



RÈGLEMENTS DES LIGUES DE SOCCER

Nous considérons que chaque joueur.euse qui participe à nos ligues le fait en pleine conscience et connaissance de nos règlements et accepte toutes les clauses.

Table des matières

1. GÉNÉRALITÉS DU JEU.....	3
a. But du jeu.....	3
b. Fair-Play.....	3
c. Liges existantes.....	3
d. Règles principales de Rêves Passion Montréal.....	3
e. Classement et play-offs.....	3
i. Calcul des points du classement.....	3
ii. Play-offs.....	4
2. LE JEU.....	4
a. Durée des matchs.....	4
b. Terrains.....	4
c. Joueurs.euses.....	4
i. Nombre de joueurs.euses sur le terrain.....	4
ii. Nombre maximum de joueurs.euses pour la saison.....	4
iii. Nombre minimum de joueurs.euses.....	4
iv. Délais d'attente de joueur.euse.....	4
v. Changements.....	5
vi. Play-offs.....	5
d. Équipements.....	5
e. Maillots.....	5
f. Ballons.....	5
g. Horaires et absences.....	6
h. Cartons.....	6
i. Conséquences des cartons rouges.....	6
j. Gardien.ne.s de but.....	7
3. DIVERS.....	7
a. Propreté et respect des lieux.....	7
b. Vestiaires.....	7
c. Assurances.....	7
d. Droit à l'image.....	7
e. Politique de remboursement.....	8
f. Effets refusés.....	8
g. Pluie.....	8
i. PROCÉDURE EN CAS D'ORAGES:.....	8
4. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 5X5 FUTSAL.....	9
a. Règles de Futsal FIFA.....	9
5. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 5X5 PROFUTSAL.....	10
a. Règles de Futsal FIFA.....	10
6. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 5X5 TURF.....	12
7. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 7X7.....	12

1. GÉNÉRALITÉS DU JEU

a. But du jeu

Le but du soccer est d'inscrire un but de plus que l'équipe adverse. Les joueurs de champ ne sont pas autorisés à utiliser les mains, seul le gardien est autorisé à toucher le ballon de la main dans sa surface de réparation.

b. Fair-Play

Maître Mot de la ligue !

Rêves Passion Montréal est une ligue AMICALE & FAIR-PLAY. Nous ne tolérons donc aucun comportement antisportif, agressif, raciste, sexiste, physique ou verbal contre l'adversaire et/ou l'arbitre. La ligue se joue sous le signe du RESPECT.

Ainsi, chaque joueur.euse intégrant la ligue s'engage à respecter notre Charte d'Éthique Sportive (Voir Charte Éthique).

c. Liges existantes

Nos ligues sont mixtes, exclusivement féminines ou exclusivement masculines.

Il faut avoir minimum 18 ans pour participer.

Nous jouons à 5x5 ou à 7x7.

d. Règles principales de Rêves Passion Montréal

Nous nous basons sur les règles officielles de la FIFA, néanmoins dans le but de garder un esprit amical nous avons simplifié ou modifié certaines règles. Prenez donc bien le temps de lire nos règlements avant la première partie! Le.a capitaine est responsable de s'assurer que chaque joueur.euse de son équipe connaisse le règlement avant de venir sur nos terrains, ceci même s'il s'agit d'un.e joueur.euse remplaçant.e.

Les tacles sont interdits en tout temps dans la ligue, ce même s'il est fait loin du ballon et sans danger! Un tacle dangereux sera sanctionné d'un carton jaune ou rouge.

Un tacle à l'intérieur de la surface de réparation est sanctionné par un pénalty.

e. Classement et play-offs

i. Calcul des points du classement

Victoire : 3 points.

Match nul : 1 point.

Défaite : 0 point.

Carton rouge : -1 point.

3 cartons jaunes dans un match : -1 point.

Une équipe qui ne se présente pas perd par forfait.

Forfait : 3-0

ii. Play-offs

Les 4 premières équipes de chaque ligue se qualifient pour les 1/2 finales. Les équipes non qualifiées pour les play- offs joueront alors des matchs amicaux.

