



RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2024

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	3
ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES.....	3
ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'EQUIPE	3
ARTICLE 3 FORMULE DE RENCONTRE	3
ARTICLE 4 SUBSTITUTION	3
ARTICLE 5 PROLONGATION (QUART-DE-FINALES, DEMI-FINALES ET FINALES)	3
ARTICLE 6 CLASSEMENT.....	4
ARTICLE 7 ÉGALITE AU CLASSEMENT	4
ARTICLE 8 SANCTIONS	4
ARTICLE 9 RÉCOMPENSES.....	5
RÈGLEMENTS TECHNIQUES.....	6
ARTICLE 10 ÉQUIPEMENT	6
ARTICLE 11 TERRAIN	6
ARTICLE 12 BALLON UTILISÉ	6
ARTICLE 13 COUP DE PIED DE RÉPARATION (<i>PENALTY</i>)	6
ARTICLE 14 RÈGLE DU 4 SECONDES.....	6
ARTICLE 15 ACCUMULATION DE FAUTES RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 13 COUPS FRANCS (P.45)	7
ARTICLE 16 GARDIEN DE BUT	7
ARTICLE 17 SORTIE DE BUT	7
ARTICLE 18 ENTRÉE DE TOUCHE.....	8
ARTICLE 19 COUP FRANC.....	8
ARTICLE 20 LE GARDIEN DE BUT.....	8
ARTICLE 21 TACLE	8
ARTICLE 22 DOSSARDS	8
ARTICLE 23 REGLEMENTS EN VIGUEUR.....	8



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

- 1.1 Moustique (5^e-6^e année) : Né entre le 1^{er} octobre 2011 et le 30 septembre 2013.
Les 4^e année peuvent également s'inscrire en catégorie Moustique.
Les élèves « doubleurs » sont acceptés dans la catégorie équivalente à leur année scolaire.

ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'EQUIPE

- 2.1 Chaque équipe doit aligner un minimum de cinq (4) joueurs, incluant le gardien, en uniforme et aptes à jouer **à chaque partie**.
Si un joueur ou un gardien se blesse dans le cadre d'un match durant le tournoi et est exclu de la partie à la suite de la blessure, l'équipe pourra poursuivre la partie en nombre inférieur et le joueur pourra revenir au jeu pour la prochaine partie sans pénalité.
- 2.2 Nombre maximum de joueurs : **illimité**
- 2.3 L'équipe qui n'est pas en mesure de respecter le nombre minimum requis (2.1.) perdra la ou les parties par forfait tant qu'elle ne respectera pas le nombre minimal requis.
L'équipe qui se présentera sans entraîneur dûment identifié par l'école entraînera une défaite par forfait (3-0) de l'équipe.
- 2.4 Composition des équipes :
- Masculin (les filles sont admises dans les équipes masculines)
 - Féminin (composée de filles uniquement)

ARTICLE 3 FORMULE DE RENCONTRE

- 3.1 Nombre de joueurs sur le terrain : Le nombre de joueurs sur le terrain doit toujours être à cinq (5).
Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq (5) joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but.
- 3.2 Temps de jeu : une (1) demie de vingt-cinq (25) minutes.
- 3.3 Chaque équipe pourra demander un temps d'arrêt par partie, d'une durée de 30 secondes, incluant la période de prolongation (si applicable). 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 (penalty) et coup franc sans mur.
- 3.4 Lorsque le pointage présente un écart de sept (7) points entre les deux équipes, le pointage indiqué sera celui qui sera comptabilisé au classement. Toutefois, les deux équipes poursuivent la partie selon le temps de jeu réglementaire.

ARTICLE 4 SUBSTITUTION

- 4.1 Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire à la volée (*on the fly*) à n'importe quel moment du match. Le joueur sur le jeu doit retourner au banc avant que le joueur remplaçant puisse entrer en jeu. Dans le cas du non-respect de cette règle, un carton jaune sera attribué au joueur entrant trop rapidement sur le terrain.

ARTICLE 5 PROLONGATION (QUART-DE-FINALES, DEMI-FINALES ET FINALES)

- 5.1 S'il y a égalité entre les deux équipes à la fin du temps de jeu régulier, une (1) période de cinq (5) minutes sera jouée. La période doit être jouée au complet.
- 5.2 S'il y a encore égalité, il y aura tir de barrage à trois (3) joueurs parmi tous les joueurs de l'équipe.



- 5.3 En cas d'égalité après les trois (3) tirs, ce sera un (1) joueur de chaque équipe jusqu'à ce qui n'y ait plus d'égalité. Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que le minimum de joueurs de l'une des équipes soit passé.

