



60, Évêché Ouest, bureau J-202, Rimouski (Québec) G5L 4H6

---

Revue, corrigé et adoptée  
7 novembre 2019

RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES 2019-2020

SECTEUR COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE

---

## SOCCKER INTÉRIEUR 7 VS 7

### Article 1 Les règles de jeu

Les lois du jeu de la FIFA sont en vigueur sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement ou aux règlements du secteur collégial du Sport Étudiant. Les articles des présentes règles spécifiques de la ligue ont préséance sur les règles administratives du secteur collégial du RSEQ.

### Article 2 Nombre de joueurs pour une partie

#### **2.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants**

Peuvent prendre part à une partie et être présents au banc d'une équipe, un maximum de dix-huit (18) joueurs admissibles habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) dirigeants ou personnes reliées à l'équipe.

#### **2.2 Nombre minimum de joueurs**

Le nombre minimum de joueurs admissibles et aptes physiquement à jouer que chaque équipe doit habiller et inscrire sur la feuille de match à l'occasion de chaque partie est de cinq (5). **2.3 Nombre de joueurs sur le terrain** Le nombre de joueurs sur le terrain est de 6 plus le gardien de but.

## **Article 3 Équipements des joueurs**

### **3.1 Ballon de match**

Les ballons officiels seront de grosseur #5. L'officiel le choisira le ballon du match.

### **3.2 Souliers permis**

Tous les souliers de soccer sont acceptés sauf ceux avec des crampons de métal. Un joueur qui est pris à jouer avec des crampons illégaux sera déclaré inadmissible pour le match. Il pourra par contre être remplacé par un autre joueur, il ne recevra donc pas un carton rouge.

### **3.3 Protège-tibias**

Les protège-tibias sont obligatoires.

## **Article 4 Déroulement des parties**

### **4.1 Durée des rencontres**

La durée de toutes les rencontres sera de 2 X 20 minutes, avec un arrêt de 5 minutes à la mi-temps. La plage horaire pour une partie est de 60.

### **4.2 Présentation de la feuille de match**

Chaque équipe doit remettre la feuille de match dûment remplie dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi au responsable de tournoi. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. À la demie, l'arbitre devra vérifier la présence des joueurs et rayer les absents. Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie pourra jouer si son nom est inscrit sur la feuille de match avant la 2e demie.

## **Article 5 Terrain de jeu**

### **5.1 Les terrains**

Il s'agit de plateaux intérieurs de soccer à 7 contre 7.

## **5.2 La surface de réparation**

La surface de réparation aura la forme rectangulaire officielle du soccer à 7 contre 7. Le point de pénalité sera situé à 8 m de la ligne de but.

## **5.3 Obstacles**

Si la balle touche un obstacle, un coup franc indirect sera accordé à l'autre équipe de l'endroit où le ballon a frappé celui-ci, à l'exception de la surface de réparation, où l'on placera le ballon à l'extérieur, le plus près possible du point d'impact.

## **Article 6 Feuille de match**

### **6.1 Contenu**

Avant le début de chaque partie, les entraîneurs des équipes en présence remplissent leur feuille de match. Elle doit être dûment remplie et remise au responsable de tournoi au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. La feuille de match doit contenir obligatoirement les informations suivantes :

- a) La date, l'heure et le numéro de la partie
- b) Le numéro du plateau (terrain)
- c) Le nom des équipes en présence
- d) Le nom des joueurs de l'équipe, et leur numéro de chandail
- e) Le nom des joueurs ou entraîneurs sous le coup d'une suspension
- f) Le nom des entraîneurs
- g) Les commentaires, protêts ou autres

## **Article 7 Changement de joueurs**

### **7.1 Changement de joueurs**

Une équipe peut effectuer un changement de joueur en tout temps au cours d'une partie. Cependant, les changements doivent s'effectuer par le centre du terrain (zone de 3 mètres de chaque côté du centre), et le joueur qui entre sur le terrain, peut le faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu. Le joueur remplacé peut revenir au jeu lors d'un prochain changement, puisque le nombre permis de changements est illimité. À aucun moment, les changements ne doivent retarder les reprises du jeu.

