

Règlements soccer intérieur

Ligue adulte (LSAD)



Club de soccer les Dragons de Drummondville

Version : 19 octobre 2009

Table des matières

Article 1	Le terrain	3
1.1	Marquage du terrain	3
1.2	Surface de réparation	3
1.3	Point de réparation	3
1.4	Arc de cercle de coin.....	3
1.5	Zone de remplacement	3
1.6	Buts	3
Article 2	Le ballon	4
Article 3	Le nombre de joueurs.....	4
3.1	L'équipe	4
3.2	Procédure de remplacement.....	4
3.3	Infractions et sanctions	4
Article 4	Équipement des joueurs	5
Article 5	Durée de la partie	5
Article 6	Le coup d'envoi	5
Article 7	Ballon en jeu et hors du jeu.....	5
Article 8	Le hors-jeu	6
Article 9	Fautes et comportements antisportifs.....	6
Article 10	Le gardien	6
Article 11	Le tacle.....	7
Article 12	Le Coup franc	7
Article 13	Coup de pied de réparation	7
13.1	Position respective du ballon et des joueurs	7
13.2	Exécution	8
Article 14	Rentrée de touche.....	8
14.1	Une rentrée de touche est accordée.....	8
14.2	Position du ballon et des joueurs	8
14.3	Exécution	8
Article 15	Coup de pied de but	9
15.1	Position du ballon et des joueurs	9
15.2	Exécution	9
Article 16	Coup de pied de coin.....	9
16.1	Un coup de pied de coin est accordé.....	9
16.2	Exécution	9
Article 17	Les distances	10
Article 18	Les suspensions.....	10
Article 19	Le rapport disciplinaire	11

Article 1 Le terrain

1.1 Marquage du terrain

Jeanne-Mance :

- Les lignes utilisées sont les lignes jaunes pour les lignes de but et les lignes bleues pour les lignes de touche ;
- on peut jouer avec les murs latéraux ;
- la bande est limitée à 2 mètres de haut, passé cette hauteur on reprend en touche. La bande n'est pas marquée.

Poudrière :

- Les lignes de but et de touche sont les lignes bleues ;
- le mur n'est pas autorisé ;
- si le ballon touche le faux mur d'un côté ou l'autre, on reprend en touche.

1.2 Surface de réparation

Chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécifications ci-après :

Un demi-cercle de 6 m de rayon tracé depuis le centre du but vers l'intérieur de la surface de jeu. La ligne courbe délimitant la zone de réparation s'appelle ligne de réparation.

1.3 Point de réparation

Le point de réparation est à 7 mètres de la ligne de but, au centre du but.

1.4 Arc de cercle de coin

A chaque coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 25 cm à l'intérieur de la surface de jeu.

1.5 Zone de remplacement

- 1.5.1 Pour **La Poudrière**, la zone de remplacement est située au bord de la ligne de touche, au centre;
- 1.5.2 pour **Jeanne-Mance**, la zone de remplacement est située au bord de la ligne de but, à la hauteur du banc des joueurs ;
- 1.5.3 dans les deux cas, les joueurs y passent lors de chaque remplacement, pour pénétrer sur le terrain ou le quitter.

1.6 Buts

Les buts doivent être encrevés au sol et/ou au mur de façon à ce que le but bouge le moins.

Article 2 Le ballon

Un ballon futsal sera utilisé. Il sera fourni par les arbitres.

Article 3 Le nombre de joueurs

3.1 L'équipe

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune 4 joueurs dont un sera le gardien pour le jeudi et dimanche et de 5 joueurs dont un sera le gardien pour le vendredi.

Le nombre de joueurs habillés et aptes à jouer physiquement est fixé à :

- un maximum de 12 joueurs par équipe sur le banc ;
- un minimum de 3 joueurs par équipe les jeudi et dimanche et 4 joueurs le vendredi.

Un équipe présentant moins de 3 joueurs (jeudi, dimanche) ou moins de 4 joueurs (vendredi) est déclaré forfait.

3.2 Procédure de remplacement

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match. Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. L'autorisation de l'arbitre n'est pas nécessaire.

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche par le centre (**Poudrière**) ou la ligne de but, vis-à-vis le banc des joueurs (**Jeanne-Mance**) ;
- le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser par le centre (**Poudrière**) ou la ligne de but, vis-à-vis le banc des joueurs (**Jeanne-Mance**). Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne ;
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur ;
- le jeu ne doit pas être retardé lors des changements.

Le gardien de but peut remplacer n'importe quel autre joueur.

