



**SPORT ÉTUDIANT**  
La fédération

## **RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES**

### **CHAMPIONNAT SCOLAIRE PROVINCIAL**

### **DE SOCCER INTÉRIEUR 2009-2010**

Article 1	Identification des catégories .....	2
Article 2	Composition de la délégation .....	2
Article 3	Formule de rencontre .....	2
Article 4	Durée des parties .....	4
Article 5	Ballons employés .....	5
Article 6	Substitution.....	5
Article 7	Joueur ou entraîneur expulsé.....	5
Article 8	Comité de discipline .....	6
Article 9	Terrain.....	6
Article 10	Le coup de pied de réparation.....	6
Article 11	Entrée de touche .....	7
Article 12	Coups francs .....	7
Article 13	Le gardien .....	7
Article 14	Cartons jaunes .....	8
Article 15	Costumes .....	8
Article 16	L'entraîneur .....	8
Article 17	Récompenses.....	8
Article 18	Règlements officiels employés .....	9

Juin 2009

# SOCCER INTÉRIEUR 2009 - 2010

## **Article 1**      **Identification des catégories**

\*1.1

<b>Catégories</b>	<b>Âge pour la saison 2009 - 2010</b>
<b>Benjamin</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> octobre 1995 au 30 septembre 1997</b>
<b>Cadette</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> octobre 1993 au 30 septembre 1995</b>
<b>Juvenile</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> juillet 1991 au 30 septembre 1993</b>

## **Article 2**      **Composition de la délégation**

\*2.1      Chaque association régionale du sport étudiant peut présenter une ou plusieurs équipes par catégorie, par sexe et elle sera formée ainsi:

Joueur:	8 (minimum) <b>15 (maximum)</b>
Entraîneur:	3

2.2      Chaque équipe peut inscrire quinze (15) joueurs sur la formule 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 débiter 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      Nombre de joueurs en jeu

        Masculin :    4 joueurs + 1 gardien

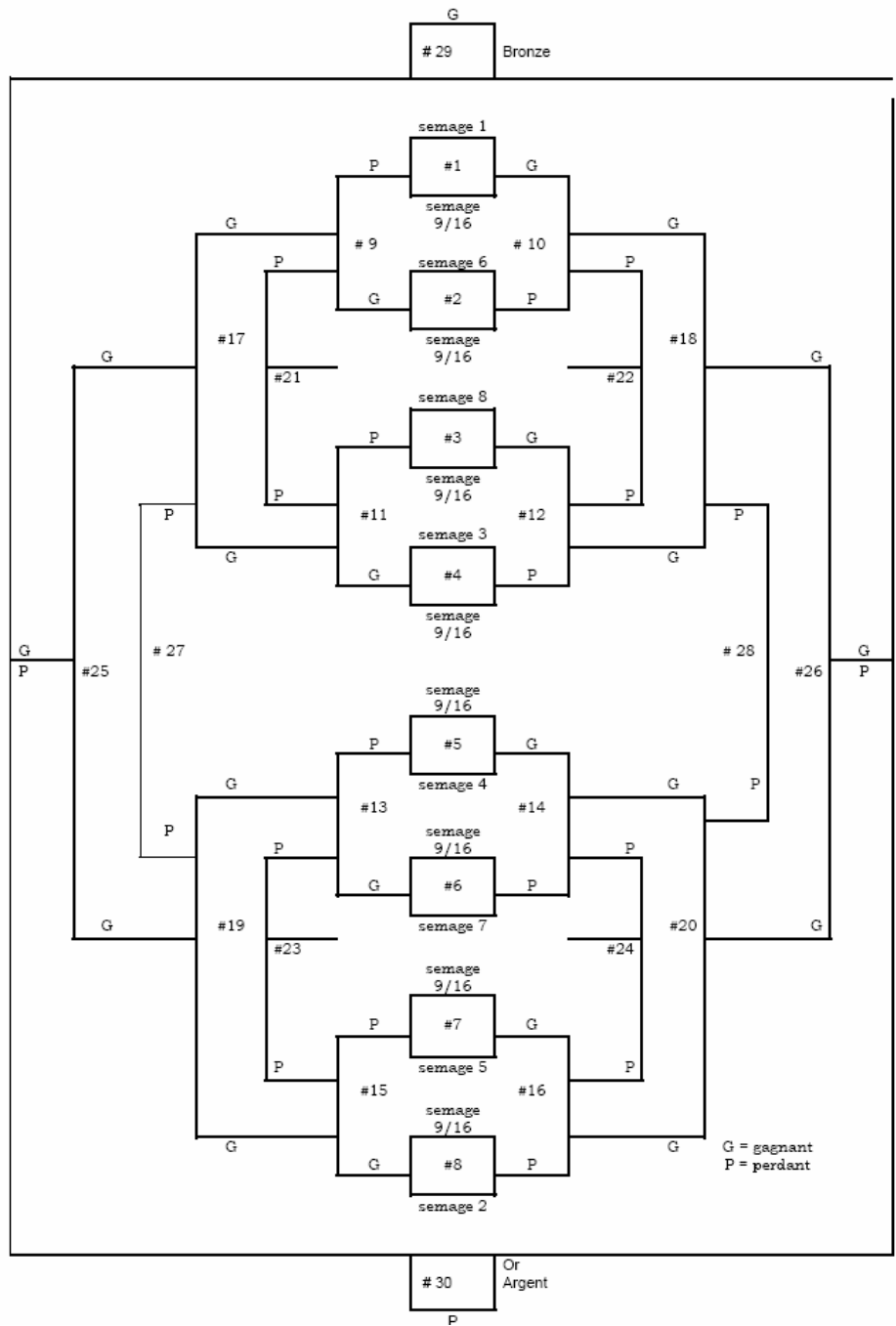
        Féminin :    4 joueurs + 1 gardien

