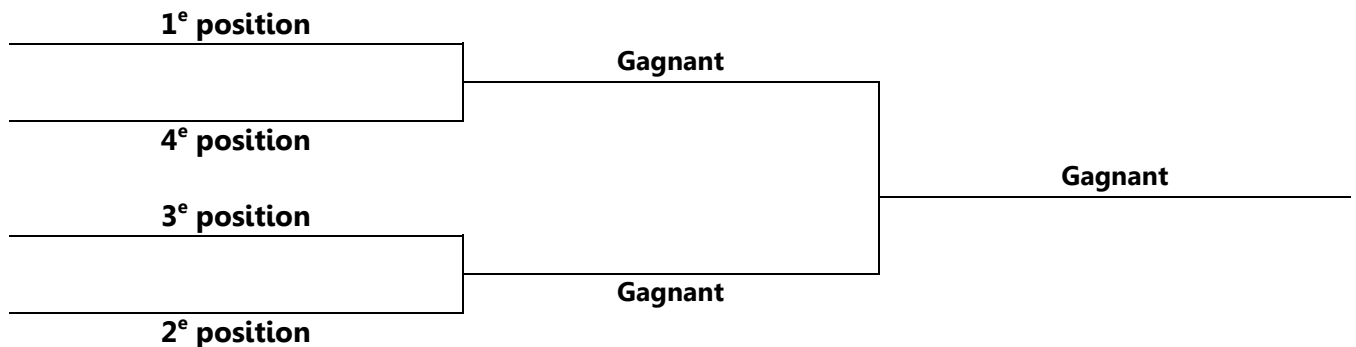
10.36.3 Aucune modification à la liste officielle des joueurs au 15 janvier ne sera acceptée.

10.36.4 Le nombre d'équipes participant à la ligue dans une division donnée à une incidence directe sur le nombre d'équipes admis au championnat régional.

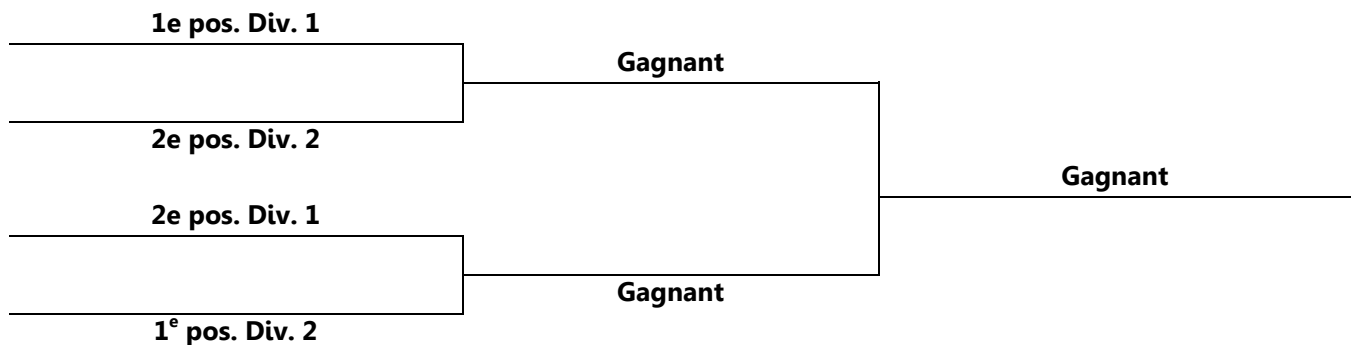
Équipes - ligue	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Équipes - Ch. rég.	4	4	4	5	6	6	6	8	9	9
Format - Ch. rég.	a	a	b	c	e	d	d	f	g	g

