

SOCCER INTÉRIEUR RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE SAISON 2011-2012

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal, les règlements de l'Association régionale de soccer Concordia (ASRC), les règlements de la Fédération de soccer du Québec et les règlements FIFA.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. CATÉGORIES D'ÂGE

Les élèves seront reconnus dans les catégories suivantes :

Catégorie	Date de naissance
Atome (sec. 1)	du 1 ^{er} octobre 1998 au 30 septembre 1999
Benjamin (sec. 2)	du 1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1998
Cadet (sec. 3-4)	du 1 ^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997
Juvenile (sec. 5)	du 1 ^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1995

3. INSCRIPTION DES JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

3.1. Inscription des joueurs

3.1.1. Les joueurs devront être inscrits et homologués sur le site Internet avant la première joute de l'équipe. Le non-respect de ce règlement entraînera la perte par forfait de la partie par l'équipe fautive.

3.1.2. IMPORTANT : TOUT JOUEUR DE SOCCER PEUT ÉVOLUER EN MÊME TEMPS DANS LES DIVISIONS 1 ET 2

3.2. Ajout de joueurs

3.2.1. Les inscriptions additionnelles devront être inscrites et homologuées sur le site Internet avant la date limite.

- 3.2.2. Ce mécanisme devra être appliqué chaque fois qu'il y a ajout d'un ou de plusieurs joueurs. Une équipe ne pourra inscrire plus de vingt (20) joueurs différents lors de la même saison.
- 3.2.3. Les inscriptions additionnelles devront être enregistrées sur le site Internet avant la première joute de l'équipe. Chaque nouvelle inscription devra être homologuée par le responsable des sports.
- 3.2.4. La date limite pour faire l'ajout de joueurs est fixée au **vendredi 20 janvier 2012**.

3.3. Inscription des entraîneurs

- 3.3.1. Les entraîneurs devront également être inscrits et homologués sur le site Internet avant la première joute de l'équipe. Le non-respect de ce règlement entraînera la perte par forfait de la partie par l'équipe fautive.
- 3.3.2. Les coordonnées des entraîneurs devront être enregistrées sur le site Internet.
- 3.3.3. Tout changement d'entraîneur devra être indiqué au responsable de la Ligue pour maintenir la correspondance à jour.

4. ADMISSIBILITÉ

- 4.1. Tout joueur de soccer peut évoluer en même temps dans les réseaux scolaires division 2 et division 1.

4.2. Admissibilité des joueurs AAA du réseau civil

Tout joueur de soccer pourra évoluer en même temps dans la division 2 du RSEQ Montréal et le « AAA » du réseau civil.

Il sera obligatoire d'inscrire votre équipe dans la division 2, si vous avez un joueur AAA ou plus dans votre équipe. Cela signifiera qu'aucun joueur AAA ne pourra évoluer dans la division 3 lorsqu'il s'agit de sa catégorie d'âge en benjamin, cadet et juvénile. **À noter que dans la catégorie atome seulement, un joueur AAA pourra évoluer dans la division 3, mais pas dans la division 3 B.**

Au niveau du surclassement d'un joueur AAA, il sera permis de le surclasser dans la division 2 et la division 3, mais pas dans la division 3 B (dans une catégorie d'âge supérieure).

- 4.3. Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant la mi-temps pour pouvoir prendre part à une rencontre.
- 4.4. Certification des entraîneurs
 - 4.4.1. Toute personne qui désire entraîner une équipe de soccer à l'intérieur des structures du RSEQ Montréal doit posséder, ou être en voie d'acquérir, un certificat niveau 1.

4.4.2. Toute personne n'ayant pas obtenu son niveau 1 devra obligatoirement s'inscrire à un des stages offerts par la Fédération de soccer du Québec, et ce, dans l'année en cours.

4.4.3. Tout professeur d'éducation physique ou étudiant de niveau universitaire en activité physique sera exempté du stage d'obtention du certificat niveau 1.

5. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE

Le calendrier sera prévu afin que chaque équipe joue entre onze (11) et quatorze (14) parties en saison régulière.

6. NOMBRE DE JOUEURS

6.1. Vingt (20) joueurs au maximum seront autorisés à participer aux activités d'une équipe au cours de la saison et un maximum de quinze (15) joueurs sera autorisé à porter l'uniforme lors d'une partie.

6.2. Chaque équipe devra se présenter avec un minimum de sept (7) joueurs prêts à commencer la partie. Toute équipe qui ne respecte pas ce minimum sera automatiquement déclarée forfait.

6.3. Nombre de joueurs sur le terrain

En saison régulière et en éliminatoires, les équipes féminines et masculines joueront avec quatre (4) avants et un (1) gardien de but.

7. UNIFORME

7.1. Les joueurs d'une même équipe devront porter un chandail numéroté de couleur uniforme.

7.2. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des gilets qui portent à confusion, l'équipe qui reçoit devra changer de gilets ou porter des dossards.

7.3. De plus, chaque joueur jouant au sein du RSEQ Montréal devra porter une culotte convenable de couleur unie. Aucun bermuda multicolore ne sera accepté.

7.4. Les protège-tibias sont obligatoires.

8. RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE LOCALE

8.1. L'équipe qui reçoit devra avoir un gymnase adéquat pour accueillir ses matchs. Le RSEQ Montréal ne procède à aucune réservation pour les écoles.

8.2. L'équipe receveuse devra fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- a) Bancs de joueurs
- b) Tables pour les officiels
- c) Tableau de pointage
- d) Feuille de match
- e) Buts avec filets en bon état
- f) Trousse de premiers soins et glace

- 8.3. L'équipe locale devra mettre à la disposition des visiteurs et des officiels une salle d'habillage convenable et un local barré pour permettre à ceux-ci d'y déposer leurs objets personnels.
- 8.4. L'équipe locale aura la **responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe**.
- 8.5. L'entraîneur de l'équipe receveuse sera responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant, et après le match, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur la propriété de l'école ou dans le parc où le match se jouera.

9. ARBITRAGE

- 9.1. Un arbitre sera assigné pour chacune des parties.
- 9.2. Advenant l'absence de l'arbitre, les entraîneurs auront le choix parmi les options suivantes :
 - a) Jouer la partie en faisant appel à une ressource du milieu
 - b) Si un des entraîneurs ne désire pas jouer la partie avec une ressource du milieu, la partie devra être remise
- 9.3. Advenant l'absence de l'arbitre, les responsables auront cinq (5) jours ouvrables pour s'entendre pour la reprise.
- 9.4. Advenant le cas où il serait impossible de joindre l'entraîneur ou le responsable de l'école adverse, le responsable de l'école qui a fait la demande de changement au calendrier aura la responsabilité de transmettre cette information à la Ligue dans le délai de cinq (5) jours afin que le coordonnateur intervienne auprès du responsable de l'équipe adverse.
- 9.5. Après l'échéance de cinq (5) jours, le match en question sera effacé du système et aucune reprise ne sera possible.

10. BALLON OBLIGATOIRE

Le ballon doit **obligatoirement** être un ballon de type FUTSAL. Le ballon recommandé par le RSEQ Montréal, pour toutes les catégories, est le ballon de *FUTSAL SPORTIRA* de 62 cm.

11. GLISSADE/« TACKLE »

Toutes les glissades seront strictement interdites.

12. DURÉE DES MATCHS

En saison régulière, les matchs seront de deux fois vingt-cinq (25) minutes sans prolongation.

Voir article 17 de la présente réglementation en cas d'égalité après le temps réglementaire en éliminatoires.

13. ÉCART

Dès qu'un écart de dix (10) buts séparera les deux équipes en présence, l'entraîneur de l'équipe en déficit pourra demander à l'officiel de mettre fin à la rencontre.

