

# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES FUTSAL SAISON 2017-2018

## **Article 1** Identification des catégories

Catégories	Âge pour la saison 2017 - 2018
Benjamin	Du 1 <sup>er</sup> octobre 2003 au 30 septembre 2005
Cadette	Du 1 <sup>er</sup> octobre 2001 au 30 septembre 2003
Juvenile	Du 1 <sup>er</sup> juillet 1999 au 30 septembre 2001

## **ART. 2** SURCLASSEMENT/CHEVAUCHEMENT

### 2.1 Surclassement

Le surclassement est permis.

### 2.2 Chevauchement

Un athlète perd son admissibilité à la catégorie et/ou niveau inférieur lorsqu'il participe activement à 4 parties dans la catégorie et/ou niveau supérieur. Les tournois de classement sont exclus de ce calcul.  
 Pour plus de détails, consultez l'article 6.4 des règlements administratifs.

## **ART. 3** COMPOSITION DES ÉQUIPES

3.1 Une équipe pourra inscrire un maximum de quinze (15) joueurs sur l'alignement de son équipe (feuille de match).

### 3.2 Nombre de joueurs sur le terrain

- Tout match est disputé par deux (2) équipes composées chacune de cinq (5) joueurs au maximum, dont un sera le gardien de but.
- Voici les exigences en termes de nombre minimum de joueurs

	Minimum D3	Minimum D3 (CRS)	Minimum D2	Minimum D2 (CRS)
<b>Pour débiter le match</b>	5	5	5	7 *cinq (5) si justifié par une blessure ou sanction conséquente pour cartons lors du championnat.
<b>Pour poursuivre le match</b>	4	4	4	4

Parties éliminatoires et championnats régionaux (CRS) :

Durant les CRS (éliminatoires inclus), si suite à 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 apte à débiter une partie est de cinq (5) si justifié par une blessure ou sanction conséquente pour cartons lors du championnat. Pour pouvoir poursuivre une partie, un minimum de 4 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 perdront leurs matchs par défaut (forfait).

3.3 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 période.

Un entraîneur pourra prendre part à la partie même s'il arrive après le coup d'envoi de la deuxième période. 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.

3.5 Joueurs évoluant dans une ligue civile « AAA »

Tout élève évoluant dans une ligue civile « AAA » pourra évoluer pour son école dans la division 2 scolaire seulement.

Un maximum de 5 joueurs par équipe est accepté. Chaque équipe devra indiquer lesquels de ces athlètes sont de niveau « AAA » civil sur l'avis de participation.

Tout joueur inscrit au niveau « AAA » pour la saison estivale 2016 sera traité comme joueur « AAA » pour la saison scolaire 2016-2017.

**ART. 4 TOURNOI DE CLASSEMENT**

4.1 En début de saison, un tournoi de classement **OBLIGATOIRE** pour toutes les équipes benjamine aura lieu afin de déterminer le calibre de chaque équipe. Aucun changement de catégorie ne sera accepté après le tournoi de classement.

4.2 À l'inscription au tournoi de classement, un formulaire d'avis de participation devra **OBLIGATOIREMENT** être rempli pour chaque équipe. Le ou les formulaires devront être envoyés par courriel au bon coordonnateur au plus tard le **vendredi 29 septembre 2017 16 : 00.** Après ce délai, les équipes seront refusées. Voir article 5.1 reg. ADM.

**ART. 5**            **FORMULE DE RENCONTRES**  
(Sauf exception approuvée par le coordonnateur)

Benjamin : Tournois de fin de semaine.  
Cadet : Partie soir de semaine.  
Juvénile : Partie soir de semaine.

**Article 6**        **Durée des parties**

6.1      La durée des parties est de 2 X 30 minutes non chronométrées. Le match peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (blessures, etc.). En tout temps la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

\*6.1.1   Chaque équipe a droit à un temps mort de 1 minute par période (incluant la période de prolongation). Le temps mort doit être appelé par l'entraîneur de l'équipe lorsque celle-ci est en possession du ballon lors d'un arrêt du jeu (sortie de but, rentrée de touche, coup franc direct, coup franc indirect, coup de pied de coin, coup de pied de réparation et coup franc sans mur). Durant le temps-mort, l'officiel devra stopper le temps de jeu et le repartir à la fin de ce dernier.

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

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

6.2.1   Ronde éliminatoire

En cas d'égalité, il y aura une séance de tir au but et les deux (2) équipes exécuteront trois (3) tirs au but obligatoires.

Si l'égalité persiste, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives

6.2.2   Demi-finales et finales

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.

6.2.3   Procédures pour la séance de tir au but

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés.
- Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- L'arbitre, le deuxième arbitre, le troisième arbitre et le chronométreur consignent par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.

- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but.
- Le gardien peut être remplacé par n'importe quel joueur pour l'épreuve des tirs au but.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Tout joueur éligible peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but, sous réserve d'en avoir informé les arbitres et d'avoir revêtu le maillot adéquat.
- Seuls les joueurs autorisés, ainsi que les gardiens ainsi que les arbitres peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester avec le troisième arbitre dans la moitié de terrain opposée.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu, du côté opposé aux zones de remplacements, à la hauteur du point de réparation et à au moins cinq mètres de ce dernier.
- Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu de Futsal et les directives du département de l'Arbitrage de la FIFA qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Si, à l'issue du temps réglementaire ou des prolongations, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire; c'est au capitaine de l'équipe qu'il revient d'informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.

## **ART. 7      ÉCART**

Dès que la première période 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. 8**            **FORFAIT**

Une équipe qui se présente à une partie après le délai de **quinze (15) minutes** prévu après l'heure fixée pour une partie perd par forfait. Une partie gagnée par forfait est gagnée au pointage de 3 à 0 et l'équipe gagnante accumule 4 points (2 points pour la victoire et 2 points d'éthique sportive).

**ART. 9**            **CLASSEMENT**

9.1            Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante:

Victoire	2 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point
Forfait	0 point

9.2            **Bonus éthique sportive en saison régulière**

Le comportement des joueurs **et des entraîneurs** d'une équipe vaut des points de bonification à celle-ci lorsqu'elle a:

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

**Article 10**        **Ballons employés**

Ballon de « FUTSAL » BADEN MODÈLE – S340LB-02

**Article 11**        **Substitution**

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

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe;
- le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain;
- le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe;
- le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe;
- le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant;
- un joueur remplacé peut revenir sur le terrain;
- si la durée d'un match est rallongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation, d'un coup franc du second point de réparation ou d'un coup franc direct sans mur, aucun

remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe qui défend.

- La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend. Comme les équipes ne changeront pas de camps à la mi-temps, elles conserveront le même banc et la même zone de remplacement.

## **Article 12 Sanctions et suspensions**

12.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit une expulsion, il doit quitter le gymnase 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 suite au cinquième, l'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 un 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 5<sup>e</sup> joueur pourra réintégrer le jeu.

Si un but est marqué en avantage numérique, la partie doit reprendre à 5 contre 5. Dans le cas d'un but en désavantage numérique, le jeu continu à 5 contre 4.

12.6 Si une équipe reçoit deux (2) expulsions dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs).

12.7 Si un entraîneur est expulsé, il doit quitter l'enceinte. L'entraîneur doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus. En tout temps, cette personne doit être inscrite sur la feuille de match avant le coup d'envoi de la partie et sur le banc lors de l'expulsion. De plus, son dossier sera soumis au comité de discipline.

12.8 Si un joueur reçoit deux (2) cartons jaunes dans la même partie, il sera automatiquement expulsé du match en cours et suspendu pour le match suivant.

12.9 Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par forfait.

**N.B. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.**

## Article 13 Terrain

13.1 Le championnat est joué dans des gymnases rectangulaires dans lesquels les lignes de touche sont plus longues que les lignes de but (dimension ligne de but 16m à 25 m, dimension de la ligne de touche 25m à 42 m) avec des revêtements variés excluant le gazon synthétique.

13.2 Dans les gymnases, les murs de côté et les murs de fond sont exclus de la surface de jeu. Sur une sortie par la ligne de touche, le ballon est mis en jeu par une rentrée de touche. Lorsque le ballon sort par la ligne de fond, on procédera à une relance du gardien à la main ou par un coup de pied de coin selon la dernière séquence de jeu.

13.3 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors jeu. Si le ballon touche le plafond ou un autre objets suspendus, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

13.4 Un joueur ne peut placer ses mains sur le mur (à l'extérieur de la surface de jeu) de façon à tirer avantage du jeu. Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où était le ballon au moment de la faute.

13.5 Les buts doivent obligatoirement être ancrés au sol ou au mur avant de débiter le match. La dimension des buts doit être en 2 mètres et 3.5 mètres de largeur et entre 1.5 mètres et 2.44 mètres de hauteur. Les deux buts doivent être de la même dimension.

## Article 14 RÈGLE DU 4 SECONDES ET FAUTES COLLECTIVES

### 14.1 Règle du quatre (4) secondes

La règle du quatre (4) secondes s'applique sur toutes les situations de jeu énumérées ici-bas. Conformément aux lois du jeu Futsal, si les joueurs prennent plus de quatre (4) secondes lors de ces situations, le jeu sera repris des différentes façons suivantes :

<b>Situation :</b>	<b>Reprise de jeu en cas d'infraction &amp; endroit :</b>	
Coup franc direct	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Coup franc indirect	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Rentrée de touche	Rentrée de touche à l'équipe adverse	À l'endroit de la rentrée de touche initiale.
Sortie de but	Coup franc indirect à l'équipe adverse	Sur la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été

		commise.
Coup de pied de coin	Sortie de but à l'équipe adverse	Dans la surface de réparation.
Relance du gardien	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit où l'infraction a été commise (ou sur la ligne de réparation si la faute était dans la surface de réparation).

