

LIGUE DE SOCCER INTÉRIEUR COLLÉGIAL
CONFÉRENCE SUD-OUEST



Règlements spécifiques et de ligue
Saison 2021-2022

Officiel

Mis à jour le : 27 octobre 2021

1. 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 RSEQ.

Les articles des présentes règles spécifiques de la ligue ont préséance sur les règles administratives du secteur collégial du RSEQ.

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 six (6) plus le gardien de but.

3. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

3.1 Ballon de match

Les ballons officiels seront de grosseur #5. L'officiel le choisira parmi les ballons des deux (2) équipes.

3.2 Souliers permis

Les souliers avec crampons de métal sont interdits.

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.

4. DÉROULEMENT DES PARTIES :

4.1 Durée des rencontres

La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 25 minutes, avec un arrêt d'au plus cinq (5) minutes à la mi-temps.

Pour des raisons de blessure exceptionnelle qui durent plus de cinq (5) minutes, la pause de cinq (5) minutes à la mi-temps pourra être retirée. Lors du championnat régional, l'ajout de temps par l'officiel en raison d'une blessure sera permis.

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. Tous les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match avant l'heure prévue du coup d'envoi. 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 était inscrit sur la feuille de match et qu'il arrive avant la vérification faite par l'arbitre à la demie.

5. TERRAIN DE JEU :

5.1 **Les terrains**

Toutes les parties seront jouées sur des plateaux 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 « penalty » sera situé à huit (8) mètres 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.

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

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 trois (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.

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 (penalty)

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.

9 RETARDS-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 commissaire 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 2^e 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 chaque entraîneur arbitre une demie à défaut de suggérer une personne présente et qualifiée.

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.

11 AVERTISSEMENT :

11.1 Cartons jaunes

Tout joueur qui reçoit un 3^e avertissement se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante, exception faite des parties où ledit joueur aurait été expulsé. Après un 5^e 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 2^e carton jaune dans le même match, un joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant, prévu au calendrier ou partie éliminatoire.

11.2 Cartons jaunes en séries éliminatoires

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

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 50 \$ est prévue en cas de non-respect de l'article 12.3.1.

13 DEVOIR DES ÉQUIPES :

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

14 ARBITRAGE :

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre, qui est assigné par la Ligue. 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.

15 ADMISSIBILITÉ :

- 15.1 Tous les joueurs ayant signé des contrats semi-professionnels ou professionnels dans toute ligue ne sont pas admissibles dans la ligue collégiale pour la même année du calendrier.
- 15.2 Les collèges auront la responsabilité de fournir au RSEQ une copie du contrat type "amateur" des joueurs évoluant dans toute ligue semi-professionnelle ou professionnelle en même temps que le formulaire d'engagement
- 15.3 Chaque équipe pourra inscrire un maximum de trois (3) étudiants(es) nés(es) entre 1996 et 1998.

16 FORMULE DE COMPÉTITION :

Répartition des équipes – Saison 2021-2022 (modifié 10-21)			
Féminin – Sec. A	Féminin – Sec. B	Masculin-Sec. A1	Masculin-Sec. B
André-Grasset	Abitibi-Témisc.	André-Laurendeau	Abitibi-Témisc.
Gérald-Godin	André-Laurendeau	Jean-de-Brébeuf	Gérald-Godin
Joliette	Bois-de-Boulogne	L'Assomption	Héritage
L'Assomption	Héritage	Marie-Victorin	Joliette
Maisonneuve	Jean-de-Brébeuf	Saint-Laurent	LaSalle
Marie-Victorin	Rosemont	Masculin-Sec. A2	Sainte-Anne
Saint-Jérôme	Sainte-Anne	André-Grasset	Saint-Jérôme
Terrebonne	-	Bois-de-Boulogne	Universel
Valleyfield	-	Rosemont	Vieux Montréal
-	-	Terrebonne	-
-	-	Valleyfield	-