ARTICLE 6 CLASSEMENT

Victoire	3 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point
Forfait	-1 point

ARTICLE 7 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

NOTE : Lorsque deux (2) équipes sont à égalité au classement, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

Lorsque trois (3) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

7.1 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

- 7.1.1 Résultat du match entre les équipes (si double égalité seulement) ;
- 7.1.2 Au classement général : équipe avec le plus de victoire(s) ;
- 7.1.3 Au classement général : équipe avec le moins de défaite(s) ;
- 7.1.4 Au classement général : équipe avec le meilleur différentiel buts pour moins buts contre ;
- 7.1.5 Au classement général : équipe ayant le plus de but(s) marqué(s) ;
- 7.1.6 Au classement général : équipe ayant le moins de but(s) accordé(s) ;
- 7.1.7 S'il y a encore égalité, il y aura tir de barrage à trois (3) joueurs. En cas d'égalité après les trois (3) tirs, ce sera un (1) joueur de chaque équipe jusqu'à ce qui n'y ait plus d'égalité. Un joueur ne peut pas retourner une deuxième fois avant que le minimum de joueurs de l'une des équipes soit passé, incluant le gardien.

ARTICLE 8 SANCTIONS

- 8.1 Aucun langage vulgaire n'est autorisé (langage susceptible d'être injurieux envers les arbitres, l'équipe adverse ou les spectateurs). Selon la nature des propos, l'arbitre peut donner un avertissement (carton jaune). Le joueur ou l'entraîneur qui récidive une seconde fois pourrait se voir expulsé de la partie.
- 8.2 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit deux (2) cartons jaunes (avertissement qui est équivalent à un carton rouge indirect) durant un même match est automatiquement expulsé de la partie et sera suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires, article 8.6 s'appliquant).
- 8.3 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune durant le tournoi est automatiquement suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).
- 8.4 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit un (1) carton rouge direct doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour les deux (2) parties suivantes (incluant les éliminatoires).
- 8.5 Un joueur expulsé pendant un match devra quitter le banc. Il pourra être remplacé sur le terrain.
- 8.6 Si un entraîneur est expulsé, il doit quitter l'enceinte immédiatement. Il devra être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus. L'équipe qui n'a pas de remplaçant perdra la partie en cours par forfait.
- 8.7 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs).
- 8.8 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux (2) cartons rouge directs durant le tournoi est automatiquement expulsé du tournoi.
- 8.9 Le cas d'un joueur ou d'un entraîneur expulsé sera porté à l'attention de la direction du tournoi.



- 8.10 Le joueur qui annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main sera expulsé de la partie. Il pourra jouer le prochain match.

ARTICLE 9 RÉCOMPENSES

Une bannière est remise à l'équipe championne, et ce, pour chacune des catégories représentées.

Des médailles sont remises aux membres des équipes qui se sont classées :

Première : médailles d'or

Deuxième : médailles d'argent

Troisième : médailles de bronze (s'il y a lieu)



RÈGLEMENTS TECHNIQUES

ARTICLE 10 ÉQUIPEMENT

- 10.1 Uniforme obligatoire pour prendre part à la partie : maillot ou t-shirt numéroté, culotte courte* (à l'exception du gardien, qui peut porter des pantalons), protège-tibias (recouverts entièrement par les bas) et souliers de sport.
* Le port du legging sous le short est accepté.
- 10.2 Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- 10.3 Pour des raisons de sécurité, seuls les items décrits à la loi #4 des règlements FIFA seront autorisés.
- 10.4 Seules les lunettes de sport sont acceptées pour les joueurs et les gardiens.

ARTICLE 11 TERRAIN

- 11.1 Le terrain est délimité par des lignes et l'utilisation des murs n'est pas permise. 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 de la ligne de fond, on procédera à une sortie de but ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.
- 11.2 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Si le ballon touche le plafond ou un autre objet suspendu, 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.
- 11.3 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 direct sera accordé à l'équipe adverse.

ARTICLE 12 BALLON UTILISÉ

FUTSAL #4

ARTICLE 13 COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

- 13.1 Le ballon est placé à sept (7) mètres du but.
Les autres joueurs doivent se tenir derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres de celui-ci.
- 13.2 Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement lorsque le ballon est mis en jeu.
- 13.3 Aucun retour n'est possible à la suite d'un coup de pied de réparation. S'il y a but, le jeu reprend par un coup d'envoi. Sinon, on reprend le jeu par une sortie de but.