**** Les parties des éliminatoires se dérouleront au site de l'équipe étant classée la plus haute.**

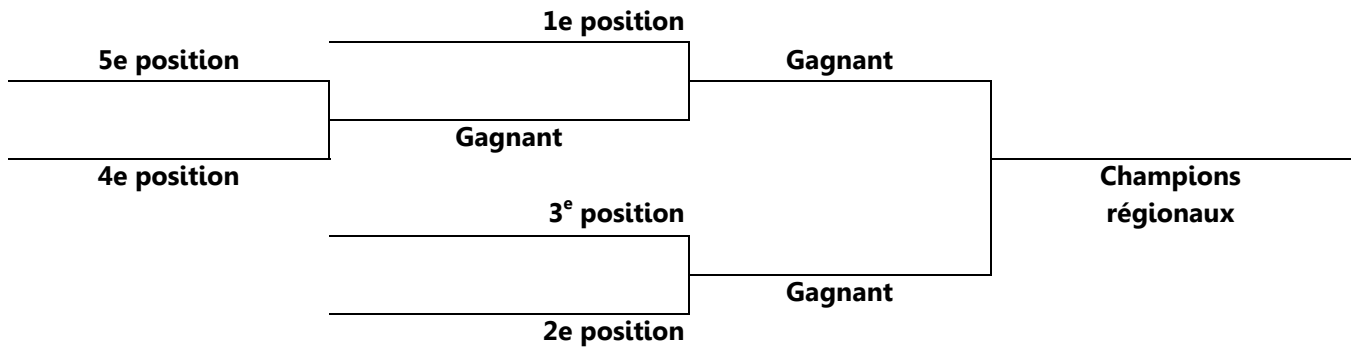
Format a)



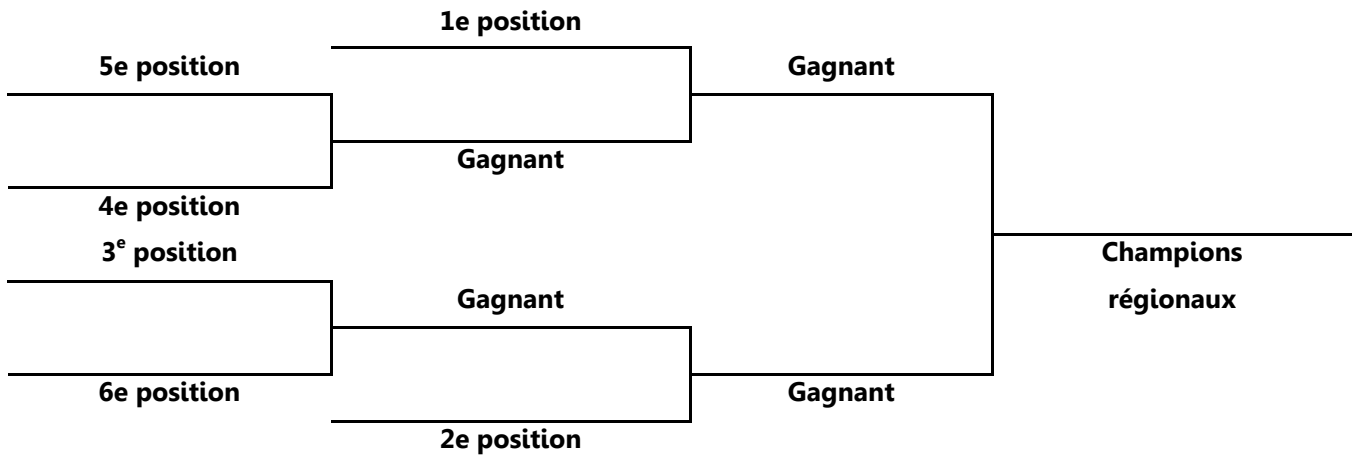
Format b)



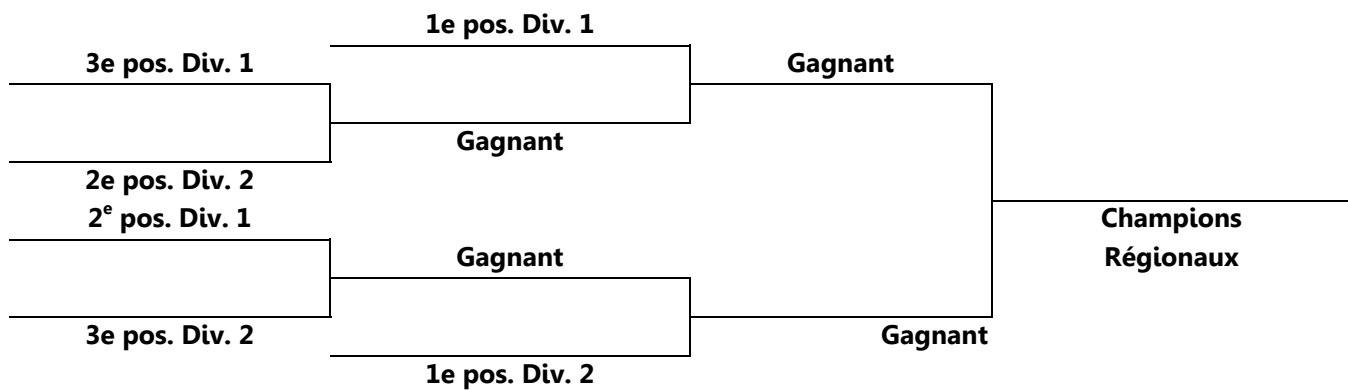
Format c)



