

RÉGLEMENTS COUPE FUTSAL GRIFFONS 2023

**Présenté par le programme de soccer masculin du
Cégep de l'Outaouais**



TABLES DES MATIÈRES

Arbitrage	3
Attribution des points	3
Horaire	3
Admissibilité des athlètes	3
Enregistrement	3
Éligibilité des équipes	4
Équipement	4
Ballon	4
Surface de jeu	4
Formule de la coupe	5
Classement	5
Durée des parties	5
Protêt	5
Substitution	6
Éthique sportive	6
Discipline	6
Règles générales et blessures	6

1. Arbitrage

- 1.1 Un arbitre et un marqueur seront assignés pour chaque partie.
- 1.2 Les matchs seront dirigés selon les règles et Lois du Jeu de Futsal de la FIFA à l'exception des modifications présentées dans ce document.

2. Attribution des points

- 2.1 Victoire : 3 points
Nulle : 1 point
Défaite : 0 point
Forfait : -2 points (pointage de 3 à 0 assigné)

3. Horaire

- 2.1 Les responsables de la coupe se réserve le droit de modifier l'horaire de la coupe en tout temps.
- 2.2 Une équipe qui ne se présente pas à une partie dans un délai de plus de 10 minutes après l'heure de la rencontre perd par forfait (-2 pts au classement).

4. Admissibilité des athlètes

- 4.1 Les athlètes qui composent l'équipe doivent être nés entre le 1^{er} octobre 2012 au 30 septembre 2014 pour la catégorie Colibri (3^e-4^e année) et entre le 1^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012 pour la catégorie Moustique (5-6^e année).

5. Enregistrement

- 5.1 Pour l'enregistrement de l'équipe, le responsable de l'équipe doit se présenter (1H) avant le premier à l'entrée du bloc sportif (Porte 19) au Cégep de l'Outaouais. Il devra remettre ses 3 feuilles de match dûment complétées et imprimées avec PlaniTournoi.
- 5.2 Aucun ajout ou changement de joueurs ne sera accepté après le début du premier match d'une équipe.

6. Éligibilité des équipes

- 6.1 Le nombre maximum d'athlètes par équipe est de douze (12). Le nombre maximum d'entraîneurs admissible sur le banc est de deux (2).
- 6.2 Aucun athlète ne pourra être inscrits avec deux équipes différentes.
- 6.3 Un minimum de 7 athlètes doit être présent pour débiter la partie.

7. Équipement

- 7.1 Chaque athlète doit avoir un maillot, des shorts et des bas identiques à ceux de ses coéquipiers et de son équipe.
- 7.2 Les maillots doivent tous avoir un numéro différent.
- 7.3 Le maillot du gardien doit être distinct de celui des joueurs de champs de son équipe.
- 7.4 Chaque athlète doit porter en tout temps sur le terrain des protèges tibias et des souliers de futsal ou espadrilles.
- 7.5 En cas de couleur de maillot similaire, des dossards seront attribués à l'équipe visiteur.

8. Ballons

- 8.1 Le ballon de FUTSAL sera utilisé pour l'ensemble des matchs.
- 8.2 Les ballons de match sont fournis par les organisateurs. Les ballons pour l'échauffement doivent être apportés par l'équipe.

9. Surface de jeu

- 9.1 L'utilisation des bandes de côtés ou des murs de fond n'est pas autorisée.
- 9.2 Les lignes de touches, de but, de surface de réparation et de point de pénalité du gymnase seront déterminées par l'arbitre.
- 9.3 Le match se joue sur un terrain complet.

10. Formule de la coupe

- 10.1 Chaque équipe sera dans un groupe de 4 équipes et aura un minimum de 3 rencontres à disputer.
- 10.2 À la fin des phases de groupes, les deux premières équipes du classement de chaque groupe passent aux phases éliminatoires.

11. Classement

- 11.1 Dans le cas d'une égalité à la fin des phases de groupes, le classement sera déterminé en ordre selon les critères suivants :
 - 1. Le résultat du match entre les 2 équipes (ne s'applique pas en cas de triple égalité).
 - 2. Le plus haut différentiel de buts pour et de buts contre.
 - 3. Équipe ayant le moins de buts contre.
 - 4. Équipe ayant le moins de carton rouge.
 - 5. Équipe ayant le moins de carton jaune.
 - 6. Tirage au sort.

12. Durée des matchs

- 12.1 La durée des matchs sera d'une période de 25 minutes.
- 12.2 Chaque équipe a le droit de prendre un temps mort de 1 minute par match. Le chronomètre est arrêté pendant la durée du temps mort.
- 12.3 En phase éliminatoire, si l'égalisation persiste à la fin du match, une prolongation de 5 minutes sera ajoutée avant les points de pénalités.

13. Protêt

- 13.1 Aucun protêt ne sera accepté.

14. Substitutions

- 14.1 Aucune limite sur le nombre de changements.
- 14.2 Les changements peuvent se faire en tout temps durant la partie.
- 14.3 La zone de changement est devant le banc des joueurs.
- 14.4 Le changement du gardien doit se faire avec la permission de l'arbitre.

15. Éthique Sportive

- 15.1 L'entraîneur-chef est responsable de la conduite de ses athlètes sur le terrain et en dehors du terrain lors des périodes d'attentes entre les matchs. Ils sont aussi responsables de la conduite des spectateurs affiliés à leur équipe.
- 15.2 Les responsables de la coupe se réservent le droit d'expulser les athlètes, entraîneurs, parents ou équipes qui adopteraient des conduites inappropriées, excessives, dangereuses ou qui causeraient des dommages à la coupe ou aux participants de celle-ci.

16. Discipline

- 16.1 Si un joueur reçoit un 2^e carton jaune, il sera expulsé de la partie et son équipe pourra le remplacer sur le terrain après 3 minutes de jeu.
- 16.2 Une 2^e expulsion dans le même match chez la même équipe entraîne une défaite par forfait (-2 points au classement et pointage de 3-0).

17. Règles générales et blessures

- 17.1 Les responsables de la coupe ne sont pas responsables des blessures, des accidents, des vols, des pertes, du transport et des coûts hospitaliers en cas d'incidents.