## **Article 8 Le jeu**

### **8.1 Le hors jeu**

Étant donné les limites du terrain réduites, le règlement du hors-jeu n'est pas appliqué.

### **8.2 Coup d'envoi**

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de cinq (5) mètres.

### **8.3 Coup de pied de but**

#### **8.3.1**

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but en dehors de la partie de la ligne comprise entre les montants de but, un joueur de l'équipe défensive devra mettre le ballon en jeu du pied, depuis l'intérieur de sa surface de réparation. Le ballon sera considéré en jeu dès qu'il sera sorti de la surface de réparation.

#### **8.3.2**

Les joueurs de l'équipe adverse devront se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

#### **8.3.3**

Si le ballon est touché ou joué par un coéquipier du joueur qui exécute le coup de pied de but ou par un joueur de l'équipe adverse à l'intérieur de la surface de réparation du gardien, le dégagement devra être répété.

### **8.4 Coup de pied de coin**

Le coup se fait avec les pieds. La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de cinq (5) mètres.

### **8.5 Coup franc direct et indirect**

Tous les coups francs sont directs sauf pour les obstacles. Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de cinq (5) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté.

### **8.6 Tir de pénalité**

Lors du tir de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le tireur, sauf évidemment le gardien adverse.

### **8.7 Les remises en touche**

Toutes les remises en touche doivent être faites à la main.

## **8.8 Jeu du gardien de but**

Le gardien de but peut jouer le ballon dans sa zone selon les mêmes règlements qui régissent le soccer extérieur. Cependant, il ne peut pas effectuer un tacle glissé sur un adversaire en dehors de la surface de réparation.

## **8.9 Les tacles glissés**

Les tacles glissés sont interdits s'ils sont exécutés de façon à contrer un adversaire. Glisser pour intercepter un ballon en absence d'adversaire n'est pas considéré comme une infraction.

## **Article 9 Retards et absences**

### **9.1 Les forfaits**

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas cinq (5) joueurs pour commencer une partie, le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain. Cette demande peut être faite dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le responsable du tournoi hôte qui rendra une décision finale.

Considérant l'horaire serré des parties à chaque tournoi et dans le cas où une partie débute en retard, on devra faire en sorte de terminer avant l'heure prévue de l'autre match. Le responsable de compétition pourra décider, après consultation avec les équipes, d'annuler la pause à la mi-temps, ou d'écourter la 2e demie.

### **9.2 Forfait d'une équipe en cours de partie**

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter cinq (5) joueurs, ou si elle décide de quitter la partie avant la fin, se voit perdre par forfait.

### **9.3 Retard ou absence de l'arbitre**

Tout match doit débiter à l'heure prévue. Si l'officiel n'est pas présent, le responsable de tournoi doit discuter avec les entraîneurs impliqués pour choisir les options suivantes dans l'ordre prioritaire suivant :

- Choisir une personne présente comme spectateur comme officiel
- Chaque entraîneur arbitre une demie

## **Article 10 Égalité en séries éliminatoires**

### **10.1 Prolongation en séries éliminatoires**

Il n'y aura aucune prolongation en séries éliminatoires. En cas d'égalité après le temps réglementaire, le match ira automatiquement aux tirs de pénalité.

### **10.2 Tirs de pénalité**

La procédure complète se retrouve en annexe 1.

