

Modification 2014-2015 Règlementation spécifique – Soccer en gymnase

Temps d'arrêt

Chaque équipe a droit à un temps mort de trente (30) secondes par partie (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).

Expulsion d'un joueur

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 chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5e joueur pourra réintégrer le jeu.

Advenant qu'il reste encore du temps à écouler suite à l'expulsion d'un joueur au terme de la 1ère demie, le temps restant de la punition sera remis en début de la 2e demie.

Surface de jeu

Le championnat est joué dans des gymnases rectangulaires (*format minimum de 20m X 30m*) avec des revêtements variés excluant le gazon synthétique.

Relance du gardien de but

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.

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 lorsque ce dernier est sorti de la surface de réparation (*zone de six mètres*).

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.

Reprise de jeu

Les plafonds et autres objets suspendus sont hors du jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact.

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.

Précision sur le non-respect de la distance

L'article est applicable seulement si le joueur qui fait le coup de pied de coin dépasse les quatre (4) secondes. Alors, le ballon sera remis en jeu par une relance du gardien de l'équipe adverse. Cependant, si un joueur défensif ne respecte pas la distance réglementaire et obligatoire de 3m, il recevra un **carton jaune** et une faute cumulée. Le coup de pied de coin sera recommencé par l'équipe offensive.

En cas de non-respect du délai de quatre (4) secondes par l'équipe offensive, l'équipe adverse reprendra la séquence de jeu par une relance du gardien de l'équipe adverse.

Précision sur le positionnement lors d'une rentrée de touche

L'exécutant doit :

- avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain ;
- botter le ballon – *qui doit être immobile* – depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm dudit endroit.
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Précision sur la remise en jeu sur un coup de pied de coin

L'exécutant doit :

- Effectuer le coup de pied de coin dans les 4 secondes lorsque l'arbitre juge que le joueur est en mesure de remettre le ballon en jeu;
- Le ballon est considéré comme étant en jeu lorsque ce dernier est botté ou a été bougé par l'exécutant;

Règle des 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 une remise en touche par l'équipe adverse à l'endroit le plus près de l'infraction.

Coup franc direct sans mur

Un coup franc direct sans mur est appelé par l'arbitre lorsqu'une **6e faute collective** est cumulée par l'équipe dans la même demie. Jusqu'au terme d'une même demie, un coup franc direct sans mur est octroyé pour **chaque faute additionnelle aux 6 fautes collectives cumulée par cette même équipe**.

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.

Précision sur les fautes cumulées

Accumulation de fautes

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation mentionné dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent interrompre le match, selon qu'ils décident ou non de laisser l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.
- Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométreur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulée.
- En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

Gardien de but

Dans sa propre zone, 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.

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;
- La volée et 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

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.

Coup de pied de coin

Exécution

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

Si le coup de pied de coin n'est pas effectué dans les quatre secondes: une sortie de but (*relance du gardien*) sera accordée à l'équipe adverse.

Autres précisions

Changements de joueur

Ce règlement demeure le même (*voir article 7*) s'il y a non-respect de la procédure.
En cas de non-respect = coup franc direct et faute collective à l'équipe fautive.

Précision sur l'avantage

De la 1^{re} à la 5^e faute, l'avantage doit être donné comme la réglementation FIFA le dicte. À la 6^e et aux fautes suivantes dans la même demie, l'avantage doit être donné s'il y a possibilité de but manifeste (*exemple : 1vs1 contre le gardien*). Si, sur la séquence de jeu, il n'y a pas de but marqué, l'arbitre ne sanctionnera pas un coup franc direct sans mur. Cependant, la faute est comptabilisée.

Temps d'arrêt

Le temps d'arrêt doit être demandé par l'équipe qui est en possession de la balle. Si le décompte des 4 secondes est commencé, on ne peut pas prendre son temps d'arrêt à ce moment.

L'arbitre doit arrêter son chronomètre lors d'un temps d'arrêt demandé par l'équipe offensive.
Pour ce qui est du marqueur, il doit arrêter le temps de la pénalité (*expulsion d'un joueur*) s'il y a lieu.

La touche

Le ballon doit être immobilisé sur ou derrière la ligne comme l'année passée.
Non-respect manifeste de la distance = **carton jaune** au joueur fautif et faute collective à l'équipe.
Cette conséquence ne s'applique pas systématiquement pour les autres situations de **coups francs directs**.