14. CLASSEMENT

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

- a) Victoire : 3 points
- b) Défaite : 0 point
- c) Nulle : 1 point
- d) Forfait : 0 point

14.2. Les points accordés, selon le respect de l'éthique sportive, le seront de la façon suivante :

- a) 0 ou 1 carton jaune : 2 points
- b) 2 cartons jaunes : 1 point
- c) 3 cartons jaunes et plus : 0 point
- d) 1 carton rouge : 0 point

15. SUSPENSION

15.1. Tout entraîneur qui se verra décerner un carton jaune lors d'un match sera automatiquement suspendu pour le match suivant.

15.2. Tout joueur qui se voit décerner un **troisième** carton jaune au cours de la saison sera automatiquement suspendu pour une (1) partie, à purger lors du prochain match de l'équipe.

15.2.1. Chaque carte additionnelle décernée à ce joueur sera automatiquement sanctionnée par un (1) match de suspension supplémentaire, encore une fois à purger lors de la rencontre suivante.

15.3. Tout joueur qui recevra un deuxième carton jaune durant le même match sera automatiquement suspendu le match suivant. La sentence automatique sera augmentée d'un match supplémentaire pour chaque cas de récidive.

15.4. Tout joueur et/ou entraîneur qui se verra décerner un carton rouge ou qui sera tout simplement expulsé d'un match sera automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivants.

15.5. Tout joueur et/ou entraîneur qui se verra décerner un deuxième carton rouge au cours de la saison sera automatiquement expulsé de la Ligue pour l'année en cours.

15.6. L'entraîneur aura la responsabilité de l'application des sanctions prévues aux points 15.1, 15.2, 15.3 et 15.4.

15.6.1. Le non-respect de ce règlement entraînera la perte du ou des matchs concernés ainsi qu'une suspension automatique de deux (2) matchs pour l'entraîneur.

TABLEAU DES SANCTIONS

TYPE D'INFRACTION DESCRIPTION	SANCTIONS		
	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
JOUEURS			
3 ^e carton jaune de la saison et carton(s) subséquent(s) (Art. 15.2)	1	1	1
2 cartons jaunes dans un match (Art. 15.3)	1	2	3
1 carton rouge lors d'un match (Art. 15.4)	2	Expulsion pour le reste de l'année en cours (Art. 15.5)	

TYPE D'INFRACTION DESCRIPTION	SANCTIONS		
	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
ENTRAÎNEURS			
1 carton jaune (Art. 15.1)	1	1	1
1 carton rouge lors d'un match (Art. 15.4)	2	Expulsion pour le reste de l'année en cours (Art. 15.5)	
Manquement à l'application des sanctions prévues aux articles 15.1, 15.2, 15.3 et 15.4 (Art. 15.6.1)	2 + Forfait du ou des matchs impliqués	Expulsion pour le reste de l'année en cours	

16. ÉGALITÉ EN FIN DE SAISON

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants seront appliqués dans l'ordre :

- a) Advenant qu'une des équipes impliquées ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale et spécifique du RSEQ Montréal au cours de la saison, cette équipe perdra la place qu'elle aurait pu occuper dans le classement.
- b) Matchs gagnés **entre les équipes impliquées.**
- c) Le plus grand nombre de points d'éthique.
- d) Les points pour, moins les points contre, **dans les matchs impliquant les équipes concernées seulement.**
- e) La meilleure défensive au total.

17. ÉLIMINATOIRES

En cas d'égalité lors d'une rencontre éliminatoire, les périodes supplémentaires seront de deux fois 5 minutes. Si l'égalité persiste, il y aura trois (3) tirs de confrontation par équipe, entre les joueurs sur le terrain seulement. Après les six (6) tirs de confrontation, si l'égalité persiste, n'importe quel joueur ou substitut pourra tirer une seule fois jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.