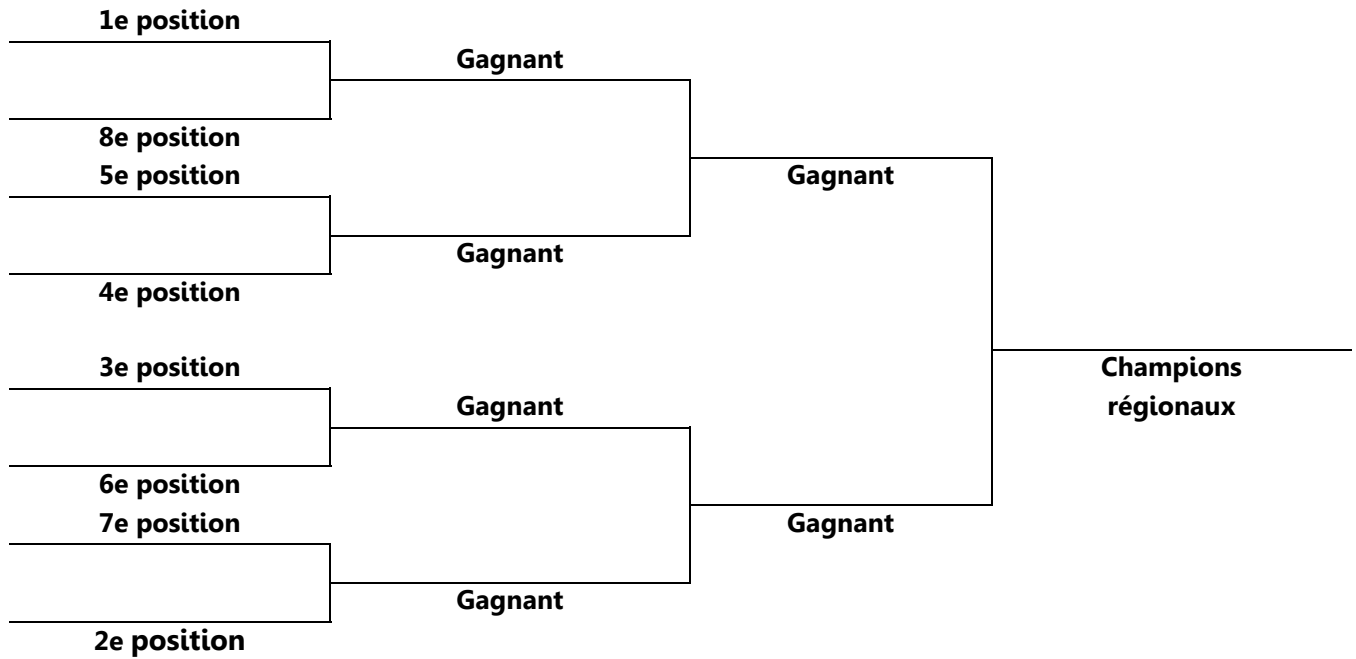
Format d)



