

# RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

## Soccer extérieur mixte 7 contre 7



**SAISON 2023-2024**

Modifié le 27-06-2023

**RSEQ**  
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

## Table des matières

<b>ART. 1</b>	<b>IDENTIFICATION DES CATÉGORIES</b>	<b>3</b>
<b>ART. 2</b>	<b>SURCLASSEMENT/CHEVAUCHEMENT</b>	<b>3</b>
<b>ART. 3</b>	<b>COMPOSITION DES ÉQUIPES</b>	<b>3</b>
<b>ART. 4</b>	<b>FORMULE DE RENCONTRES</b>	<b>4</b>
<b>ART. 5</b>	<b>DURÉE DES PARTIES</b>	<b>4</b>
<b>ART. 6</b>	<b>ÉCART</b>	<b>5</b>
<b>ART. 7</b>	<b>FORFAIT</b>	<b>5</b>
<b>ART. 8</b>	<b>CLASSEMENT</b>	<b>5</b>
<b>ART. 9</b>	<b>BALLONS EMPLOYÉS</b>	<b>5</b>
<b>ART. 10</b>	<b>SUBSTITUTION</b>	<b>5</b>
<b>ART. 11</b>	<b>RENTÉE DE TOUCHE</b>	<b>6</b>
<b>ART. 12</b>	<b>SANCTIONS ET SUSPENSIONS</b>	<b>6</b>
<b>ART. 13</b>	<b>L'ENTRAÎNEUR</b>	<b>7</b>
<b>ART. 14</b>	<b>RÉCOMPENSES</b>	<b>7</b>
<b>ART. 15</b>	<b>RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS</b>	<b>7</b>

## ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

Catégories	Date de naissance
Benjamin	1 <sup>er</sup> octobre 2009 au 30 septembre 2011
Cadet	1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2009
Juvenile	1 <sup>er</sup> juillet 2005 au 30 septembre 2007

## ART. 2 SURCLASSEMENT/CHEVAUCHEMENT

### 2.1 Surclassement

Le surclassement est permis.

### 2.2 Chevauchement

Un élève-athlète perd son admissibilité à la catégorie et/ou niveau inférieur lorsqu'il participe activement à 3 parties dans la catégorie et/ou niveau supérieur.

## ART. 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES

3.1 Une équipe pourra inscrire un maximum de dix-huit (18) joueurs sur l'alignement de son équipe (feuille de partie).

### 3.2 Nombre de joueurs sur le terrain

- Toute partie est disputée par deux (2) équipes composées chacune de sept (7) joueurs au maximum, dont un sera le gardien de but.
- Il doit y avoir en tout temps au minimum deux filles et deux garçons sur le terrain en excluant le gardien de but.
- Voici les exigences en termes de nombre minimum de joueurs

	Minimum D4	Minimum D4 (CRS)
Pour débiter la partie	7	7
Pour poursuivre la partie	5	5

Parties éliminatoires et championnats régionaux scolaires (CRS) :

Durant les CRS (éliminatoires inclus), si à la suite d'une blessure ou pour une raison médicale, le nombre de joueurs devient inférieur au nombre requis, l'équipe pourra poursuivre la partie. Pour les rencontres ultérieures du championnat, le nombre minimal de joueurs aptes à débiter une partie est de sept (7) si justifié par une blessure ou sanction consécutive pour cartons lors du championnat. Pour pouvoir poursuivre une partie, un minimum de 5 joueurs sera obligatoire.

Une partie ne doit pas se jouer ou se poursuivre si la règle du nombre de joueurs n'est pas ou plus respectée. Les équipes ne respectant pas cette règle se verront imposer une défaite (forfait).

3.3 **Élèves-athlètes ou entraîneur retardataire**

Un joueur pourra prendre part à la partie s'il se présente à l'arbitre avant le sifflet annonçant le coup d'envoi de la deuxième demie.

Un entraîneur pourra prendre part à la partie même s'il arrive après le coup d'envoi de la deuxième demie. Notez bien qu'au moins un entraîneur doit être présent lors du début de la partie.

3.4 **Ajout de joueurs ou de joueuses**

Tout ajout de joueurs ou joueuses dans une équipe devra être indiqué dans le système de gestion des résultats.

