

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Tournois amicaux | Mini-ligue



FUTSAL
SAISON 2023-2024

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

Table des matières

ART. 1	RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS	3
ART. 2	SPÉCIFICATION TEMPS DE JEU	3
ART. 3	SUBSTITUTIONS	3
ART. 4	CLASSEMENT	4
ART. 5	SANCTIONS	4
ART. 6	AUTRES PARTICULARITÉS	4

ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

- Les règlements officiels sont ceux de la FIFA Futsal.
- Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- Les règlements administratifs du RSEQLL ont préséance sur les règlements spécifiques.

ART. 2 SPÉCIFICATIONS TEMPS DE JEU

- 2.1 La partie ne pourra être prolongée pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (blessure, expulsion, etc.) ;
- 2.2 En cas d'égalité pendant le CRS, il n'y aura qu'une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq (5) minutes doivent être jouées au complet ;
 - 2.2.1 Si l'égalité persiste, il y aura cinq (5) 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. (ce règlement s'applique uniquement aux parties éliminatoires, donc à partir des quarts de finales) ;
- 2.3 Chaque équipe a droit à un temps mort de trente (30) secondes par partie (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 (coup franc direct, coup franc indirect, touche, sortie de but, coup de pied de coin, coup de pied de réparation (pénalité) et coup franc sans mur ;
- 2.4 Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but. Si une équipe a plus de joueurs éligibles pour l'épreuve des tirs au but, elle devra réduire son nombre de joueurs afin d'en avoir autant que l'équipe adverse ;
- 2.5 Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que tous les joueurs autorisés n'aient tiré au moins une fois ;
- 2.6 Pendant l'exécution des tirs, les joueurs admissibles à la séance des tirs au but doivent rester au centre et à l'intérieur des limites du terrain. Le joueur qui exécute le tir peut prendre l'élan qu'il souhaite pour effectuer son tir.

ART. 3 SUBSTITUTIONS

- 3.1 Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire à la volée par le centre du terrain. Les joueurs doivent quitter la surface de jeu avant d'être remplacés. Si la méthode de substitution n'est pas respectée, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.

- 3.2 Les coups francs ou entrées de touche ne doivent pas être retardés pour permettre des substitutions;
- 3.3 Une équipe peut changer un ou des joueurs à tout moment pendant le match sans autorisation de l'arbitre.

ART.4 CLASSEMENT

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

VICTOIRE	3 points	DÉFAITE	0 point
NULLE	1 point	FORFAIT	0 point

- 4.2 ÉCART : Peu importe le pointage réel, un écart maximal de 7 buts sera comptabilisé et affiché.
- 4.3 Une équipe qui ne respecte pas les conditions minimales de participation ou qui se présente à une partie après le délai de **quinze (15) minutes** prévues suivant l'heure fixée pour une partie, se verra attribuer une défaite par forfait.
- 4.4 Une partie gagnée par forfait est gagnée au pointage de 3 à 0 et l'équipe gagnante accumule 3 points au classement et l'équipe perdante 0 point au classement.

ART. 5 SANCTIONS

- 5.1 **Le botté-ciseaux / bicyclette** ne sont pas permis
- 5.2 **Tacles**
- Définition : Action de prendre le contrôle du ballon dans les pieds de l'adversaire.
 - Les tacles au sol impliquant un contact physique avec l'adversaire ne sont pas permis et méritent immédiatement un carton jaune. Ceci s'applique également au gardien de but partout sur le terrain.
 - Si l'infraction est produite à l'extérieur de la surface de réparation, un coup franc direct de l'endroit de l'infraction sera accordé à l'équipe lésée.
 - Si l'infraction se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe lésée.
- 5.3 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes.
- 5.4 Si une équipe se voit décerner deux expulsions dans la même partie, l'équipe perd par forfait et la partie est terminée. (Toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs)

ART. 6 AUTRES PARTICULARITÉS

- 6.1 La règle du quatre (4) secondes s'appliquent ;
- 6.2 Les lignes de terrain seront spécifiées le jour de l'événement;
- 6.3 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux de tous genres ;
- 6.4 L'alignement pourrait être différent pour un maximum de 3 joueurs lors d'une des deux journées et ne provenant pas d'une autre équipe de la même école. (Jour 1 VS Jour 2). Il n'est pas possible de prendre des joueurs éliminés de son école.