Chaque joueur.euse jouant les séries doit avoir joué au moins 3 matchs de la saison régulière.

S'il y a match nul, des tirs de barrage doivent être effectués. Une série de 3, puis, s'il y a toujours égalité, le premier qui rate.

Les matchs ne peuvent en aucun cas durer plus d'une heure. Ne vous étonnez donc pas si l'arbitre siffle la fin du match 5 minutes avant la fin « officielle » afin de permettre le déroulement des tirs de barrage.

2. LE JEU

a. Durée des matchs

La partie est d'une durée de deux mi-temps de 25 minutes avec 5 minutes de pause. Les équipes changent de côté à la mi-temps.

b. Terrains

Nous jouons sur des terrains synthétiques Turf 5x5 ou 7x7 ou dans des gymnases type Futsal.

L'arbitre définit les limites pour chaque terrain lors du premier match.

c. Joueurs.euses

i. Nombre de joueurs.euses sur le terrain

Pour les matchs à 5 contre 5 (5x5) : 5 joueurs dont un.e gardien.ne

Pour les matchs à 7 contre 7 (7x7) : 7 joueurs dont un.e gardien.ne

Nous vous recommandons vivement de prévoir plusieurs remplaçant.e.s afin de ne pas vous retrouver en manque de joueurs.euses pendant un match ou durant la saison.

ii. Nombre maximum de joueurs.euses pour la saison

Pour les matchs à 5 contre 5 (5x5) : maximum de 10 joueurs.euses pour toute la saison

Pour les matchs à 7 contre 7 (7x7) : maximum de 14 joueurs.euses pour toute la saison

iii. Nombre minimum de joueurs.euses

Pour les matchs à 5 contre 5 (5x5) : minimum de 4 joueurs.euses sur le terrain dont un.e gardien.ne

Pour les matchs à 7 contre 7 (7x7) : minimum de 5 joueurs.euses sur le terrain dont un.e gardien.ne

Pour les matchs mixtes : minimum une fille sur le terrain en tout temps

Si le match commence et que la seule fille de l'équipe se blesse, le match comptera mais l'équipe qui a perdu sa fille jouera avec un joueur de moins.

Si une équipe n'a aucune fille, elle perd par forfait. Néanmoins nos arbitres demanderont toujours aux adversaires s'ils veulent prendre le forfait ou jouer la partie de manière officielle avec un joueur de moins pour leurs adversaires. Si l'équipe veut jouer la partie officielle elle devra accepter le score final quel qu'il soit.

iv. Délais d'attente de joueur.euse

Si le nombre minimal de joueur n'est pas atteint 5 minutes après l'heure théorique du début de la partie,

l'équipe en question perd par forfait.

Si les 2 équipes n'ont pas le nombre minimal de joueurs, elles ont un match perdu toutes les deux.

Dans les 2 cas, un match amical sera joué à la place dans la mesure du possible.

S'il manque une fille dans une équipe mais que la fille est en route, la partie va débiter et l'équipe qui attend sa fille va alors jouer avec un joueur de moins jusqu'à son arrivée. La fille a alors 10 minutes pour arriver afin que son équipe ne perde pas par forfait.

IL EST INTERDIT DE JOUER DANS 2 ÉQUIPES DE LA MÊME LIGUE (même soirée de match).

L'interdiction s'applique aussi aux différentes divisions dans la même ligue.

Exception : une équipe qui n'aurait aucune fille peut emprunter une fille qui joue avant afin de ne pas perdre par forfait. Néanmoins en cas d'abus la ligue pourrait le refuser.

v. Changements

Le nombre de changements est illimité et se fait sur le fly.

- Le changement se fait dans la moitié de terrain où son équipe joue.
- Le.a remplaçant.e attend la sortie de son.a coéquipier.ère pour entrer.

vi. Play-offs

Lors des phases finales (demi-finale/finale) toutes les joueuses et tous les joueurs présents devront avoir joués au moins 3 matchs sur les saisons.

d. Équipements

Une tenue de sport adaptée est obligatoire :

- Chaussures de sport ou de soccer (crampons interdit pour toutes ligues indoor)
- Chandail, shorts et bas de sport

Le port des protège-tibias est vivement conseillé.

