
ASSOCIATION RÉGIONALE DU SPORT ÉTUDIANT
DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES

Mise à jour
26-08-10

LIGUE ET CHAMPIONNAT

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

S O C C E R I N T É R I E U R

Article 1 RÈGLEMENTS

Les règlements de la Fédération de soccer-football du Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale de l'ARSEQCA.

Article 2 NOMBRE DE JOUEURS / ADMISSIBILITÉ

- A) Nombre de joueurs pour débiter la partie : 4 + 1 incl. Gardien
Nombre minimum de joueurs sans perdre de point d'esprit sportif et pour utiliser le chevauchement : 7 joueurs

Une équipe peut débiter une partie avec 5 ou 6 joueurs et peut régulariser son nombre de joueurs minimum jusqu'au sifflet final de la partie sinon elle perdra un point d'esprit sportif.

- B) Nombre de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien
- C) Tous les joueurs assis sur le banc doivent être en uniforme et en mesure de jouer.
Si les joueurs sont blessés, l'entraîneur devra l'indiquer sur la feuille de la rencontre.

** La gestion des joueurs absents et/ou blessés vs l'admissibilité au championnat régional doit être faite honnêtement par l'entraîneur. L'ARSEQCA peut faire des vérifications en tout temps sur l'admissibilité d'un joueur. (Vérifier règlements généraux 8.2)

** **Pour un joueur blessé, veuillez l'indiquer sur la feuille de la rencontre afin que l'ARSEQCA puisse valider son admissibilité.**

Article 3 BALLON OFFICIEL

Pour toutes les catégories le ballon est le FUTSAL de grosseur 3.5 et 4. L'équipe hôte aura le choix de la grosseur du ballon. Le ballon conventionnel sera utilisé sur des terrains synthétiques.

Article 4 TENUE RÉGLEMENTAIRE

- 4.1 L'équipe hôte doit prévoir 1 ensemble de dossards à chaque tournoi. Toutes les équipes doivent avoir un ensemble de gilets identiques avec numéros. Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe doit obligatoirement porter des dossards. Dans l'éventualité où les 2 équipes auraient les mêmes couleurs, l'institution hôte devra porter les dossards.
- 4.2 Seules les espadrilles appropriées à la surface de jeu peut être employées.
- 4.3 Le gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles des équipes. Il a droit de porter un survêtement (culotte) long.
- 4.4 Les protège-tibias sont obligatoires.

Article 5 DURÉE DES RENCONTRES

- 5.1 La durée de toutes les rencontres sera de :
 - 2 x 30 minutes
 - Arrêt de 5 minutes à la demie.
- 5.2 En cas d'égalité, lors des parties régulières, il y aura : 1 période de prolongation de 5 minutes avec mort subite (se terminant dès qu'un but est marqué).
- 5.3 Pour les parties éliminatoires, il y aura 10 minutes de prolongation soit : 2 périodes de 5 minutes avec mort subite (se terminant dès qu'un but est compté). Si l'égalité persiste, il y aura des tirs de pénalité.
- 5.4 Les premiers tirs se font par les 5 joueurs sur le terrain (incluant le gardien de but). Si une équipe termine la rencontre avec moins de 5 joueurs (gardien inclus), les joueurs du banc peuvent compléter le premier groupe de 5 joueurs. Après 5 tirs, si l'égalité

persiste, les deux équipes prennent le même nombre de joueurs sur le banc (le nombre de joueurs est déterminé par le plus petit des deux équipes) pour participer à la deuxième ronde. S'il y a encore égalité, tous les joueurs de l'équipe peuvent être impliqués.

Article 6 TERRAIN DE JEU

- 6.1** Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion du collègue hôte. Gymnase double de préférence. Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminées par l'organisateur, l'arbitre et les équipes.
- 6.2** La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de 6 mètres.
- 6.3** Le point de pénalité est la marque du jet de 7 mètres du terrain de handball olympique.
- 6.4** Le but est celui du handball olympique.
- 6.5** Les plafonds et autres objets suspendus sont hors jeu. Après ce 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 au point le plus près de l'endroit où le ballon a touché l'objet ou le plafond.

Article 7 SUBSTITUTIONS

Les changements de joueurs sont permis comme le prévoit la réglementation du réseau civil.

Article 8 POINTS AU CLASSEMENT

8.1	Victoire (temps régulier ou en supplémentaire) :	3 points
	Nulle ou défaite après prolongation :	2 points
	Défaite après temps régulier :	1 point
	Défaite par forfait (buts = 3-0) :	0 point

Note # 1 : Le pointage final affiché dans les résultats limitera les écarts de pointage de 5 buts maximum, ex. un résultat final de 10-2 deviendra 7-2.

On ajoute au classement une valorisation pour le respect de l'éthique sportive soit 2 points par partie ainsi attribués :

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

Incluant le règlement pour le cumul des cartons jaunes :

3 cartons jaunes = 1 match de suspension automatique

2 cartons jaunes supplémentaires = 1 match de suspension automatique

Si d'autres cartons jaunes = cas soumis au comité de vigilance.

Important : Le cumul des cartons est la responsabilité de l'entraîneur.

8.2 **Écart de 7 buts** : Dès qu'un écart de 7 buts se crée dans une partie l'entraîneur perdant peut demander l'arrêt de la partie.

Article 9 EXPULSION

- 9.1 Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.
- 9.2 Un joueur expulsé ne peut être remplacé sur le jeu et après deux expulsions dans une même équipe, le match est perdu par forfait.