## **Article 11 Avertissement**

### **11.1 Cartons jaunes**

Tout joueur qui reçoit un troisième (3e) avertissement se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante, exception faite des parties où ledit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième (5e) avertissement, il y aura une autre partie de suspension automatique. Après chaque avertissement supplémentaire, un minimum d'un match de suspension automatique s'appliquera, et le cas du joueur sera jugé par le commissaire à chaque nouvelle sanction. Ces suspensions surviennent ipso facto, sans qu'un avis ne soit nécessaire. **Note : Il est en tout temps la responsabilité des équipes de faire la compilation des cartes de leurs joueurs et de faire appliquer les sanctions automatiques prévues aux règlements.** À son deuxième (2e) carton jaune dans le même match, un joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant, prévu au calendrier ou partie éliminatoire.

### **11.2 Avertissements/expulsions**

#### **11.2.1 Suspensions automatique**

Les suspensions mentionnées dans ces articles surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Les équipes sont responsables de comptabiliser eux-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouge reçu par leurs joueurs, le système informatique utilisé par la Ligue n'a que valeur de support.

Propos ou gestes grossiers ou agressif ;

Cracher, frapper ou se battre ;

Refus de quitter le match immédiatement après l'expulsion ou comportement répréhensible après l'expulsion ;

Pour avoir retardé le jeu inutilement après expulsion ;

Instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille :

1re offense: 1 match

2e offense: 3 matchs

### **11.3 Cartons jaunes en séries éliminatoires**

Le cumul des cartons jaunes se poursuit durant les séries éliminatoires.

## **Article 12 Expulsion-suspension**

### **12.1 Carton rouge de joueur**

Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.

### **12.2 Expulsion d'un entraîneur**

Un entraîneur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.

### **12.3 Suspension**

#### **12.3.1**

Le nom de tout joueur (euse) ou entraîneur purgeant une suspension doit être inscrit sur la feuille de match dans la case appropriée.

#### **12.3.2**

Une amende de cinquante dollars (50 \$) à l'institution fautive est prévue en cas de non-respect de l'article 12.3.1.

## **Article 13 Devoir des équipes**

Les équipes sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur équipe.

## **Article 14 Arbitrage**

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre, qui est assigné par le responsable de l'organisation hôte. Il n'y a pas d'arbitre assistant. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part d'un joueur ou dirigeant.

## **Article 15 Admissibilité**

15.1 La réglementation administrative du RSEQ s'applique intégralement incluant une ouverture possible pour les joueurs de plus de 22 ans.

15.2 La réglementation administrative du RSEQ s'applique intégralement incluant une ouverture possible pour les joueurs de plus de 22 ans. Pour les éliminatoires le critère d'admissibilité est de 33%.

## **Article 16 Formule de compétition**

### **Répartition des équipes Saison 2019-2020**

<b><u>Féminines</u></b>	<b><u>Masculines</u></b>
<b>Gaspé</b>	<b>Rivière-du-Loup #1</b>
<b>Rimouski I</b>	<b>Gaspé</b>
<b>Rimouski II</b>	<b>La Pocatière</b>
<b>Rivière-du-Loup</b>	<b>Matane</b>
<b>UQAR</b>	<b>Rimouski</b>
	<b>Rivière-du-Loup #2</b>
	<b>UQAR</b>

#### **16.1 Saison régulière – féminin (5 équipes)**

3 rotations complètes, sur 4 tournois, total de 12 matchs.

#### **16.2 Saison régulière – masculin (7 équipes)**

2 rotations complètes, sur 4 tournois, total de 12 matchs.

#### **16.3 Rondes éliminatoires – féminin**

Selon tableau de double élimination à 5 équipes.

-Toutes les équipes joueront 3 matchs qui finalisera un positionnement.

#### **16.4 Rondes éliminatoires – masculin**

Selon tableau de double élimination à 7 équipes.

-Toutes les équipes joueront 3 matchs qui finalisera un positionnement.

## **Article 17 Système de pointage**

### **17.1 Pointage en fonction du résultat de la partie :**

1 victoire = 3 points au classement

1 nulle = 1 point au classement

1 défaite = 0 point au classement

1 défaite par forfait : -1 point au classement.