- 16.1 **Saison régulière – féminin – Section A (modifié 10-21)**
Simple rotation + six (6) matchs au hasard : quatorze (14) parties par équipe sur sept (7) tournois
- 16.2 **Saison régulière – féminin – Section B**
Simple rotation + deux (2) matchs au hasard : quatorze (14) matchs par équipe sur sept (7) tournois
- 16.3 **Saison régulière – masculin-Section A**
Simple rotation intra section + double rotation intersection : quatorze (14) parties par équipe sur sept (7) tournois
- 16.4 **Saison régulière – masculin-Section B (modifié 10-21)**
Simple rotation + deux (2) matchs au hasard : quatorze (14) matchs par équipe sur sept (7) tournois
- 16.5 **Féminin – Section A - Éliminatoires**
- 1/2 F-1 : 4^e rang vs 1^{er} rang
 - 1/2 F-2 : 3^e rang vs 2^e rang
 - Finale : Gagnant 1/2 F-2 vs Gagnant 1/2 F-1

16.6 Féminin – Section B - Éliminatoires

- 1/2 F-1 : 4^e rang vs 1^{er} rang
- 1/2 F-2 : 3^e rang vs 2^e rang
- Finale : Gagnant 1/2 F-2 vs Gagnant 1/2 F-1

16.7 Masculin – Section A – Éliminatoires

- 1/2 F-1 : 4^e rang vs 1^{er} rang
- 1/2 F-2 : 3^e rang vs 2^e rang
- Finale : Gagnant 1/2 F-2 vs Gagnant 1/2 F-1

16.8 Masculin – Section B – Éliminatoires

- 1/2 F-1 : 4^e rang vs 1^{er} rang
- 1/2 F-2 : 3^e rang vs 2^e rang
- Finale : Gagnant 1/2 F-2 vs Gagnant 1/2 F-1

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. En plus, l'équipe obtient zéro point d'éthique sportive.

Si le forfait a lieu suite à une sanction, on applique le pointage de la défaite soit 0 au classement et non -1 point.

17.1.1 Pointage en fonction des gestes antisportifs

- 0-1 carte jaune = 2 points au classement
- 2 cartes jaunes = 1 point au classement
- 3 et + cartes jaunes = 0 point au classement
- 1 et + expulsion = 0 point au classement

17.1.2 Déduction au pointage en fonction du cumul des cartons jaunes

- 7 cartes jaunes = -1 points au classement
- 9 cartes jaunes = -1 points au classement
- 11 cartes jaunes = -1 points au classement
- 13 cartes jaunes = -1 points au classement
- 15 cartes jaunes = -1 points au classement

Et ainsi de suite, à chaque deux cartes jaunes supplémentaires, un (1) point sera déduit au classement.

17.1.3 En cas de geste antisportif qui se produirait après la partie, le responsable du tournoi devra envoyer un rapport au commissaire de la ligue. Le commissaire pourra enlever un (1) ou les deux (2) points d'éthique sportive à l'équipe fautive.

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 commissaire de la ligue.

18 RÉCOMPENSES :

L'équipe championne des éliminatoires (championnat régional) remporte la bannière de champions(nes) régionaux(ales) ainsi que des médailles d'or et l'équipe finaliste se méritera des médailles d'argent.

Une (1) bannière de champions(nes) de saison régulière sera remise pour chaque section.

19 ÉTHIQUE SPORTIVE :

À la fin de la saison, il y aura un classement des équipes pour l'éthique sportive. Ce classement sera composé de deux (2) volets. Des gagnants dans chaque section pour le féminin et le masculin seront couronnés et recevront une bannière de champion.

Volet subjectif

Le classement se fait à la fin de la saison par un vote de chacune des équipes. Chaque équipe détermine un maximum de trois (3) équipes (autres que la leur), dans l'ordre, qui ont manifesté un bel esprit sportif dans leur attitude et leur comportement au jeu.

Un vote de première place donne trois (3) points, un vote de deuxième place donne deux (2) points et un vote de troisième place donne un (1) point. Ce classement est pondéré à 50 %.