Le port des gants et d'un maillot de couleur différente est OBLIGATOIRE pour le.a gardien.ne.

Les bijoux, montres et autres accessoires de mode qui ne sont pas à caractère sportif sont formellement interdits.

L'arbitre pourra selon son jugement vous demander d'avoir un équipement plus adapté et vous refuser l'accès au jeu le cas échéant.

e. Maillots

Les couleurs doivent être uniformes. Divers tons d'une même couleur sont acceptés mais une équipe doit jouer avec une seule couleur.

En cas de doute sur les couleurs, l'équipe figurant en premier sur le calendrier joue en blanc, l'autre équipe en foncé.

Faites attention à la couleur de vos maillots! Si des joueurs ne jouent pas avec la couleur adéquate, l'équipe incriminée perdra automatiquement 1 point. Nous vous conseillons vivement d'avoir toujours deux maillots de couleur différente.

Nous vendons des maillots-short-bas. Contactez-nous!

f. Ballons

La ligue fournit les ballons aux équipes uniquement en futsal. Quand c'est à l'extérieur, chaque équipe est responsable d'apporter son ballon à chaque match.

PAS DE BALLONS – PAS DE MATCHS!

[FUTSAL] Si le ballon se brise avant la fin de la saison nous en donnons un autre, si l'équipe le perd elle devra en acheter un nouveau de bonne qualité et de la bonne taille.

g. Horaires et absences

Il est important de respecter les horaires de vos matchs. Si vous arrivez trop en avance, le terrain et les vestiaires sont généralement occupés par les enfants. Comme des locations suivent directement vos matchs, **il est obligatoire de quitter le terrain et le gymnase dès que votre partie se termine** et de vous changer dans les vestiaires! Soyez à l'heure pour le début de vos parties. Aucun match ne peut durer plus d'une heure, même en cas de retard d'une équipe.

ATTENTION - En aucun cas la ligue ne remboursera les parties manquées durant les play-offs ou durant la saison. En effet certaines équipes ne se présentent plus durant les 2 derniers matchs sans préavis La ligue n'a là-dessus aucune emprise et ne peut en être tenue responsable. Il en est de même pour les matchs durant la saison. Nous demandons un préavis de 48 heures pour toute absence d'équipe afin de pouvoir organiser une partie pour les adversaires.

h. Cartons

Un.e joueur.euse sanctionné.e d'un carton jaune doit sortir 3 minutes de la partie. Son équipe va alors jouer en infériorité numérique. Si son équipe se fait marquer un but avant la fin des 3 minutes, le.a joueur.euse peut revenir dans la partie.

Si un.e joueur.euse reçoit 2 cartons jaunes lors de la même partie, cela équivaut à un carton rouge et les mêmes sanctions s'appliquent.

Rêves Passion Montréal ne tolère AUCUNE violence, sur le terrain et hors du terrain. Toute violence sera sévèrement punie : un carton rouge sera donné à tout.e joueur.euse violent.e verbalement et/ou physiquement de façon volontaire. AUCUNE EXCEPTION. Si un.e joueur.euse vous pousse, ou vous insulte ou vous frappe... et que vous répondez par des coups, la sanction s'applique aux 2 joueurs.euses.

i. Conséquences des cartons rouges

Violence physique et verbale: le.a joueur.euse sort immédiatement, l'équipe joue en infériorité numérique pour 5 minutes. Le.a joueur.euse en question sera exclu du match suivant, la suspension peut aller jusqu'à 5 matchs voire exclusion pour la saison selon la gravité de la situation. Aucun remboursement ne sera donné aux joueurs.euses exclu.e.s.

Tout.e joueur.euse exclu.e n'a pas le droit de venir sur le terrain tant que sa suspension est en vigueur. Tout.e joueur.euse ayant reçu plus de 2 cartons rouges de la saison, ou plus de 1 carton rouge et 2 cartons jaunes sera SUSPENDU.E POUR TOUTE LA SAISON. Sans remboursement.