3.3 Infractions et sanctions

Si, durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait entièrement quitté:

- le jeu est interrompu,
- le joueur remplacé est sommé de quitter le terrain de jeu,
- le remplaçant est averti, reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure,
- le jeu reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, joué de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Si, durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par sa zone de remplacement:

- le jeu est interrompu,
- le joueur fautif reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure,
- le jeu reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, joué de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Article 4 Équipement des joueurs

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend :

- un maillot numéroté ;
- des culottes courtes ;
- des bas ;
- des protège-tibias rigides (entièrement recouvert par les bas) ;
- des chaussures de soccer intérieur.

L'équipement et/ou la tenue d'un joueur ne doit, en aucun cas, présenter un danger quelconque pour lui même et/ou pour les autres. Il est de la responsabilité du capitaine de l'équipe à voir que ses joueurs se plient à cette règle.

Article 5 Durée de la partie

La partie sera de deux périodes égales : 2 x 25 minutes.

La pause entre les deux mi-temps est de 5 minutes.

Note : Le temps de jeu n'est pas chronométré. Les équipes doivent être prêtes pour l'heure prévue du match. Si le match est cédulé à 9h00 et que les équipes sont prêtes à 9h10, la première demie ce terminera quand même à 9h25 et débutera à 9h30 et terminera à 9h55.

Il n'y a pas de temps d'ajouté en aucun moment.

Article 6 Le coup d'envoi

Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisé par le sort, aura le privilège de choisir soit son camp, soit le coup d'envoi.

On ne peut pas marquer sur un coup d'envoi.

Article 7 Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;

- le jeu a été interrompu par l'arbitre ;
- il touche le plafond.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ;
- il rebondit sur l'arbitre se trouvant dans le terrain de jeu.

Après un contact avec le plafond ou autres objets suspendus, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse, et ce, sous le point d'impact avec le ballon 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 par l'équipe en défensive, 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.

Article 8 Le hors-jeu

La Loi du hors-jeu ne s'applique pas au futsal.

Article 9 Fautes et comportements antisportifs

Tel que décrites dans les Lois du Jeu de la FIFA.

Toutes les autres fautes commises ailleurs que dans sa propre surface de réparation sont sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit de la faute.

Article 10 Le gardien

- Le gardien ne peut toucher le ballon du bras ou de la main lorsqu'une passe lui est délibérément faite par l'un de ses joueurs avec le pied (sous le genou) ;
- le gardien ne peut contrôler le ballon des mains plus de 5 secondes ;
- la ligne de 6 mètres de handball détermine la zone du gardien de but ;
- la relance du ballon avec la main ou le pied par le gardien est permise. Le « drop-kick » (demi-volée) est également permis. Une fois le ballon botté ou lancé, il ne peut dépasser le centre du terrain, sans que celui-ci n'ait touché un autre joueur ou le sol après avoir été botté ou lancé ;
 1. Si le ballon traverse le centre sans avoir touché un joueur ou le sol, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon a franchi la ligne du centre.
 2. Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique
- 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 11 Le tacle

Le tacle glissé est strictement défendu et sera sanctionné en tant que jeu dangereux s'il n'y a pas de contact. En cas de contact avec l'adversaire lors du tacle glissé, ce geste sera sanctionné par un coup franc direct (à l'endroit de la faute, si hors de la surface de réparation du joueur fautif) ou par un coup de pied de réparation (si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif).

Il faut cependant ne pas considérer comme étant un tacle glissé le fait d'effectuer une glissade pour faire dévier le ballon si ce geste n'est pas fait en s'approchant d'un adversaire.

Article 12 Le Coup franc

Tous les coups francs sont directs, à l'exception de la rentrée de touche.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu. L'exécutant a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché.

Lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc à l'intérieur de sa surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de cette surface. Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface de réparation.

Le joueur qui commet une des dix fautes majeures, dans sa propre surface de réparation, sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.

Toutes les autres fautes commises dans la surface de réparation, sont sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation et du point le plus proche d'où la faute a été commise.

Article 13 Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

13.1 Position respective du ballon et des joueurs

Le ballon :

- est placé sur le point de réparation situé à 7 mètre de la ligne de but.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que le tireur doivent se trouver :

- dans les limites du terrain de jeu ;
- en dehors de la surface de réparation ;
- derrière ou à côté du point de réparation ;
- au moins à 6 m du point de réparation.

13.2 Exécution

- L'exécutant du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but ;
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur ;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il s'est déplacé en direction du but.

Article 14 Rentrée de touche

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu. Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

14.1 Une rentrée de touche est accordée

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, où a touché le plafond ;
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ;
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

14.2 Position du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé, immobile, sur la ligne de touche ;
- est remis en jeu du pied dans une direction quelconque, à l'intérieur du terrain.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- doit avoir, au moins partiellement, un pied soit sur la ligne de touche, soit à l'extérieur de cette ligne au moment de botter le ballon.

