

SOCCER INTÉRIEUR



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
2011-2012



Table des matières

| | | |
|------|---------------------------------------|---|
| 1. | Identification des catégories | 3 |
| 2. | Règlements officiels employés..... | 3 |
| 3. | Nombre de joueurs et entraîneurs..... | 3 |
| 4. | Durée des matchs..... | 3 |
| 5. | Substitution | 4 |
| 6. | Terrain | 4 |
| 7. | Le coup de pied de réparation | 4 |
| 8. | Coup de pied de but..... | 4 |
| 9. | Coup de pied de coin..... | 5 |
| 10. | Entrée de touche | 5 |
| 11. | Coup d’envoi..... | 5 |
| 12. | Coup franc | 5 |
| 13. | Sortie du ballon | 5 |
| 14. | Arrêt de jeu..... | 6 |
| 15. | Relance du gardien..... | 6 |
| 16. | Arbitrage..... | 7 |
| 17. | Entraîneur..... | 7 |
| 18. | Ballon officiel..... | 7 |
| 19. | Classement | 7 |
| 19.1 | Points d’éthique sportive | 7 |
| 20. | Suspension..... | 8 |
| 21. | Dimension des buts..... | 9 |
| 22. | Écart de buts..... | 9 |



1. Identification des catégories



| | |
|----------|--|
| Benjamin | Du 1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999 |
| Cadet | Du 1 ^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997 |
| Juvenile | Du 1 ^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1995 |

2. Règlements officiels employés

Les règlements officiels de soccer sont ceux de la F.I.F.A.

Toutefois, les règlements spécifiques du sport étudiant ont préséance sur les règlements officiels.

Les règlements administratifs du sport étudiant lavallois doivent être respectés.

3. Nombre de joueurs et entraîneurs

Quinze (15) joueurs seront autorisés à porter l'uniforme lors d'une partie.

Un maximum d'un entraîneur-chef ainsi que deux adjoints peuvent être sur le banc des joueurs.

Une équipe doit se présenter avec un minimum de six (6) joueurs prêts à commencer la partie.

Une équipe qui se présente avec moins de 6 joueurs perdra la partie par forfait.

(À noter qu'une équipe championne doit compter un minimum de 8 joueurs au championnat provincial)

Les équipes joueront avec 4 avants et 1 gardien de but.

4. Durée des matchs

Les matchs seront de deux fois 35 minutes chez les cadets et juvéniles.

Chez les benjamins, il s'agit de deux fois 30 minutes.

(À noter qu'il n'y a aucune prolongation en saison régulière)

En cas de prolongation lors des finales régionales, deux fois cinq minutes seront jouées entièrement (but en argent) et si l'égalité persiste, cinq (5) tirs de confrontation seront accordés à chaque équipe. (Selon règle FIFA)



5. Substitution



Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire à la volée. Les joueurs doivent quitter 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 plusieurs joueurs à tout moment pendant le match sans une autorisation de l'arbitre. Les substitutions se font par le centre du terrain.

6. Terrain

Dans les gymnases, tous les côtés et les murs de fonds sont exclus du terrain 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 un coup de pied de but ou à un coup de pied de coin, selon la séquence de jeu.

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 à partir du point d'impact. Lorsque le ballon touche le plafond ou un objet suspendu à l'intérieur de la surface de réparation, et que le ballon fut frappé 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.

Un joueur ne peut pas 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.

7. Le coup de pied de réparation

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

Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les poteaux de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.

8. Coup de pied de but

Le ballon est placé à une distance maximale de (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). La remise en jeu doit se faire par une passe ou une tentative de passe vers un coéquipier. S'agissant d'un indirect, un but ne peut pas être compté directement.



9. Coup de pied de coin



Le coup de pied de coin se fait avec les pieds. Les joueurs adverses doivent être à trois (3) mètres du ballon.

10. Entrée de touche

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 considérée comme un coup franc indirect et le ballon peut lever. La remise en jeu doit se faire par une passe ou une tentative de passe vers un coéquipier.

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.

11. Coup d'envoi

Le coup d'envoi est considéré comme un indirect.

12. Coup franc

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 sanctionné d'un coup franc direct sera sanctionné par un tir de réparation.

13. Sortie du ballon

| Situation | Résultat |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| Si le ballon dépasse la ligne de but | coup de pied de coin ou de but |
| Si le ballon sort sur le côté | touche au pied à l'équipe adverse |
| Si le ballon touche au plafond | coup franc direct |



14. Arrêt de jeu



- ⚽ Ballon au plafond : coup franc direct
- ⚽ Faute grave à l'intérieur de la zone des six (6) mètres de handball : pénalité du point de sept mètres.
- ⚽ Le gardien peut manier le ballon à l'intérieur de cette même zone de 5 à 6 secondes maximum : sinon coup franc direct à l'extérieur de la zone de réparation.
- ⚽ Abus de langage, impolitesse : carton jaune, si récidive carton rouge.
- ⚽ Mauvais changements trop de joueur sur le terrain : coup franc direct
- ⚽ Toutes fautes en jouant le ballon sans intention de blesser (pousser, retenir, tackle glissé, anti-jeu) : coup franc direct
- ⚽ Lorsqu'un obstacle est incorporé au gymnase (rideau) l'arbitre peut faire un entre-deux ou une sortie de touche située près de l'obstacle.
- ⚽ Sortie de touche : un seul côté. Touche jouée au pied.
- ⚽ Les joueurs doivent être à trois mètres du ballon lors des coups francs et d'un tir de pénalité.
- ⚽ Les côtés sont exclus du terrain de jeu. Le ballon est mis au jeu par une entrée de touche.