Suspension immédiate après un carton rouge pour le reste de la saison sera faite pour tout.e joueur.euse qui:

- Tiendra des propos racistes envers l'arbitre ou les joueurs.euses.
- Menacera des joueurs.euses de conséquences violentes.
- Cherchera la bagarre volontairement en dehors du terrain de jeu.

Un carton rouge sera donné à tout.e joueur.euse qui (de 1 à 5 matchs de suspension):

- Sera violent.e envers ses adversaires ou l'arbitre, verbalement ou physiquement.
- Malgré plusieurs avertissements, conteste sans cesse l'arbitre sur ses décisions de façon agressive, entraînant de la tension dans le match.

j. Gardien.ne.s de but

Tout contact dangereux envers le.a gardien.ne (tacles etc..) sera puni.

Les tacles et glissades sont autorisés pour le.a gardien.ne. Il.elle doit cependant s'assurer de maîtriser ses mouvements en tout temps et de ne pas mettre la sécurité physique des autres joueurs.euses en danger. Le cas échéant, des sanctions seront prises par les arbitres.

Le.a gardien.ne peut dégager après la ligne médiane en tout temps (sauf pour les ligues 5x5).

3. DIVERS

a. Propreté et respect des lieux

Vous jouez sur des terrains propres avec des poubelles à disposition. Nous attendons de chaque équipe de quitter ces lieux et de les laisser PROPRES! Des sanctions seront données si une équipe ne respecte pas cette règle.

b. Vestiaires

Il est obligatoire de se changer dans les vestiaires! Les écoles où les matchs se déroulent sont souvent des écoles pour enfants. Il est donc important de ne pas se changer aux yeux de tous.

Si à votre arrivée des enfants sont encore dans les vestiaires, vous devez attendre que ceux-ci aient quitté le vestiaire avant d'y entrer vous-même.

Dans certains gymnases, il est interdit de prendre son sac dans le gymnase, il est alors obligatoire de prendre un cadenas et de laisser vos affaires au vestiaire. Lorsque la ligue vous annonce ceci, il est obligatoire de le respecter, sous peine de ne pas être accepté à entrer dans le gymnase.

EN TOUT TEMPS NOUS DEMANDONS À TOUS.TES LES JOUEURS.EUSES DE RESPECTER LES CONSIGNES ET DEMANDES DES SURVEILLANT.E.S DE GYMNASSES ET DE TERRAINS.

La ligue s'autorise à expulser tout.e joueur.euse qui serait impertinent et refusant de se soumettre aux règlements internes.

c. Assurances

Vous n'êtes pas assuré.e.s lorsque vous êtes inscrit.e.s à Rêves Passion Montréal et tous les frais faisant suite à une blessure sont à votre charge.

Rêves Passion Montréal décline toute responsabilité en cas de blessure ou de malaise lors de ses matchs.

d. Droit à l'image

Nous prenons régulièrement des photos des équipes et des joueurs.euses afin que vous gardiez quelques souvenirs de votre saison de soccer. En vous inscrivant, vous acceptez que Rêves Passion Montréal puisse utiliser ces contenus afin d'illustrer son site Internet ou pour sa promotion (page Facebook, Instagram, publicité, articles de journaux, flyers, etc.).

Si vous ne souhaitez pas prêter votre image, contactez-nous et nous ferons en sorte que cela ne se produise pas.

e. Politique de remboursement

Pour des raisons de logistique et de bonne organisation de la ligue la politique de remboursement ci-dessous sera appliquée pour toutes les inscriptions (individuelles et par équipe).

Il est possible d'annuler une inscription avant le premier match de la saison. Des frais seront toutefois retenus :

INSCRIPTION D'ÉQUIPE : Une fois l'équipe inscrite, les frais de réservation demeurent non-remboursables en tout temps. Si l'annulation se fait moins de 14 jours avant le premier match 50% des frais d'inscription sont retenus. Si l'annulation se fait moins de 7 jours avant le premier match et pour tout le reste de la saison, aucun remboursement ne sera effectué, ceci même si des joueurs.euses se blessent en cours de saison ou quittent le pays.