ARTICLE 14 RÈGLE DU 4 SECONDES

- 14.1 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 :

Situation :	RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL	Reprise de jeu en cas d'infraction & endroit :	
Coup de pied de coin	Loi 17 Page 64	Sortie de but à l'équipe adverse	Dans la surface de réparation.
Coup franc direct	Loi 13 Page 50	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Coup franc indirect	Loi 13 Page 50	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.



Relance du gardien	Loi 12 Page 42	Coup franc indirect à l'équipe adverse	A l'endroit où l'infraction a été commise. Si le gardien se trouve à l'extérieur de la surface de réparation (et à l'intérieur de sa moitié de terrain) : à l'endroit où l'infraction a été commise Si le gardien se trouvait dans sa surface de réparation : sur la ligne de réparation
Rentrée de touche	Loi 15 Page 58	Rentrée de touche à l'équipe adverse	À l'endroit de la rentrée de touche initiale.
Sortie de but	Loi 16 Page 61	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.

- 14.2 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.

ARTICLE 15 ACCUMULATION DE FAUTES RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 13 COUPS FRANCS (P.45)

- 15.1 Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc direct ou un coup de pied de réparations mentionnées dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont comptabilisées comme des fautes cumulées.
 - Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont consignées dans le rapport de match.
 - Les arbitres peuvent interrompre le match, selon qu'ils décident ou non de laisser l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer. Un coup franc direct sans mur est donc accordé à partir de la 6^è faute cumulée d'une même équipe dans une même période.
 - Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulée.
 - En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

ARTICLE 16 GARDIEN DE BUT

- 16.1 Le gardien de but, après avoir joué le ballon avec ses mains ou ses pieds et seulement s'il se trouve dans la moitié de terrain défensive de son équipe, ne peut recevoir de passe d'un coéquipier tant qu'un joueur de l'équipe adverse n'a pas touché au ballon et ce, peu importe où son coéquipier se trouve sur le terrain. En résumé, le gardien peut toucher le ballon une (1) fois par possession de ballon de son équipe si le gardien se trouve dans la moitié de terrain défensive de son équipe.

ARTICLE 17 SORTIE DE BUT

- 17.1 Le gardien doit relancer le ballon avec ses mains.
Le ballon est en jeu lorsqu'il est sorti de la surface de réparation.
Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.
Dans toutes les reprises de jeu par une sortie de but, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de trois (3) mètres du ballon. En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra recevoir un avertissement (carton jaune) la séquence de jeu sera reprise.



ARTICLE 18 ENTRÉE DE TOUCHE

- 18.1 Quand le ballon quitte la surface de jeu, par la ligne de côté, une entrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. L'entrée en touche est effectuée avec le pied. Cette entrée de touche est un coup franc indirect et le ballon peut lever (il n'y a pas de restriction quant à la hauteur).
- 18.2 Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de trois (3) mètres du ballon. En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra recevoir un avertissement (carton jaune) et on reprendra la séquence de jeu.

ARTICLE 19 COUP FRANC

- 19.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour les entrées de touche, les coups de pied de but et les coups d'envoi. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est normalement sanctionnée d'un coup franc indirect sera exécutée comme un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute fut commise. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est sanctionnée d'un coup franc direct sera sanctionnée par un coup de pied de réparation.

ARTICLE 20 LE GARDIEN DE BUT

- 20.1 Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique. Toutefois, si le gardien reprend le ballon dans ses mains avant qu'un autre joueur n'y ait touché (joueur de l'équipe adverse ou contact involontaire de la part d'un coéquipier), un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.
- 20.2 Si un joueur se place devant le gardien, il ne peut bouger avant que le ballon soit en jeu. Il n'est pas permis de nuire au dégagement du gardien. En cas de faute, il y aura reprise du jeu par un coup franc direct exécuté sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise.
- 20.3 Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation.
- 20.4 Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.

ARTICLE 21 TACLE

- 21.1 Les tacles ne sont pas permis et méritent automatiquement un carton jaune.
- 21.2 Les glissades sont permises, dans la mesure où le ballon est libre et qu'il n'y a aucun contact physique avec un adversaire.
- 21.3 Le « botté-ciseaux » et la bicyclette sont permis à moins d'être jugés dangereux.
- 21.4 Tout contact excessif et inutile n'est pas permis.

ARTICLE 22 DOSSARDS

- 22.1 Le port du dossard sera déterminé par tirage au sort.

ARTICLE 23 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 23.1 Les règlements officiels de soccer sont ceux de la FIFA.
- 23.2 Les règlements spécifiques ont préséances sur les règlements officiels.
- 23.3 Les règlements administratifs doivent être respectés.