## **17.2 Arrêt d'une partie avant la fin**

En cas de partie arrêtée avant la fin du temps réglementaire, pour cause de force majeure, la ligue considérera le match comme valide seulement si la partie était rendue en deuxième mi-temps. Tout autre cas d'arrêt de match (force majeure, blessure, fin du match avant demie, etc.) sera traité par le comité d'évaluation.

### **Article 18 Mérite sportif**

L'équipe championne des éliminatoires de ligue (Championnat Régional) remporte la bannière de Champion régional

### **Article 19 Politique de premiers soins**

Un service de premiers soins sera présent à chaque tournoi. Un service de "taping" de base sera également offert mais chaque équipe doit fournir le matériel adéquat au service de premiers soins.

### **Article 19 Comité d'évaluation**

Un comité d'évaluation est mis en place pour gérer toute situation qui le demandera. Ce comité est formé de Carl Charest; coordonnateur des Services aux étudiants de l'UQAR, de Keven Morneau; coordonnateur du soccer scolaire et de Marc Boudreau; directeur général du RSEQ-EQ.

## Annexe 1

### **Bris d'égalité lors des parties éliminatoires**

#### **(Mode de tir des coups de pied du point de réparation exécutés pour déterminer le vainqueur d'un match éliminatoire)**

Dans le cas où l'on doit tirer les coups de pied du point de réparation pour décider de l'équipe victorieuse d'un match, on appliquera les dispositions suivantes :

- a) Le but utilisé sera celui du côté opposé aux estrades.
- b) L'arbitre déterminera, en jouant à pile ou face, quelle équipe effectuera le premier tir. L'équipe qui gagne le tirage effectuera le premier tir.
- c) Cinq tirs seront exécutés alternativement parmi les joueurs se trouvant sur le terrain de jeu une fois que l'arbitre a signalé la fin du match. Le gardien peut en faire partie.
- d) Si l'une des deux équipes présente un nombre total de joueurs inférieur à l'autre, lorsqu'elle aura fait appel à son dernier joueur comme tireur, elle pourra recommencer avec le joueur de son choix. À ce moment-là, le même privilège sera octroyé à l'autre équipe, même si elle avait encore des joueurs inutilisés.
- e) S'il y a égalité après ces 5 tirs, on continuera à tirer les coups alternativement jusqu'au moment où une équipe aura marqué un but de plus que l'autre.
- f) Tous les joueurs sur le terrain (incluant le gardien) doivent tirer une fois avant qu'un joueur puis se tirer une deuxième fois. (Sauf dans la situation prévue en d).
- g) L'ordre de la deuxième rotation n'a pas besoin d'être le même que lors de la première rotation.
- h) Si le gardien se blesse pendant les tirs de fusillade, il pourra être remplacé par n'importe quel joueur de l'équipe se trouvant sur la feuille de match.
- i) Pendant l'exécution des tirs, tous les joueurs devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, à l'endroit désigné par l'arbitre.

## Soccer intérieur synthèse des règles importantes

(À faire lire aux officiels avant chaque match)

### 4.2 Présentation de la feuille de match

Chaque équipe doit remettre la feuille de match dûment remplie dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi au responsable de tournoi. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. **À la demie l'arbitre devra vérifier la présence des joueurs et rayer les absents.** Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie pourra jouer si son nom est inscrit sur la feuille de match avant la 2e demie.

### 7.1 Changement de joueurs

Une équipe peut effectuer un changement de joueur en tout temps au cours d'une partie. Cependant, les changements doivent s'effectuer par le centre du terrain (zone de 3 mètres de chaque côté du centre), et le joueur qui entre sur le terrain, peut le faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu. Le joueur remplacé peut revenir au jeu lors d'un prochain changement, puisque le nombre permis de changements est illimité. Dans aucun moment les changements ne doivent retarder les reprises du jeu.