Article 10 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

1. Le nombre de victoires.
2. Résultats des parties entre les équipes à égalité.
3. Différence des points pour et points contre, des parties entre les équipes à égalité.
4. Différence des points pour et points contre, sur l'ensemble du calendrier.
5. Quotient des points pour et points contre, sur l'ensemble du calendrier.
6. Tirage au sort.

Article 11 ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre assigné par l'A.R.S.Q. Il n'y a pas de juge de touche. Toutes ses décisions pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste d'anti-jeu de la part des joueurs.

Article 12 HORS JEU

Dû aux limites de terrain très réduites, le règlement du hors-jeu n'est pas appliqué.

Article 13 COUP D'ENVOI

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de 3 mètres.

Article 14 COUP DE PIED DE BUT

14.1 Identique à la règle du soccer extérieur. Le ballon est placé à une distance maximum de 2 mètres (carré noir servant au basketball) du poteau de but le plus proche. La balle est en jeu quand elle est sortie de la surface de réparation (zone de 6 mètres).

Article 15 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 3 m au lieu de 9,15 m.

Article 16 COUP FRANC DIRECT

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.

Article 17 COUP DE PÉNALITÉ

Lors du coup de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface délimitée par la ligne de 9 mètres. Le joueur qui effectue le coup de pied de pénalité doit se situer à l'intérieur de la ligne de 9 mètres.

Article 18 ENTRÉE EN TOUCHE

L'entrée en touche est effectuée avec le pied par un coup franc indirect. Le ballon est déposé sur la ligne délimitant le terrain et au besoin, un allègement est toléré. La touche est considérée à l'intérieur du terrain, donc si le ballon sort directement du terrain, le ballon va directement à l'autre équipe.

Article 19 QUATRE SECONDES

Sur toutes les phases du jeu à l'exception du coup de pied de but, du coup d'envoi et du coup de pénalité, le joueur a 4 secondes pour mettre le ballon en jeu, sinon le ballon va à l'équipe adverse au même endroit.

Article 20 REMISE AU GARDIEN

Lorsqu'un joueur remet (passe) le ballon à son gardien de but avec les pieds, le gardien ne peut prendre le ballon avec ses mains.

Article 21 JEU DU GARDIEN DE BUT

(en respect de la réglementation provinciale scolaire)

21.1 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).

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

21.3 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.

21.4 Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation. Si joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.

Article 22 PLAINTE

Toute plainte concernant le niveau d'arbitrage, l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur, doit être adressée par écrit à l'ARSEQCA.

Article 23 MÉRITES

Saison : Une bannière locale «champion-ne» est à l'enjeu à la suite du calendrier régulier pour chacune des ligues indépendamment du niveau. En cas de ligue à plusieurs sections, il y aura une bannière pour chacune d'elles.

ASSOCIATION RÉGIONALE DU SPORT ÉTUDIANT
DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES

mise à jour
29-08-07

CHAMPIONNAT (suite)

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

Soccer intérieur

Article 71 CATÉGORIES

L'ARSEQCA reconnaît un championnat régional pour chaque catégorie/niveau/sexe où il y a au moins 4 commissions scolaires inscrites.

Juvenile :	«AA-BB-CC-A-B» Fém. - «AA-BB-CC-A-B» Masc.
Cadet :	«AA-BB-CC-A-B» Fém. - «AA-BB-CC-A-B» Masc.
Cadet (Mineur) :	«AA-BB-A» Fém. - «AA-BB-A» Masc. («B» s'il y a lieu)
Benjamin :	«AA-BB-A» Fém. - «AA-BB-A» Masc. («B» s'il y a lieu)
Benjamin (Mineur) :	«AA-BB-A» Fém. - «AA-BB-A» Masc. («B» s'il y a lieu)

Article 72 FORMULE DE COMPÉTITION

72.1 La formule retenue pour chaque catég./niveau/sexe est décidée annuellement par le comité technique lors de sa réunion d'octobre, et ce, en fonction du nombre d'équipes et de sections à chaque niveau.

Tous les championnats régionaux se disputent selon la formule ½ finale et finale sur la même journée. Lorsqu'une ronde ¼ de finale est nécessaire, celle-ci se déroulera un soir de la semaine précédente.

Si le nombre d'équipe est inférieur à 6 la finale bronze ne sera pas tenue.

72.2 L'octroi des championnats :

- Favoriser l'équipe en tête du classement (quotient vict./déf.) au 1^{er} février.
- Au niveau double lettre (AA-BB-CC), si 2 terrains disponibles, jumeler les 2 sexes de la même catégorie/niveau. Préconiser un principe d'alternance (F/M ou année précédente), si les deux institutions demandent le championnat. Priorité à la meilleure fiche.
- Même critères, en favorisant l'équipe la mieux classée.

Article 74 MÉRITE SPORTIF

Championnats «AA» :

- Bannière régionale à l'équipe championne
- 18 Médailles régionales (Or – Argent – Bronze) aux 3 premières équipes.

Championnats «BB-CC-A-B» :

- Bannière régionale à l'équipe championne.
- 18 Médailles locales (Or – Argent – Bronze) aux 3 premières équipes.

Article 75 REPRÉSENTATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Une seule équipe par catégorie/sexe sera déléguée pour représenter la région au championnat provincial soit :

L'équipe gagnante du championnat régional «AA»
BENJAMIN – CADET – JUVÉNILE (F+M)
(14 joueurs + 2 entraîneurs / équipe + 1 chef de délégation)

Si plus d'une place est disponible pour l'ARSEQCA celle-ci identifiera les participants en utilisant les critères suivants :

1. Respect de l'entité équipe
2. Respect des niveaux (AA avant A avant B)
3. Classement de la saison régulière.