

# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

## MINI-FUTSAL



**SAISON 2021-2022**

**RSEQ**  
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

## Table des matières

<b>ART. 1</b>	<b>NOMBRE DE JOUEURS EN JEU</b>	<b>3</b>
<b>ART. 2</b>	<b>COMPOSITION DES ÉQUIPES</b>	<b>3</b>
<b>ART. 3</b>	<b>DURÉE DES PARTIES</b>	<b>3</b>
<b>ART. 4</b>	<b>BALLONS</b>	<b>4</b>
<b>ART. 5</b>	<b>SUBSTITUTIONS</b>	<b>4</b>
<b>ART. 6</b>	<b>JOUEUR OU ENTRAÎNEUR EXPULSÉ</b>	<b>4</b>
<b>ART. 7</b>	<b>TERRAIN</b>	<b>5</b>
<b>ART. 8</b>	<b>RÈGLE DU 4 SECONDES ET FAUTES COLLECTIVES</b>	<b>5</b>
<b>ART. 9</b>	<b>REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN</b>	<b>6</b>
<b>ART. 10</b>	<b>BIJOUX</b>	<b>8</b>
<b>ART. 11</b>	<b>AUTRES PARTICULARITÉS</b>	<b>8</b>
<b>ART. 12</b>	<b>ÉQUIPEMENT DES JOUEURS</b>	<b>9</b>
<b>ART.13</b>	<b>L'ENTRAÎNEUR</b>	<b>9</b>
<b>ART. 14</b>	<b>CLASSEMENT</b>	<b>9</b>
<b>ART. 15</b>	<b>ÉCART</b>	<b>9</b>
<b>ART.16</b>	<b>FORFAIT</b>	<b>9</b>
<b>ART. 17</b>	<b>ÉLIMINATOIRES ET CHAMPIONNATS</b>	<b>10</b>
<b>ART. 18</b>	<b>RÉCOMPENSE</b>	<b>10</b>
<b>ART. 19</b>	<b>BUTS</b>	<b>10</b>
<b>ART. 20</b>	<b>RÈGLÈMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS</b>	<b>10</b>

## **ART. 1    NOMBRE DE JOUEURS EN JEU**

Masculin : 4 joueurs + 1 gardien

Féminin : 4 joueurs + 1 gardien

## **ART. 2    COMPOSITION DES ÉQUIPES**

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

### **2.2 Nombre minimum de joueurs**

Pour toutes les équipes, le minimum de joueurs requis est de 5 joueurs pour la saison régulière et 7 joueurs pour les championnats régionaux (CRS). Une partie ne pourra débuter si ces nombres ne sont pas respectés.

### **Parties de la saison et championnats régionaux (CRS)**

Durant les CRS (parties de la saison 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 lors d'un championnat régional scolaire, le nombre minimal aptes 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).

### **2.3 Ajout de joueurs ou de joueuses**

Tout ajout de joueurs ou joueuses dans une équipe devra être indiqué dans le S1 selon les délais permis.

## **ART. 3    DURÉE DES PARTIES**

3.1 La durée des parties sera de 25 minutes en temps continu. La partie peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (blessures, expulsion, etc.). La durée du temps additionnel est à la discrétion de la personne responsable du RSEQLL.

3.1.1 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 de jeu (coup franc direct, coup franc indirect, touche, sortie de but, coup de pied de coin, coup de pied de réparation (penalty) et coup franc sans mur).

### 3.2 **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 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.

Tous les joueurs et remplaçant 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.

Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que tous les joueurs autorisés n'aient tiré au moins une fois.

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. 4 BALLONS**

Le ballon officiel recommandé de Futsal est le MODÈLE – G73650. Le ballon officiel de jeu doit obligatoirement être un ballon de Futsal.

## **ART. 5 SUBSTITUTIONS**

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. Les coups francs ou entrées de touche ne doivent pas être retardés pour permettre des substitutions. Une équipe peut changer un ou des joueurs à tout moment pendant le match sans autorisation de l'arbitre. Si la méthode de substitution n'est pas respectée, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.