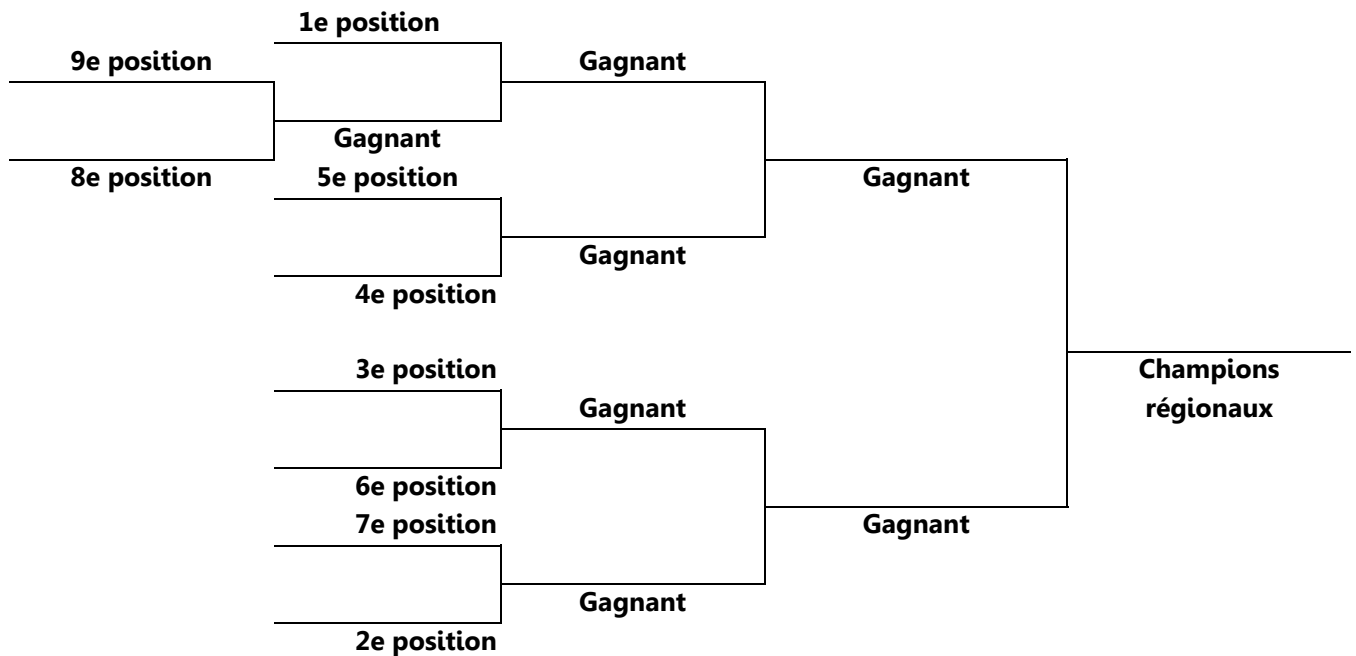
Format e)



Format f)



Format g)



10.37 Classement des équipes

10.37.1	Partie gagnée :	3 points
	Partie nulle :	1 point
	Partie perdue :	0 point
	Partie forfait :	0 point et l'équipe perd 0 à 3

- 10.37.2** Une équipe perd la rencontre par forfait si 10 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs.
- 10.37.3** L'article 10.37.3 s'annule uniquement si l'absence d'une équipe résulte d'une erreur de l'ARSEO ou en cas de force majeure (tempête, fermeture d'école, etc.). La partie sera reprise ultérieurement.
- 10.37.4** Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :
- 10.37.4.1** Qui a défait qui ;
 - 10.37.4.2** Le quotient des "points pour" et des "points contre" pour les parties impliquant les équipes concernées. (Le quotient le plus élevé détermine la meilleure équipe) ;
 - 10.37.4.3** Le quotient des "points pour" et des "points contre" pour la totalité des rencontres.

10.38 **Esprit sportif**

- 10.38.1** À chaque partie, on ajoute au classement deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe. Un point sera attribué pour le comportement des joueurs, et un point sera attribué pour le comportement des entraîneurs ;
- 10.38.2** L'équipe ne recevra pas sa valorisation d'un point pour le comportement des joueurs dans les situations suivantes:
- 10.38.2.1** L'équipe perd le match par forfait en cas d'absence complète de l'équipe;
 - 10.38.2.2** Un joueur est expulsé du terrain;
 - 10.38.2.3** Un joueur commet une faute technique antisportive;
 - 10.38.2.4** Un joueur commet tous autres faits et gestes jugés antisportifs par l'ARSEO et/ou l'arbitre-en-chef.
- 10.38.3** L'équipe ne recevra pas sa valorisation d'un point pour le comportement de l'entraîneur dans les situations suivantes:
- 10.38.3.1** L'équipe perd le match par forfait en cas d'absence complète de l'équipe;
 - 10.38.3.2** Un entraîneur est expulsé du terrain;
 - 10.38.3.3** Un entraîneur commet tous autres faits et gestes jugés antisportifs par l'ARSEO et/ou l'arbitre-en-chef.
- 10.38.8** Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par l'ARSEO. La décision sera finale et sans appel.