INSCRIPTION INDIVIDUELLE : Si un.e joueur.euse individuel.le annule son inscription moins de 14 jours (2 semaines) avant le premier match, des frais de 50% seront retenus. Pour toute inscription annulée moins de 7 jours avant le premier match, aucun remboursement ne sera effectué, ceci même si le.a joueur.euse se blesse en cours de saison ou quitte le pays.

AUCUNE EXCEPTION NE SERA FAITE, et ce, pour le bon déroulement de notre ligue.

f. Effets refusés

Si vous payez par chèque et que celui-ci est refusé, des frais de dossier de 20\$ seront chargés.

g. Pluie

[LIGUES D'ÉTÉ]

NOUS JOUONS PAR TOUS LES TEMPS!

Les conditions météorologiques sont entièrement hors de notre contrôle. En vous inscrivant à la ligue, vous comprenez et acceptez la politique suivante :

Les équipes doivent se présenter en tout temps sur le terrain, quelle que soit la météo. Des orages peuvent éclater en été, mais ne durent jamais longtemps et très rarement toute une soirée. Comme tous nos matchs se jouent sur des surfaces synthétiques, le terrain reste praticable même lors d'une forte pluie. En cas d'un gros orage avec des éclairs nous interrompons les parties jusqu'à ce que les éclairs cessent.

Venez donc en tout temps sur les terrains, même en cas d'orage, car un orage ne dure jamais longtemps.

Si une équipe ne se présente pas à cause de la pluie elle perd automatiquement par forfait (0-3)

i. PROCÉDURE EN CAS D'ORAGES:

Aller vers l'arbitre et suivre ses instructions. Il va vous indiquer où vous mettre à l'abri et pendant combien de temps si l'orage perdure.

- Si l'orage éclate en 1ère mi-temps de jeu : si cela dure plus de 30 minutes, le match est annulé (l'arbitre vous donnera l'heure limite avant de vous mettre à l'abri).
- Si l'orage éclate en début de 2e mi-temps : on attend 15 minutes avant d'annuler la partie en question.
- S'il reste 15 minutes ou moins avant la fin officielle de la partie lors de l'orage : arrêter la partie et inviter les équipes à rentrer.

Tout match qui aura duré au moins 35 minutes de jeu va compter ; les minutes non jouées ne seront pas rejouées ou remboursées.

Si votre équipe décide de ne pas jouer son match ou de ne pas s'aligner sur la politique ci-dessus, elle perdra par forfait.

Un remboursement des matchs non joués sera fait dans les cas suivants uniquement :

- 1) Votre ligue (même soirée) a dû être annulée plus de deux fois pendant la saison d'été pour des raisons climatiques.
- 2) La décision d'annuler les matchs pour des raisons climatiques est prise par la ligue.

Si les points 1) et 2) ci-dessus s'appliquent, le 3e et prochains matchs annulés seront remboursés.

Aucun remboursement ne sera fait si :

- Si votre équipe décide de ne pas jouer par elle-même.
- Si le match a duré au minimum 35 minutes.
- Si votre ligue (même soirée) a été annulée deux fois ou moins pour cause d'intempérie.

4. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 5X5 FUTSAL

a. Règles de Futsal FIFA

Les règles de Futsal Fifa sont en vigueur avec quelques modifications/simplifications, dont :

- Durée du match : 2 x 25 minutes, pause de moins de 5 minutes.
- Il n'y a pas de temps mort autorisé.
- La règle des fautes cumulées n'est pas en vigueur.
- La passe en arrière au gardien est autorisée sans restriction.
- Un seul arbitre contrôle le bon déroulement de la partie.
- Les tacles et glissades sont interdits (tout jeu au sol est interdit), sauf pour le gardien à l'intérieur de sa propre surface de réparation, en autant que lesdits tacles ou glissades soient réglementaires.
- Un but marqué par tacle ou glissade est refusé. Le jeu reprend par un coup franc direct pour l'équipe adverse.
- Un but évité par un tacle ou une glissade par un défenseur dans sa surface de réparation entraîne un tir de réparation (penalty) pour l'équipe adverse et un carton jaune ou rouge selon la gravité de la faute puisque le défenseur annihile une occasion manifeste de but (règle du DOGSO 2017).
- Un but évité par un tacle ou une glissade par un défenseur en dehors de sa surface de réparation entraîne un coup franc direct pour l'équipe adverse et un carton rouge puisque le défenseur annihile une occasion manifeste de but (règle du DOGSO 2017).
- Un dégagement par le gardien de but ne peut franchir la ligne médiane sans avoir touché un joueur auparavant. Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse au point où le ballon a franchi la ligne médiane.
- Aucun but ne peut être marqué par un tir direct depuis la moitié de terrain adverse, à moins que le ballon soit dévié par un partenaire ou adversaire (hormis le gardien de but adverse).
- Un but ne peut être marqué directement sur une remise en jeu (coup d'envoi ou remise du gardien; sauf en cas de coup franc direct)