## **Article 3**      **Formule de rencontre**

\*3.1      La FQSE procédera au semage des huit (8) meilleures régions selon le classement de l'année antérieure dans la catégorie. Les équipes identifiées 9 à 16 seront placées aléatoirement en respectant un processus de séparation des équipes provenant d'une même région. De plus, une équipe présentant plus d'une équipe qt qu'aucune de ces équipes n'est identifiée dans le semage 1 à 8, la meilleure équipe de cette région obtiendra le meilleur semage 9 à 16 des équipes de cette région

### 3.2 Tournoi double élimination à 16 équipes

#### Draw SOCCER à 16 équipes :



### **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      Durée des parties**

4.1                    La durée des parties sera de 2 X 20 minutes non chronométrées.

#### Rondes préliminaires :

En cas d'égalité, 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. 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.

#### 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. Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la période de prolongation 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.

**Article 5**      **Ballons employés**

5.1                    Benjamin – Cadet – Juvénile:            Ballon de « FUTSAL »

**Article 6**      **Substitution**

6.1                    Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire à la volée, par le centre du terrain. Les joueurs doivent quitter la surface de jeu avant d'être remplacés. Les coups francs ou entrés 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 une autorisation de l'arbitre.

**Article 7**      **Joueur ou entraîneur expulsé**

7.1                    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).

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

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

7.4                    Un joueur qui a déjà été expulsé, selon l'article 9.1 et 9.3 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de discipline du championnat.

7.5                    Le joueur n'est pas remplacé sur le terrain. Un joueur expulsé pendant un match ne sera pas remplacé sur le terrain, l'équipe jouera avec un joueur en moins. Dans le cas d'une expulsion d'un joueur substitut, l'équipe pourra continuer à jouer à 4 joueurs.

7.6                    Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait. (Toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs).

7.7                    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.

7.8                    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 8**      **Comité de discipline**

8.1                    Il est formé d'un (1) membre du comité d'organisation, de l'arbitre en chef et du représentant de la FQSE.

**Article 9**      **Terrain**

9.1                    Le championnat est joué dans des gymnases doubles 20m X 30m minimum.

9.2                    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 par la ligne de fond, on procédera à un coup pied de but ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.

9.3                    Les plafonds et autres objets suspendus sont hors jeu. Après un contact avec ceux-ci, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse, et ce, sous le point d'impact avec le plafond ou tout autre objet suspendu. Lorsque le ballon touche le plafond ou un objet suspendu à l'intérieur de la surface de réparation et que le ballon fut botté ou touché par l'équipe en défense, on reprendra par un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où le ballon a touché l'objet ou le plafond.

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**      **Le coup de pied de réparation**

10.1                    Le ballon est placé sur la ligne de lancer de punition du handball. Les joueurs doivent se placer derrière la ligne pointillée de handball (7 mètres) et à deux mètres du ballon. Les joueurs doivent se tenir derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.

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

10.3                    Coup de pied de but

Le ballon est placé à une distance maximum de trois (3) mètres du poteau de but le plus près. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres) et il est un coup franc indirect. Un but ne peut pas être compté directement.

## **Article 11**      **Entrée de touche**

- 11.1            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.
- 11.2            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 12**      **Coups francs**

- 12.1            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 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.
- 12.2            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.

## **Article 13**      **Le gardien**

- 13.1            Le gardien qui reprend le ballon des mains peut lancer ou botter le ballon. Une fois le ballon lancé ou botté, le ballon ne peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur incluant le « drop-kick ». (Un rebond ou moins au sol).
- 13.2            Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique.
- 13.3            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.
- 13.4            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 14**      **Cartons jaunes**

- 14.1      Les "tackles" ne sont pas permis et méritent immédiatement un carton jaune.
- 14.2      Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.
- 14.3      Tout contact excessif et inutile n'est pas permis.

**Article 15**      **Costumes**

- 15.1      Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.
- 15.2      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.
- 15.3      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.
- 15.4      Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

**Article 16**      **L'entraîneur**

- 16.1      L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- 16.2      L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un carton jaune à la 1<sup>re</sup> offense et à la 2<sup>e</sup> offense est expulsé de la partie et doit quitter les lieux.
- 16.3      Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.
- 16.4      Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.

**Article 17**      **Récompenses**

- 17.1      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

17.2 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 18 Règlements officiels employés**

18.1 Les règlements officiels de soccer sont FIFA.

18.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

18.3 Les règlements administratifs des événements scolaires provinciaux de la FQSE doivent être respectés.