10.39 **Sélection pour le provincial**

- 10.39.1** Le conseil d'administration de l'ARSEO se réserve un droit de regard sur toute délégation aux événements scolaires provinciaux sanctionnés par la FQSE. Il pourra, s'il le juge à propos, refuser de déléguer une équipe et/ou individu et il pourra également faire les changements ou substitutions qui s'imposent.
- 10.39.2** Tout membre de la commission des animateurs pourra demander au conseil d'administration la non sélection d'une équipe et/ou individu, s'il juge que leur conduite pourra être préjudiciable à l'ARSEO.
- 10.39.3** Pour tous les événements scolaires provinciaux sanctionnés par la FQSE, il pourrait, si nécessaire, y avoir une sélection régionale, dès qu'il y a deux équipes et plus.
- Principe: Chaque ARSE a le droit d'inscrire au moins une équipe dans chacune des catégories présentées aux événements provinciaux. Toutefois, un maximum de deux équipes pourra représenter la région aux événements provinciaux.
- 10.39.4** Toute équipe devra participer à la ligue (si existante) et au championnat régional si elle veut par la suite participer au provincial. La liste des joueurs de l'équipe ne doit aligner un joueur n'ayant pas participé à la ligue sinon l'équipe au complet sera considérée comme n'ayant pas fait partie de la ligue.

10.40 **Transport**

- 10.40.1** Chaque équipe est responsable de son propre transport au niveau régional.
- 10.40.2** Au niveau provincial, l'ARSEO coordonnera le transport. Toute équipe sélectionnée devra s'y conformer sous peine d'être exclue de la compétition ou de payer tous les frais encourus.

10.41 **Terrain de jeu**

- 10.41.1** Les parties seront jouées dans un gymnase préalablement déterminé par l'école. Les lignes de touche et de but sont celles de surface maximum disponible déterminées par l'arbitre (sans aucune possibilité de changement).
- 10.41.2** La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six mètres.
- 10.41.3** Point de pénalité est la marque du jet de sept mètres du terrain de handball olympique.
- 10.41.4** Le but est celui du handball olympique (avec un filet bien attaché à celui-ci).
- 10.41.5** Tous les murs de côté *et de fond* sont exclus du terrain de jeu. Le ballon est mis au jeu par une entrée de touche.
- 10.41.6** L'équipement adéquat est nécessaire pour que les parties soient jouées sur place (buts aux dimensions et à la forme réglementaire et filets sans trous).

10.42 **Cartons**

- 10.42.1** Les cartons jaunes s'accumulent de match en match. Après un cumul de trois cartons jaunes, un joueur sera suspendu pour un match. Le carton rouge, dans le cas où il était précédé d'un carton jaune dans un même match, annulera ce carton jaune et seulement celui-là.

- 10.42.2** Si un joueur ou entraîneur reçoit deux cartons jaunes dans la même partie, il sera automatiquement expulsé de la partie en cours et de la partie suivante.
- 10.42.3** Si un joueur ou entraîneur reçoit un 2^e carton rouge durant la saison, il devra purger deux matchs de suspension automatique.
- 10.42.4** Si un joueur est expulsé lors d'un match, l'équipe devra par la suite jouer le match avec un joueur en moins. Une deuxième expulsion chez la même équipe (*toutes combinaisons possible : joueurs, substitut, entraîneur*) entraîne automatiquement une défaite par forfait et l'arrêt de la partie.
- 10.42.5** L'arbitre qui expulse un joueur ou un entraîneur doit aviser le coordonnateur de la ligue pour lui donner le nom du joueur ou de l'entraîneur de l'équipe.
- 10.42.6** Tout joueur ou entraîneur qui omet de servir une suspension automatique doit purger deux matchs de suspension en plus de celui qu'il devait servir. L'équipe fautive perd également la partie, si elle a été gagnée.
- 10.42.7** S'il récidive ou s'il s'agit d'un incident majeur, son cas sera étudié par le comité de discipline.
- 10.42.8** Les tackles ne sont pas permis (incluant le gardien) et méritent immédiatement un carton jaune. Un coup franc direct sera accordé à la reprise du jeu où la faute a été commise. Si la faute est commise par le gardien, un coup de pied de réparation (penalty) sera alloué.