## **ART. 4 FORMULE DE RENCONTRES**

Benjamin : Parties les soirs de semaine ;  
Cadet : Parties les soirs de semaine ;  
Juvénile : Parties les soirs de semaine.

## **ART. 5 DURÉE DES PARTIES**

5.1 La durée des parties est de 2 X 25 minutes non chronométrées.

5.2 Il n'y aura pas de prolongation lors de la saison régulière.

### **Éliminatoires et championnat régional scolaire (CRS)**

En cas d'égalité, il n'y aura qu'une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq (5) minutes doivent être jouées au complet. Si l'égalité persiste, il y aura trois (3) tirs au but obligatoires et s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

## ART. 6 ÉCART

Dès que la première demie est entièrement complétée et lorsqu'il y a un écart de 7 buts (ou plus) au pointage, l'entraîneur de l'équipe perdante pourra décider de poursuivre ou non la partie. Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable et les sanctions supplémentaires seront comptabilisées.

## ART. 7 FORFAIT

Une équipe se présentant à une partie avec un retard de plus de **quinze (15) minutes** suivant l'heure prévue de celle-ci, se verra imposer une défaite (forfait). Une partie gagnée par forfait est comptabilisée avec un pointage de 3 à 0, l'équipe gagnante accumulera 5 points ; 3 points pour la victoire et 2 points d'éthique sportive.

## ART. 8 CLASSEMENT

8.1 Les points accordés aux classements des équipes se calculeront de la façon suivante :

Victoire	3 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point

8.2 Éthique sportive en saison régulière

Le comportement des joueurs **et des entraîneurs** d'une équipe a un impact sur les points d'éthiques et ainsi un impact sur le calcul final de ses points au classement.

Aucun carton ou 2 cartons jaunes :	2 points
3 cartons jaunes :	1 point
Expulsion, 4 cartons jaunes ou + :	0 point

**Forfait** : Une équipe qui gagne par forfait, elle gagnera la partie avec un pointage de 3 à 0. Seul l'équipe gagnante obtient ses points d'éthique.

## ART. 9 BALLONS EMPLOYÉS

Le ballon officiel sera de taille #5 en cuir. L'officiel choisira le ballon de l'équipe hôte ou celui sur lequel les deux équipes s'entendent.

## ART. 10 Substitution

Le nombre de substitutions est illimité. Les joueurs doivent quitter la surface de jeu avant d'être remplacés. Une équipe peut changer un ou plusieurs joueurs avec l'autorisation de l'arbitre. Les substitutions se font par le centre du terrain.

## **ART. 11 RENTRÉE DE TOUCHE**

La rentrée de touche est une des procédures de reprise de jeu. Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche se fait avec une remise en touche avec les mains.

Le joueur doit faire face au terrain, à l'endroit où le ballon est sorti ;  
Le ballon, placé par-dessus la tête, doit être lancé des deux mains ;  
Le joueur lançant le ballon devra avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de cette ligne. Les pieds ou une partie quelconque de chacun des deux pieds doivent rester en contact avec le sol.

Si le ballon pénètre dans le but directement sur une rentrée de touche, le but n'est pas valide et le jeu est repris par un coup de pied de but. Le joueur faisant la touche ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur n'y ait touché.

## **ART. 12 SANCTIONS ET SUSPENSIONS**

- 12.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit une expulsion, il doit quitter le terrain immédiatement et il est automatiquement suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires et le régional).
- 12.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux cartons rouges est suspendu automatiquement de la saison en cours (incluant le régional et le provincial).
- 12.3 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune au cours de la saison et/ou des éliminatoires et/ou du championnat régionale est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires et le régional).
- 12.4 Un joueur qui reçoit un cinquième carton jaune au cours de la saison et/ou des éliminatoires et/ou du championnat régionale est suspendu automatiquement pour les deux parties suivantes (incluant les éliminatoires et le régional).

Pour chaque carton jaune supplémentaire à la suite du cinquième, l'élève-athlète est suspendu automatiquement pour les trois parties suivantes (incluant les éliminatoires et le régional). De plus, son dossier sera soumis au comité de discipline.

Deux cartons jaunes reçus dans la même partie sont comptabilisés comme une expulsion et les sanctions de ce dernier s'appliquent.

- 12.5 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 7<sup>e</sup> joueur pourra réintégrer le jeu.