- Les tirs au but se font avec un pas d'élan (soccer 5x5)
- Les touches se font au pieds (5x5)
- Un dégagement par le gardien de but ne peut franchir la ligne médiane sans avoir touché un joueur auparavant. Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse au point où le ballon a franchi la ligne médiane.
- Un carton jaune entraîne la sortie du joueur fautif pendant 3 mn où jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un but à l'intérieur de cette durée.
- Un carton rouge entraîne l'exclusion du joueur fautif (qui doit quitter immédiatement l'enceinte de jeu) pour le reste de la partie et qui sera sanctionné automatiquement d'un minimum d'un match de suspension pour la prochaine partie, selon la gravité de la faute commise. L'équipe joue en infériorité numérique pendant 5mn et peut se faire remplacer par un autre joueur après les 5mn.
- Hormis pour les coups de pied de réparation (penalty), et les coups d'envoi au centre du terrain, toutes les autres mises en jeu (coup franc direct ou indirect, corner, rentrée de touche, sortie de but, dégagement du gardien de but) doivent être effectuées dans un délai inférieur à 4 secondes. Le décompte est effectué par l'arbitre de façon visible.
- La remise en jeu du gardien se fait à la main.
- Le gardien a 4 secondes pour effectuer sa mise en jeu après une sortie de but. En cas de dépassement, il y a coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne de but et ce, au point le plus proche de l'endroit où se situait le gardien.
- Si le gardien se trouve en situation de jeu où il a la possession du ballon balle au pied, la règle des 4 secondes s'applique tant que le gardien joue dans sa propre partie de terrain (sans avoir franchi la ligne médiane). Au-delà, le décompte s'arrête.
- Tous les coups francs sont soit directs, soit indirects, selon les infractions commises qui les entraînent.
- Si le ballon envoyé par un joueur touche le plafond, le jeu reprend par une remise en touche pour l'équipe adverse à la même distance que le point d'impact.
- Chaque équipe a droit à un maximum de 10 joueurs.euses par soirée de match (ligue 5x5)

***Spécificité pour le gymnase du Collège de Montréal :** par rapport au ligne de touche, on joue avec une ligne de touche d'un côté et de l'autre avec le rideau séparateur, on laisse jouer (pas de touche du côté du rideau). Le joueur peut donc continuer à jouer, néanmoins si le jeu vers le rideau est trop intense, l'arbitre arrêtera tout de même le jeu.

5. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 5X5 PROFUTSAL

a. Règles de Futsal FIFA

Les règles de Futsal Fifa sont en vigueur avec quelques modifications/simplifications, dont :

- Durée du match : 2 x 25 minutes, pause de moins de 5 minutes (mi-temps) + 5mn échauffement.
- Il n'y a pas de temps mort autorisé.
- La règle des fautes cumulées est en vigueur:
 - À partir de la 6e faute cumulée = Coup de franc direct