15. Relance du gardien

Un gardien qui reprend le ballon des mains, peut lancer ou botter le ballon. Sur une telle relance, le ballon ne peut pas traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur. Advenant un « drop-kick », le ballon ne peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur.

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

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.

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.

Pour les coups de pieds de but, le ballon peut être placé de n'importe quel point à l'intérieur de la surface de réparation. Un but ne peut être marqué directement d'un coup de pied de but.

Le règlement de la passe arrière au gardien par un de ses coéquipiers est aussi applicable. (Règlement F.I.F.A.)



16. Arbitrage

L'arbitre remplit la fonction de marqueur et chronométrateur.

17. Entraîneur

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

L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un carton jaune à la 1^{re} offense et à la 2^e offense est expulsé de la partie et doit quitter le terrain.

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

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

18. Ballon officiel

Ballon d'intérieur Sala Futsal – Grosseur 4.

19. Classement

Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante :

- ⚽ Victoire : 2 points
- ⚽ Nulle : 1 point
- ⚽ Forfait : 0 point
- ⚽ Points Éthique Sportive: 2 points

19.1 Points d'éthique sportive

- ⚽ 0-1 carton jaune par partie : 2 points
- ⚽ 2-3 cartons jaunes par partie : 1 point
- ⚽ 4 et + cartons jaunes par partie : 0 point
- ⚽ 1 expulsion : 0 point
- ⚽ Forfait : 0 point

20. Suspension



Tout joueur et/ou entraîneur qui se voit décerner une troisième carte jaune au cours de la saison sera automatiquement suspendu pour le (1) match suivant. Au cinquième carton jaune, le joueur fautif reçoit un match de suspension. Par la suite, chaque carton jaune équivaut à un match de suspension.

Un joueur qui reçoit un carton jaune lors d'un surclassement est comptabilisé dans sa fiche.

Tout joueur et/ou entraîneur qui se voit décerner une carte rouge ou qui est expulsé d'un match sera automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivants. Tout joueur et/ou entraîneur qui se voit décerner une deuxième carte rouge au cours de la saison sera automatiquement expulsé de la ligue pour l'année en cours. L'entraîneur en question à la responsabilité de l'application des sanctions prévues. Le non-respect de ce règlement entraîne la perte du ou des matchs concernés ainsi qu'une suspension automatique de deux (2) matchs pour l'entraîneur. L'entraîneur doit inscrire sur la feuille de match le nom du joueur qui purge son match de suspension. (Ex. Pierre-Jean Jacques purge son premier match de suspension.)

Toutes fautes répétées : carton jaune et rouge.

Les tackles glissés par derrière sont interdits, la sanction pourra amener un carton jaune ou un carton rouge.

Si un joueur ou entraîneur reçoit deux (2) cartons jaunes dans la même partie, il est automatiquement expulsé de la partie en cours et des deux (2) parties suivantes.

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.

Toutes fautes avec l'intention de blesser équivalent à un carton rouge.

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 entraîne automatiquement une défaite par forfait et l'arrêt de la partie.

L'arbitre qui expulse un joueur ou un entraîneur doit aviser le coordonnateur de la ligue par écrit au verso de la feuille de match pour lui donner le nom du joueur ou de l'entraîneur de l'équipe et la cause.

Tout joueur ou entraîneur qui omet de servir une suspension automatique doit purger deux (2) joutes de suspension de plus que celle qu'il devait servir. L'équipe fautive perd également la partie, si elle a été gagnée.





| Lors d'un match | Suspension |
|------------------|------------|
| Carton rouge | 2 matchs |
| 2 X carton jaune | 2 matchs |

| Durée de la saison | Suspension |
|--------------------|------------------------|
| 2 X carton rouge | Expulsé pour la saison |
| 3e carton jaune | 1 match |
| 5e carton jaune | 1 match |
| 6e carton jaune | 1 match |

21. Dimension des buts

Les buts doivent obligatoirement être ancrés au sol ou au mur avant de débiter le match. La dimension des buts doit être entre 2 mètres et 3.5 mètres de largeur et entre 1.5 mètre et 2.44 mètres de hauteur.

22. Écart de buts

Il ne peut pas y avoir plus de 8 points d'écart entre deux équipes lors du pointage final. Ainsi, une équipe ayant remporté par plus de 8 points sa partie, se verra quand même attribué un pointage ayant un écart de 8 buts avec l'adversaire.

Par exemple, l'équipe A l'emporte 10 à 1 sur l'équipe B. Le pointage final sera de 9 à 1.

L'équipe en déficit peut demander l'arrêt du match. Le match se poursuivra de façon amicale, à la demande des deux entraîneurs.