## **ART. 6 JOUEUR OU ENTRAÎNEUR EXPULSÉ**

- 6.1 Si un joueur ou un entraîneur est expulsé, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement suspendu pour les deux parties suivantes (incluant le championnat régional scolaire). L'entraîneur doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus.
- 6.2 Un joueur ou un entraîneur qui est expulsé à deux reprises (deux cartons rouges) au cours de la saison est expulsé automatiquement de la ligue pour la saison en cours (incluant le championnat régional scolaire et le championnat provincial scolaire le cas échéant).
- 6.3 Un joueur, qui reçoit un troisième carton jaune au cours de la saison, est suspendu automatiquement pour la partie suivante même si c'est une partie de championnat régional

scolaire. Chaque carton jaune additionnel sera automatiquement sanctionné par une partie de suspension.

- 6.4 Un joueur ou un entraîneur qui a déjà été suspendu, selon l'article 6.1 et 6.3 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de vigilance.
- 6.5 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes en temps non chronométré. C'est la personne responsable du RSEQLL qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. La personne responsable du RSEQLL commencera à chronométrer la pénalité lors de la reprise du jeu, au coup de sifflet. Lorsque les trois (3) minutes sont terminées, la personne responsable du RSEQLL indiquera à l'entraîneur qu'un 5<sup>e</sup> joueur pourra réintégrer le jeu.
- 6.6 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)*
- 6.7 Si un joueur reçoit deux (2) cartons *jaunes* dans la même partie, il sera automatiquement expulsé de la partie en cours et suspendu pour la partie suivante.
- 6.8 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.

## **ART. 7** **TERRAIN**

- 7.1 Dans les gymnases, les murs de côté et de fond sont exclus de la surface de jeu. Sur une sortie de côté, le ballon est mis en jeu par une entrée de touche. Lorsque le ballon sort par la ligne de fond, on procédera à une sortie de but du gardien à la main ou par un coup de pied de coin selon la dernière séquence de jeu.
- 7.2 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, une rentrée de touche sera accordée à l'équipe adverse au point le plus près de l'endroit où le ballon a touché l'objet ou le plafond.
- 7.3 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.

## **ART. 8** **RÈGLE DU 4 SECONDES ET FAUTES COLLECTIVES**

### **8.1 Règle du quatre (4) secondes**

La règle du quatre (4) secondes s'appliquent 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 :

Situation :	Reprise de jeu en cas d'infraction & endroit :	
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.

## 8.2 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.

## ART. 9 REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN

### 9.1 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.

## 9.2 **Coup de pied de réparation**

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.

## 9.3 **Coup franc direct sans mur**

Pour chaque demie, un coup franc direct sans mur est appelé par l'arbitre lorsqu'une 6e faute collective est cumulée par l'équipe. Jusqu'au terme de la demie, un coup franc direct sans mur est octroyé pour chaque faute additionnelle aux (six) 6 fautes collectives.

Le ballon est placé à une distance de dix (10) mètres de la ligne de but. Le gardien doit se trouver au minimum à 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.

## 9.4 **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.

## 9.5 **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. 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.

9.5.1 Un but ne peut pas être compté directement sur une relance du gardien de la main ou du bras, à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.



## 9.6 **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.

## 9.7 **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.

## 9.8 **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, 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.

# **ART. 10 BIJOUX**

Conformément à la loi 4\* des règlements de Futsal, aucun bijou n'est accepté sur le terrain. (Voir fin du présent document)

# **ART. 11 AUTRES PARTICULARITÉS**

## 11.1 **Tacles**

*Définition* : jeu au sol impliquant un contact physique avec l'adversaire

Les tacles 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 coup de pied de réparation (pénalty) sera accordé à l'équipe lésée.

11.2 Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.

## 11.3 **Glissade**

*Définition* : jeu au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire

La glissade est permise dans la mesure où elle n'implique aucun contact physique avec l'adversaire.







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 en tous genres.

**Pour toute infraction à la présente Loi :**

- Le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté.
- Le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu pour changer de tenue, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue.
- Tout joueur ayant dû quitter le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été autorisé par l'arbitre.
- L'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain.
- Le joueur, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu – à moins que l'arbitre l'autorise à entrer sur le terrain quand le ballon est en jeu.