- Lorsque la 6ème faute de l'équipe est atteinte, toute faute supplémentaire (7e fautes et plus) entraînera un tir au but (pénalty) à chaque fois. La mi-temps ou la fin du match remet le compteur de fautes à zéro pour cette équipe. La passe en arrière au gardien est autorisée sans restriction.
- Le coup de franc direct se tire à 9 mètres du but.
- Les joueurs de l'équipe en défense ne peuvent pas former de mur.
- Le joueur exécutant le coup franc doit-être clairement identifié.
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à au moins 5m du ballon.
- Les joueurs, à l'exception de l'exécutant et du gardien, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée au niveau du ballon, parallèle à la ligne de but et en dehors de la surface de réparation, et à au moins 3m du ballon. Ils ne peuvent faire obstacle à l'exécutant. Aucun joueur, à l'exception de l'exécutant, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon ne soit en jeu.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien, ou qu'il n'ait rebondi sur un poteau de but.
- Un seul arbitre contrôle le bon déroulement de la partie.
- Les tacles et glissades sont interdits (tout jeu au sol est interdit), sauf pour le gardien à l'intérieur de sa propre surface de réparation, en autant que lesdits tacles ou glissades soient règlementaires.
- Un but marqué par tacle ou glissade est refusé. Le jeu reprend par un coup franc direct pour l'équipe adverse.
- Un but évité par un tacle ou une glissade par un défenseur dans sa surface de réparation entraîne un tir de réparation (penalty) pour l'équipe adverse et un carton jaune ou rouge selon la gravité de la faute puisque le défenseur annihile une occasion manifeste de but (règle du DOGSO 2017).
- Un but évité par un tacle ou une glissade par un défenseur en dehors de sa surface de réparation entraîne un coup franc direct pour l'équipe adverse et un carton rouge puisque le défenseur annihile une occasion manifeste de but (règle du DOGSO 2017).
- Un but peut être marqué de n'importe où du terrain. Le ballon ne doit pas obligatoirement avoir traversé la ligne médiane.
- Un but ne peut être marqué directement sur une remise en jeu (coup d'envoi ou remise du gardien; sauf en cas de coup franc direct).
- Les tirs au but se font avec un pas d'élan (soccer 5x5).
- Les touches se font au pied (5x5).
- Un dégagement par le gardien de but peut franchir la ligne médiane sans avoir touché un joueur auparavant.
- Un carton jaune entraîne la sortie du joueur fautif pendant 3 mn où jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un but à l'intérieur de cette durée.
- Un carton rouge entraîne l'exclusion du joueur fautif (qui doit quitter immédiatement l'enceinte de jeu) pour le reste de la partie et qui sera sanctionné automatiquement d'un minimum d'un match de suspension pour la prochaine partie, selon la gravité de la faute commise. L'équipe joue en infériorité numérique pendant 5mn et peut se faire remplacer par un autre joueur après les 5mn.
- Hormis pour les coups de pied de réparation (penalty), et les coups d'envoi au centre du terrain, toutes les autres mises en jeu (coup franc direct ou indirect, corner, rentrée de touche, sortie de but, dégagement du gardien de but) doivent être effectuées dans un délai inférieur à 4 secondes.
- Le décompte est effectué par l'arbitre de façon visible.

- La remise en jeu du gardien se fait à la main.
- Le gardien a 4 secondes pour effectuer sa mise en jeu après une sortie de but. En cas de dépassement, il y a coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne de but et ce, au point le plus proche de l'endroit où se situait le gardien.
- Si le gardien se trouve en situation de jeu où il a la possession du ballon balle au pied, la règle de 4 secondes s'applique tant que le gardien joue dans sa propre partie de terrain (sans avoir franchi la ligne médiane). Au-delà, le décompte s'arrête.
- Tous les coups francs sont soit directs, soit indirects, selon les infractions commises qui les entraînent.
- Si le ballon envoyé par un joueur touche le plafond, le jeu reprend par une remise en touche pour l'équipe adverse à la même distance que le point d'impact.

***Spécificité pour le gymnase du Collège de Montréal :** par rapport au ligne de touche, on joue avec une ligne de touche d'un côté et de l'autre avec le rideau séparateur, on laisse jouer (pas de touche du côté du rideau). Le joueur peut donc continuer à jouer, néanmoins si le jeu vers le rideau est trop intense, l'arbitre arrêtera tout de même le jeu.

6. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 5X5 TURF

voir PDF règlements Soccer 5 (pièce jointe),
s'applique aussi pour la ligue à District 5.

7. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 7X7

(pareil que pour l'été) : voir PDF règlements Rêves Passion
Montréal (pièce jointe)