Volet objectif.

Les points de démerite sont soustraits d'une banque de cent (100) points, avec pondération de 50 %.

Exemple :

Équipe X 8 points - 2 cartes rouges, 6 cartes jaunes.
(8 points x 50 %) + ((100 points - 12 points de démerite) x 50 %)
4 + 44 = 48 points

Équipe Y 6 points - 1 carte rouge, 7 cartes jaunes.
(6 points x 50 %) + ((100 points - 10 points de démerite) x 50 %)
3 + 45 = 48 points

Équipe Z 5 points - aucune carte rouge, 6 cartes jaunes.
(5 points x 50 %) + ((100 points - 6 points de démerite) x 50 %)
2.5 + 47 = 49.5 points

L'équipe Z est donc déclarée championne de l'esprit sportif.

19.1 Égalité

S'il y a égalité en tête, l'équipe ayant le moins de points de démerite reliés aux cartes rouges (3 points) et cartes jaunes (1 point) sera vainqueur.

19.2 **Remise de la bannière**

Afin de promouvoir l'éthique sportive dans la ligue de soccer intérieur, la bannière d'éthique sportive sera remise lors du championnat régional (si l'équipe est présente).

20 POLITIQUE DE PREMIERS SOINS :

À chaque tournoi, il y a une (1) personne identifiée pour les premiers soins afin de répondre aux urgences durant la compétition. Elle pourra faire des bandages préventifs, les équipes devant fournir leur propre matériel. Cette personne sera présente et prêt à intervenir trente (30) minutes avant le début de chaque tournoi.

21 PROCESSUS D'ÉTABLISSEMENT DU RANG DES ÉQUIPES POUR LA SAISON SUIVANTE :

- 21.1 La promotion-relégation d'équipes s'applique en se basant sur le classement suite à la saison régulière : on procédera à une permutation d'une ou plusieurs équipes selon les positions finales dans chaque section. Le nombre d'équipes impliquées dans la permutation devra être établi par chaque comité de ligue.
- 21.2 En féminin, suite à la saison 2021-2022, le processus impliquera les deux (2) derniers rangs de la section A et les deux (2) premiers rangs de la section B suite au classement final de la saison régulière.
En masculin, suite à la saison 2021-2022, le processus impliquera les deux (2) derniers rangs de la section A et les deux (2) premiers rangs de la section B suite au classement final de la saison régulière.

22 PROCESSUS DE RECLASSEMENT DES ÉQUIPES POUR LES ÉLIMINATOIRES DE L'ANNÉE EN COURS :

- 22.1 Suite à la saison régulière dans une ligue où des parties intersections se jouent, il peut y avoir surclassement des équipes de section inférieure si les critères suivants sont respectés :
- 22.1.1 La (ou les) équipe(s) de la section inférieure a une meilleure fiche (v-d-n) que l'équipe de section supérieure qu'elle veut surclasser (s'il n'y a pas le même nombre de matchs, la moyenne victoires/nb parties jouées servira de bris d'égalité);
- 22.1.2 La (ou les) équipe(s) de la section inférieure a une meilleure fiche (v-d-n) dans les matchs contre l'équipe de section supérieure qu'elle veut surclasser.
- 22.1.3 Le surclassement doit se faire dans l'ordre suivant : La (ou les) équipe(s) de la section inférieure devra surclasser dans l'ordre les équipes de section supérieure en commençant par le rang le plus faible et en remontant une étape à la fois.
- 22.1.4 Le processus de surclassement est offert à toutes les équipes de sections inférieures participant aux éliminatoires de la ligue.
- 22.1.5 Le processus ne s'applique seulement qu'après tout barrage ou éliminatoire intra-section.
- 22.1.6 Le processus ne s'applique pas en 2021-2022 car les sections sont fermées.