### 8.5 Coup franc direct et indirect

Tous les coups francs sont directs **sauf pour les obstacles**. Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de cinq (5) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté. **Début des parties** : La durée des parties est de 50 minutes en féminin et de 50 ou 40 minutes en masculin, il faut respecter l'horaire car nous ne pouvons le modifier. De cette façon, on terminera toujours à l'heure prévue

# FUTSAL

## **Article 1 Les règles de jeu**

- 1.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA Futsal.
- 1.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

## **Article 2 Nombre de joueurs et éligibilité**

- 2.1 En uniforme : Maximum de quinze (15) et un minimum de cinq (5). Le match débute à l'heure prévue peu importe le nombre de joueurs. Une demie est allouée pour permettre à l'équipe d'atteindre le nombre de cinq joueurs, après quoi, l'équipe perd le match par défaut (3 à 0). Toutefois, si la différence des buts est plus élevée à l'avantage de l'équipe gagnante, le pointage de la partie sera le pointage final.
- 2.2 Sur le terrain: Quatre (4) joueurs plus un (1) gardien.
- 2.3 Si un joueur se blesse et que l'équipe a débuté le match selon le règlement, elle ne sera pas pénalisée.
- 2.4 Les filles peuvent évoluer dans la ligue masculine

## **Article 3 Changements de joueurs**

- 3.1 « Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :
  - le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe;
  - le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain;
  - le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe;
  - le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe;
  - le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant;
  - un joueur remplacé peut revenir sur le terrain;
  - si la durée d'un match est allongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée aucun remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe qui défend.
  - La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend. Par conséquent, les équipes se doivent de changer de banc lors de la mi-temps.

## **Article 4    Ballon officiel**

4.1    Un ballon Futsal sera utilisé. L'arbitre devra accepter le ballon du match.

## **Article 5    Durée des rencontres**

- 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.
- 5.2    La partie prendra fin s'il y a un écart de sept (7) buts à partir de la mi-temps. Les cartons seront toujours en vigueur et comptabilisés.
- 5.3    Chaque partie est à finir :  
En cas d'égalité, il y aura une séance de tirs au but et les deux (2) équipes exécuteront trois (3) tirs au but obligatoires.

### Procédures pour la séance de tir au but

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés.
- Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- Les arbitres et le chronométreur consignent par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but.
- Le gardien peut être remplacé par n'importe quel joueur pour l'épreuve des tirs au but.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Tout joueur éligible peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but, sous réserve d'en avoir informé les arbitres et d'avoir revêtu le maillot adéquat.

- Seuls les joueurs autorisés, ainsi que les gardiens ainsi que les arbitres peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester dans la moitié de terrain opposée.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu, du côté opposé aux zones de remplacements, à la hauteur du point de réparation et à au moins cinq mètres de ce dernier.
- Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu de Futsal et les directives du département de l'Arbitrage de la FIFA qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Si, à l'issue du temps réglementaire ou des prolongations, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire ; c'est au capitaine de l'équipe qu'il revient d'informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.
- Si une équipe doit réduire le nombre de ses joueurs éligibles pour être à égalité avec son adversaire, elle pourra exclure les gardiens de but de la liste des tireurs.
- Le gardien exclu de la sorte prendra donc place dans la surface technique mais pourra à tout moment remplacer le gardien de but titulaire.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs sélectionnés par chaque équipe pour exécuter les tirs au but se trouve dans la moitié de terrain opposée.

## **Article 6 Officiels et marqueurs**

6.1 Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre ; il n'y a pas de juge de ligne. L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Il sera en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part des joueurs.

\*La règle provinciale exige 2 arbitres formés futsal. Étant donné notre manque d'effectif et que très peu d'arbitres ont reçu la formation Futsal, il est impensable, pour le moment, d'adhérer à cette règle...

6.2 Un marqueur sera assigné à chacune des parties afin d'appuyer l'officiel dans la compilation des fautes collectives, compléter la feuille de match et voir au bon déroulement du match.