10.43 Équipements des joueurs

- 10.43.1** Les joueurs devront porter un costume approprié et uniforme. L'équipement de base de tout joueur comprend:
- Maillot ou chemisette
 - Culottes courtes sans poches
 - Des chaussettes
 - Des protège-tibias
 - Des *espadrilles appropriés*
- 10.43.2** Le chandail des gardiens devra être de couleur contrastante à celle des chandails des autres joueurs.
- 10.43.3** Si deux équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de gilets et/ou de dossards.
- 10.43.4** Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue, tel qu'imposé par la Fédération de soccer. L'arbitre demandera au joueur non respectueux du règlement de se retirer du terrain. Les protège-tibias devront être entièrement recouverts par les chaussettes, offrir un degré de protection approprié.

10.44 Arbitre

- 10.44.1** L'arbitre doit veiller à l'application des règlements et remplir la fonction de marqueur et de chronométrateur.

10.45 Durée des parties

- 10.45.1** En saison régulière, la durée des parties sera de 2 x 25 minutes non chronométrées.

- 10.45.2** L'arbitre commencera le chronomètre à l'heure prévue. Le temps perdu ne sera pas récupéré lors d'un délai.
- 10.45.3** Si, après 10 minutes d'attente, une équipe n'est pas en mesure de fournir une formation partante, l'équipe fautive perd le match par forfait au compte de 0-3. Cet article ne s'applique pas lors de conditions météorologiques difficiles ou si l'entraîneur de l'équipe en retard communique avec l'école.
- 10.45.4** Lors du championnat régional, la durée des parties sera de 2 x 25 minutes non chronométrées.
- 10.45.5** Repos de cinq minutes à la mi-temps.
- 10.45.6** Au championnat régional uniquement il y aura prolongation: une période de cinq minutes. Si l'égalité persiste, il y aura cinq tirs au but ou jusqu'à détermination du gagnant.
- 10.45.6** En saison régulière, dès qu'il y a une différence de 10 buts, la partie officielle prend fin avec le pointage du moment. L'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière peut demander l'arrêt de la rencontre ou la partie peut se poursuivre sans que les buts soient comptabilisés. Cependant, les cartons continuent d'être comptabilisés.

10.46 Cartons rouges

Un joueur ou entraîneur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des fautes suivantes:

- 10.46.1** Il se rend coupable d'une faute grossière, si un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge pour conduite anti-sportive, il sera automatiquement expulsé pour la partie suivante.
- 10.46.2** Il se rend coupable d'un acte de brutalité pour toutes fautes avec l'intention de blesser: carton rouge
- 10.46.3** Si un joueur ou un entraîneur crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- 10.46.4** Si un joueur empêche l'adversaire de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).
- 10.46.5** Si un joueur anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.
- 10.46.6** Si un joueur ou un entraîneur tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers.
- 10.46.7** Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que le banc des joueurs.

10.47 Entrée de touche

- 10.47.1** Sur une remise en touche, aucun but ne peut être compté directement.
- 10.47.2** Le joueur adverse doit être à une distance de 3 mètres.

10.47.3 Quand le ballon quitte la surface de jeu par la ligne de côté, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. La rentrée en touche, considérée comme un coup franc indirect, est effectuée avec le pied et le ballon peut lever.

10.48 Coup de pied de but

10.48.1 Pour les coups de pied de but, le ballon peut être placé de n'importe quel point à l'intérieur de la surface de réparation. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres).

10.48.2 Aucun but ne peut être marqué sur un coup de pied de but.

10.49 Coup de pied de coin

10.49.1 Le coup se fait avec les pieds. Les joueurs adverses doivent être à trois mètres du ballon.

10.50 Substitution

10.50.1 Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire à la volée par le centre du terrain. Le joueur substitué doit être au maximum à 1 mètre du point de substitution sous peine de sanction (carton jaune et coup franc direct pour entrée illégale sur le terrain de jeu). 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 autorisation de l'arbitre.