23 PARTIES DES ÉTOILES :

Les équipes choisiront les meilleurs joueurs de leurs ligues. Aucune partie ne sera jouée. Les modalités de sélection se retrouvent sur la page web de la ligue : www.rseq.ca

24 ORGANISATEURS DE TOURNOIS-THÉRAPEUTE :

À chaque tournoi régulier, il y aura un (1) responsable de tournoi et deux (2) thérapeutes sportifs. Un second thérapeute sera présent lorsque trois (3) parties seront jouées simultanément. (Adopté 05-19)

Lors du championnat régional, le second thérapeute sportif sera mis à la disposition des équipes toute la journée.

Un responsable de sports d'un collège sera également présent à chaque tournoi pour veiller à la bonne conduite des entraîneurs et des participants. Il devra intervenir pour tout écart de langage ou de comportement de la part des entraîneurs, des participants ou des spectateurs.

Lors du championnat régional, un second responsable de sports d'un collège sera présent pour veiller à la bonne conduite des entraîneurs et des participants. Il devra intervenir pour tout écart de langage ou de comportement de la part des entraîneurs, des participants ou des spectateurs.

Chaque équipe devra avoir sa trousse de premiers soins et fournir le matériel de premiers soins pour ses athlètes.

Modification des règlements

Afin d'éviter de remettre en question chaque année des règlements, tout nouveau règlement est valide deux (2) ans sauf si plus du deux tiers des membres sont d'accord pour en discuter lors de la réunion du comité de ligue. L'année de l'instauration du nouveau règlement est indiquée vis-à-vis de l'article modifié ex :(adopté en 06-18)

Modification des règlements en cours de saison

Aucune proposition de modification sur le fonctionnement des ligues ne peut être apportée après le début de la saison

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) Trois (3) 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 trois (3) 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 (1) fois avant qu'un joueur puisse 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 collégial 21-22

Synthèse des règles importantes

(À faire lire aux officiels avant chaque match)

DÉBUT DES PARTIES :

L'officiel devra débiter le temps de la partie à l'heure prévue, que le jeu débute ou non.

3.1 Ballon de match

Les ballons officiels seront de grosseur #5. L'officiel le choisira parmi les ballons des deux (2) équipes.

4.1 Durée des rencontres

La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 25 minutes, avec un arrêt d'au plus cinq (5) minutes à la mi-temps.

Pour des raisons de blessure exceptionnelle qui durent plus de cinq (5) minutes, la pause de cinq (5) minutes à la mi-temps pourra être retirée.

Lors du championnat régional, l'ajout de temps par l'officiel en raison d'une blessure sera permis.

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. Tous les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match avant l'heure prévue du coup d'envoi. 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 était inscrit sur la feuille de match et qu'il arrive avant la vérification faite par l'arbitre à la 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 trois (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.

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.

17.1.1 Pointage en fonction des gestes antisportifs

0-1 carte jaune = 2 points au classement
2 cartes jaunes = 1 point au classement
3 et + cartes jaunes = 0 point au classement
1 et + expulsion = 0 point au classement

17.1.2 Déduction au pointage en fonction du cumul des cartons jaunes

7 cartes jaunes = -1 points au classement
9 cartes jaunes = -1 points au classement
11 cartes jaunes = -1 points au classement
13 cartes jaunes = -1 points au classement
15 cartes jaunes = -1 points au classement

Et ainsi de suite, à chaque deux (2) cartes jaunes supplémentaires, un (1) point sera déduit au classement.

ARTICLE 24 RÈGLEMENTS DU SECTEUR COLLÉGIAL - UNIFORMES

24.1

Chaque équipe doit disposer d'un uniforme foncé et d'un uniforme pâle. À moins d'une entente formelle entre les équipes, l'uniforme pâle sera endossé par le collègue visiteur et l'uniforme foncé par le collègue local.

24.2

Si les couleurs des deux équipes en présence portent à confusion pour les étudiants et/ou les officiels majeurs, et qu'une équipe n'a pas respecté l'article précédent, l'équipe fautive devra changer d'uniforme.