## **Article 7      Systeme de pointage**

- 7.1    1 victoire = 3 points au classement  
1 nulle = 1 point au classement  
1 défaite = 0 point au classement  
1 défaite par forfait : -1 point au classement.
- 7.2    Si l'égalité persiste entre deux (2) ou plusieurs équipes à la fin de la saison régulière :
- a) résultat du ou des matchs entre les équipes en cause ;
  - b) victoire en temps réglementaire ;
  - b) points pour - (moins) points contre entre les équipes concernées ;
  - c) points pour divisés par les points contre entre les équipes concernées (le quotient le plus élevé détermine la meilleure équipe).
  - d) points pour - (moins) points contre entre toutes les équipes.
  - e) points pour divisés par les points contre entre toutes les équipes.

## **Article 8      Terrain de jeu**

- 8.1    Les matchs sont joués dans un gymnase double et la surface de jeu est délimitée par les lignes noires (basket) sur les côtés et en fond de terrain.
- 8.2    La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six (6) mètres.
- 8.3    Le point de pénalité est la marque du jet franc de sept (7) mètres du terrain de handball olympique et le but est celui du handball olympique.
- 8.4    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.
- 8.5    Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact.
- 8.6    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 9      Uniforme**

- 9.1    Les joueurs doivent porter un uniforme de la même couleur et numéroté.
- 9.2    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.

- 9.3 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des uniformes portant à confusion, on procédera à un tirage au sort. Le perdant du tirage devra changer de gilets et/ou porter des dossards.
- 9.4 Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

### **Article 10 Hors-jeu**

10.1 Ce règlement n'est pas appliqué pour le soccer intérieur.

### **Article 11 Coup d'envoi**

Aboli, inclus dans l'article 13

### **Article 12 Règles du 4 secondes**

12.1 La règle du quatre (4) secondes s'applique sur toutes les situations de jeu énumérées ici-bas. Conformément aux lois du jeu Futsal, si les joueurs prennent plus de quatre (4) secondes lors de ces situations, le jeu sera repris des différentes façons suivantes :

<b>Situation :</b>	<b>Reprise de jeu en cas d'infraction &amp; endroit :</b>	
Coup franc direct	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Coup franc indirect	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Rentrée de touche	Rentrée de touche à l'équipe adverse	À l'endroit de la rentrée de touche initiale.
Sortie de but	Coup franc indirect à l'équipe adverse	Sur la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.
Coup de pied de coin	Sortie de but à l'équipe adverse	Dans la surface de réparation.
Relance du gardien	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit où l'infraction a été commise (ou sur la ligne de réparation si la faute était dans la surface de réparation).

Le cas échéant, l'arbitre commencera à compter les quatre (4) secondes à partir du moment où l'exécutant est prêt à exécuter la reprise de jeu.



L'arbitre doit **ostensiblement** effectuer le signal des quatre (4) secondes lorsqu'une des situations mentionnées ci-haut survient.

## 12.2 **Accumulation de fautes**

Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc direct sont comptabilisées comme des fautes cumulées. Un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est accordé à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulable d'une même équipe dans une même période.

## **Article 13 Reprises de jeu et relance du gardien**

### 13.1 **Reprises de jeu générales**

Toutes les reprises de jeu sont directes sauf pour :

- Les rentrées de touche ;
- Les sorties de but
- Les coups d'envoi ;

Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui attaque doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Un coup de pied de réparation (pénalty) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

### 13.2 **Coup de pied de réparation (pénalty)**

Pour le coup de pied de réparation (pénalty) le ballon est placé à une distance de six (6) mètres de la ligne de but.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver derrière le point de réparation et à au moins cinq (5) mètres du ballon.