Le cas échéant, l'arbitre commencera à compter les quatre (4) secondes à partir du moment où l'exécutant est prêt à exécuter la reprise de jeu.

L'arbitre doit ostensiblement effectuer le signal des quatre (4) secondes lorsqu'une des situations mentionnées ci-haut survient.

#### 14.2 Fautes collectives

Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives. Un coup franc sans mur est accordé à partir de la 6e faute collective dans une même mi-temps.

### **Article. 15 REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN**

#### 15.1 Reprises de jeu générales

Toutes les reprises de jeu sont directes sauf pour :

- les rentrées de touche;
- les sorties de but
- les coups d'envoi;

Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui attaque doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Un coup de pied de réparation (pénalty) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

#### 15.2 Coup de pied de réparation (pénalty)

Pour le coup de pied de réparation (pénalty) le ballon est placé à une distance de six (6) mètres de la ligne de but.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver derrière le point de réparation et à au moins trois (3) mètres du ballon.

Le gardien de but de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.



### 15.3 Coup franc direct sans mur

Pour chaque période, un coup franc direct sans mur est accordé à l'équipe adverse à partir de la sixième (6<sup>e</sup>) faute collective cumulée au courant d'une même période. Ainsi, jusqu'au terme de la période, chaque faute collective supplémentaire (après la 5<sup>e</sup>) commise par cette équipe donnera lieu à un coup franc direct sans mur à l'équipe adverse.

Le ballon est placé à une distance de dix (10) mètres de la ligne de but. Le gardien doit se trouver au minimum à cinq (5) mètres de l'emplacement du ballon. Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se trouver derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.

### 15.4 Sortie de but.

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but sans qu'un but n'ait été marqué.

Le ballon est alors dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.

### 15.5 Relance du gardien

La relance du gardien est une phase de jeu normale se produisant alors que le ballon est en jeu.

Elle survient chaque fois que le gardien de but est en possession du ballon (que ce soit avec ses pieds ou ses mains) et que le ballon est en jeu dans sa propre moitié de terrain. Les arbitres doivent alors effectuer le signal du quatre (4) secondes.

Lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation, le gardien peut toucher le ballon des mains. Il peut alors lancer le ballon ou botter le ballon. Par contre, la volée et la demi-volée sont interdites en tout temps et le ballon peut traverser la ligne centrale lorsqu'il est lancé ou botté depuis le sol.

- 15.5.1 Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

### 15.6 Coup d'envoi

Un joueur ne peut pas compter directement lors d'une reprise du jeu par coup d'envoi à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

### 15.7 Rentrée de touche

Quand le ballon quitte la surface de jeu, par la ligne de côté, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. La rentrée en touche est effectuée avec le pied. Cette rentrée de

touche est considérée comme une reprise de jeu indirect et le ballon peut lever.

15.8 Distance réglementaire

Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de cinq (5) mètres du ballon, incluant la remise en jeu par rentrée de touche, et effectuer cette reprise de jeu dans un délai de quatre (4) secondes.

En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra être averti (carton jaune) et le jeu sera repris par la reprise de jeu prévue initialement.

**Article 16** Équipement des joueurs

16.1 L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants:

- un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement;
- des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué;
- des protège-tibias;
- des chaussures – les seules autorisées sont des chaussures en toile ou des chaussures de sport en cuir mou avec semelles en caoutchouc ou en matière similaire.

16.2 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de maillot et/ou de dossards.

**Article 17** L'entraîneur

17.1 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs et adopté un comportement responsable.

17.2 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.

**Article 18** Récompenses

18.1 Une bannière locale sera remise à l'école championne du calendrier régulier de chaque section

18.2 Championnat

Une bannière régionale sera remise à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie. Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui se sont respectivement classées :

- première : médaille d'or
- deuxième : médaille d'argent
- troisième : médaille de bronze

**Article 19** Règlements officiels employés

19.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA Futsal.

19.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

19.3 Les règlements du secteur scolaire doivent être respectés en tout temps.

**Article 20**     **Crédits d'organisation**

Les écoles qui reçoivent un ou des tournois en saison régulière (plus de trois parties), un crédit leur sera accordé de la façon suivante :

Un crédit d'organisation de 40 \$ par tournoi sera octroyé à l'école hôte à condition que le tournoi accueille un minimum de 4 équipes.