Les joueurs de l'équipe qui défend :

- doivent se tenir au moins à 3 m du point où la rentrée de touche est effectuée.

14.3 Exécution

- La rentrée de touche est effectuée au pied ou à la main ;
- si fait au sol, le ballon ne doit pas quitter le sol (pas plus haut que la cheville) ;
- l'exécutant doit procéder à la rentrée de touche dans les 5 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon ;
- l'exécutant ne doit pas rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur ;

- le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu ;
- un but ne peut pas être accordé sur une entrée de touche.

Article 15 Coup de pied de but

15.1 Position du ballon et des joueurs

Le ballon :

- est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation (de manière à ne pas retarder le jeu)

Les joueurs de l'équipe qui défend :

- les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 m du ballon.

15.2 Exécution

- Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il aura franchi entièrement la surface de réparation ;
- si le ballon n'a pas franchi cette surface, ou bien s'il est touché ou joué par un joueur sans avoir franchi la surface de réparation, le coup de pied doit être recommencé ;
- l'exécutant doit procéder coup de pied de but dans les 5 secondes à compter de l'instant où il place le ballon ;
- le ballon doit toucher le sol ou un joueur avant la ligne de la surface de réparation adverse ;
- un but ne peut pas être marqué sur un coup de pied de but.

Article 16 Coup de pied de coin

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

16.1 Un coup de pied de coin est accordé

- quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe en défense, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué.

16.2 Exécution

- Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche ;
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 6 m du quart de cercle jusqu'à ce que le ballon soit en jeu ;
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe en attaque ;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il est en mouvement ;
- l'exécutant ne peut pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Article 17 Les distances

7m : Le tir de pénalité.

6m : Distance minimale où peuvent se placer les joueurs adverses lors d'un coup franc, d'un coup de pied de coin, d'un coup d'envoi ou d'un coup de pied de but.

3m : Distance minimale où peuvent se placer les joueurs adverses lors d'une rentrée de touche.

Article 18 Les suspensions

Le nombre de matchs de suspension versus le nombre de cartons jaunes et rouges accumulés va comme suit.

3 jaunes = 1 match

5 jaunes = 2 matchs

Plus de 5 jaunes = 2 matchs pour les 5 jaunes + 2 matchs par jaunes supplémentaires.

(8 jaunes = 2 matchs (5) + 2 matchs (6) + 2 matchs (7) + 2 matchs (8) = 8 matchs de suspensions.)

1 rouge = 1 match

2 rouges = 2 matchs

Plus de 2 rouges = 2 matchs pour les 2 rouges + 2 matchs par rouges supplémentaires.

(4 rouges = 2 matchs (2) + 2 matchs (3) + 2 matchs (4) = 6 matchs de suspensions.)

Article 19 Le rapport disciplinaire

Cochez

	Avant la partie
	Après la partie – 1 match en plus de la sanction prévue
	A la _____ ^{ième} minute de jeu parce qu'il (elle) :
	reçoit un second avertissement au cours du même match (2 cartons jaunes) – 1 match
	empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) – 1 match
	annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation – 1 match
	adopte un comportement violent – 1 match
	se rend coupable d'une faute grossière (« serious foul play » dans l'action de jeu) – 2 matchs
	se rend coupable d'un acte de brutalité : exemples : pousser violent, chamailler sans coup réel - 1 match
	se rend coupable d'un acte de brutalité : exemples : tout type de coup violent- 3 matchs
	tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers – 2 matchs
	crache sur un adversaire ou sur toute autre personne – minimum 5 matchs
	Sanctions - Autres incidents :
	Un joueur exclu commet une faute passible d'un avertissement en quittant le terrain ou aux abords du terrain – 1 match en plus de la sanction prévue
	Un joueur exclu refuse de quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique avant ou pendant la partie – 1 match supplémentaire en plus de la sanction prévue
	Instigateur d'une bagarre – 1 match en plus de la sanction prévue
	Un joueur expulsé a blessé volontairement un adversaire (sang ou le joueur blessé ne peut revenir au jeu) - 2 match en plus de la sanction prévue
	Après avoir été expulsé, le joueur tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers – 3 matchs en plus de la sanction prévue
	Un remplaçant qui entre sur le terrain et commet l'une des 7 fautes passibles d'exclusion – 3 matchs en plus de la sanction prévue
	Joueur/entraîneur qui est l'instigateur pour retirer son équipe du terrain – 5 matchs en plus de la sanction prévue s'il y a lieu
	Violence physique envers un officiel – indéterminée jusqu'à décision du comité discipline

Indépendamment de ce qui précède, la ligue se réserve le droit de traduire un joueur ou dirigeant devant le comité de discipline approprié pour des sanctions additionnelles en fonction de la gravité des évènements.