10.51 Coups francs indirects

10.51.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour les coups d'envoi, les rentrées de touche et les coups de pied de but.

10.52 Coups francs directs

Tous les coups francs sont directs sauf pour les coups d'envoi, les rentrées de touche et les coups de pied de but. 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.

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre:

10.52.1 Joue d'une manière dangereuse

10.52.2 Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire

10.52.3 Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

10.52.4 Abus de langage, impolitesse, mauvais changements, trop de joueur sur le terrain.

10.52.5 Lorsqu'un obstacle est incorporé au gymnase (ex. : rideau) l'arbitre peut faire un entre-deux ou une entrée de touche située près de l'obstacle.

10.52.6 S'il capte le ballon, il se doit de lancer le ballon à un autre joueur à l'extérieur de la surface de réparation avant d'y retoucher avec ses mains.

10.52.7 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". Si ce n'est pas le cas, le joueur reprend par un coup franc direct à l'endroit où le ballon a traversé le centre.

10.52.8 Lorsqu'un joueur se place dans la zone du gardien adverse et fait de l'obstruction ou interférence.

10.52.9 Un joueur ne peut bouger lorsqu'il se place devant le gardien, avant que le gardien lance le ballon.

10.52.10 Le coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise. Les joueurs doivent être à trois mètres et plus du ballon lors de coups francs.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes:

10.52.11 Si un joueur donne, essaie de donner un coup de pied à l'adversaire

10.52.12 Si un joueur fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire

10.52.13 Si un joueur saute, charge, bouscule, frappe ou essaie de frapper un adversaire

10.52.14 Toutes fautes en jouant le ballon sans intention de blesser (pousser, retenir, tackle glissé, anti-jeu)

Un coup franc direct est aussi accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des fautes suivantes:

10.52.15 Si un joueur fait un botté ciseaux, une glissade offensive ou défensive ou un tackle pour s'emparer du ballon.

10.52.16 Si un joueur tient un adversaire

10.52.17 Si un joueur touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

10.52.18 Toute charge envers le gardien à l'intérieur de sa zone est interdite et le joueur fautif recevra un carton jaune.

10.52.19 Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Les joueurs doivent être à trois mètres et plus du ballon lors de coups francs.

10.52.20 Ballon au plafond

10.53 Coup de pied de réparation (penalty)

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment, pourvu qu'il soit en jeu.

10.53.1 Les joueurs doivent être à trois mètres du ballon lors d'un tir de pénalité, derrière le ballon.

10.53.2 L'arbitre doit utiliser les pointillés comme point de repère, s'il y a lieu, pour distancer les joueurs du lanceur lors du lancer de pénalité.

- 10.53.3** Faute grave à l'intérieur de la zone des six mètres de handball: pénalité du point de sept mètres.
- 10.53.4** Si le gardien pousse un joueur, un coup de pénalité sera accordé. *Si un joueur fait obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.*
- 10.53.5** *Le gardien doit se placer entre les montants sur sa ligne de but et peut bouger sur sa ligne en tout temps. Il peut avancer que lorsque le ballon est mis en jeu.*

10.54 Le gardien

- 10.54.1** La règle de la passe en retrait s'applique tout comme celle de la FIFA. Aucune passe en retrait faites avec le pied, ne peut être contrôlée avec les mains du gardien de la même équipe. Seule une action accidentelle sera tolérée.
- 10.54.2** Le gardien peut manier le ballon à l'intérieur de cette zone: sinon coup franc direct.
- 10.54.3** Pour toutes infractions dans la surface de but, le ballon doit être placé perpendiculairement sur la ligne *avant* de la surface de réparation à partir de l'endroit où la faute a été commise.
- 10.54.4** Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique.
- 10.54.5** 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.
- 10.54.6** 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.
- 10.54.7** Garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains.
- 10.54.8** Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché sans qu'il ait été touché par un autre joueur.

Autres références: Articles 10.52.4, 10.52.5

10.55 Coup d'envoi

- 10.55.1** Un but ne peut être compté à partir du coup d'envoi.
- 10.55.2** Le ballon doit être passé vers l'avant et être touché par un autre joueur.