Le gardien de but de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

### 13.3 **Coup franc direct à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulable**

Un coup franc direct à partir de la (6<sup>e</sup>) sixième faute cumulée est accordée à l'équipe adverse à partir de la sixième (6<sup>e</sup>) faute cumulée au courant d'une même période. Ainsi, jusqu'au terme de la période, chaque faute cumulée supplémentaire (après la 5<sup>e</sup>) commise par cette équipe donnera lieu à un coup franc direct à partir de la (6<sup>e</sup>) sixième faute cumulée à l'équipe adverse.

Le ballon est placé à une distance de dix (10) mètres de la ligne de but. Le gardien doit se trouver au minimum à cinq (5) mètres de l'emplacement du ballon. Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se trouver derrière le ballon et à au moins cinq (5) mètres de celui-ci.

Si un joueur commet la sixième faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10 m et la ligne de but, mais hors de

la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.

#### 13.4 **Sortie de but**

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but sans qu'un but n'ait été marqué.

Le ballon est alors dégagé à la main de l'intérieur de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.

Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

#### 13.5 **Relance du gardien**

La relance du gardien est une phase de jeu normale se produisant alors que le ballon est en jeu.

Elle survient chaque fois que le gardien de but est en contrôle le ballon (que ce soit avec ses pieds ou ses mains) et que celui-ci est en jeu dans sa propre moitié de terrain. Les arbitres doivent alors effectuer le signal du quatre (4) secondes.

Lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation, le gardien peut toucher le ballon des mains. Il peut alors lancer le ballon ou botter le ballon. Par contre, la volée et la demi-volée sont interdites en tout temps et le ballon peut traverser la ligne centrale lorsqu'il est lancé ou botté depuis le sol. Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon à l'intérieur de sa propre moitié de terrain dans les circonstances suivantes :

- S'il est en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :
  - Avec les mains dans sa propre surface de réparation ;
  - Avec les pieds dans sa propre moitié de terrain ;
  - Avec les mains dans sa propre surface de réparation et avec les pieds dans sa propre moitié de terrain.
- Dans tous les cas, l'arbitre doit ostentatoirement effectuer le décompte des quatre secondes.
- S'il reçoit d'un coéquipier le ballon dans sa propre moitié de terrain après l'avoir lui-même joué et avant qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire (**possession offensive**). On considère que le gardien joue le ballon quand il le touche avec une quelconque partie de son corps, sauf en cas de rebond accidentel ;
- S'il touche le ballon des mains dans sa propre surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;

- S'il touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

13.5.1 Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

## 13.6 **Coup d'envoi**

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période du match ;
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

## 13.7 **Rentrée de touche**

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

## 13.8 **Distance réglementaire**

Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de cinq (5) mètres du ballon, *incluant la remise en jeu par rentrée de touche*, et effectuer cette reprise de jeu dans un délai de quatre (4) secondes.

En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra être averti (carton jaune) et le jeu sera repris par la reprise de jeu prévue initialement.

## 13.9 **Coup de pied de coin**

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

## **Article 14 Définition et précisions**

- 14.1 Tacle : jeu au sol impliquant un risque de contact physique avec l'adversaire (1 à 2 mètres)
- 17.1.1 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.
- 14.2 Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.
- 14.3 Glissade : jeu au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire
- 17.3.1 La glissade est permise dans la mesure où elle n'implique aucun risque de contact physique avec l'adversaire.

## **Article 15 Expulsion**

- 15.1 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.
- 15.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule trois cartons jaunes est suspendu automatiquement pour le prochain match de son équipe.
- 15.3 Un joueur qui a déjà été expulsé, selon l'article 15.1 et 15.2 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de discipline.
- 15.4 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.
- 15.4.1 Si un but est marqué en avantage numérique, la partie doit reprendre à 5 contre 5. Dans le cas d'un but en désavantage numérique, le jeu continu à 5 contre 4.
- 15.5 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs) par le score de 3 à 0. Toutefois, si la différence des buts est plus élevée à l'avantage de l'équipe gagnante, le pointage de la partie sera le pointage final.
- 15.6 Une équipe qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par forfait.