

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

Article 1 Les règles de jeu

- 1.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA Futsal.
- 1.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

Article 2 Nombre de joueurs et éligibilité

- 2.1 En uniforme: Maximum de douze (12) et un minimum de six (6). Le match débute à l'heure prévue peu importe le nombre de joueurs. Une demie est allouée pour permettre à l'équipe d'atteindre le nombre de six (6) joueurs, après quoi, l'équipe perd le match par défaut (3 à 0). Toutefois, si la différence des buts est plus élevée à l'avantage de l'équipe gagnante, le pointage de la partie sera le pointage final.
- 2.2 Sur le terrain: Quatre (4) joueurs plus un (1) gardien.
- 2.3 Si un joueur se blesse et que l'équipe a débuté le match selon le règlement, elle ne sera pas pénalisée.
- 2.4 Les filles peuvent évoluer dans la ligue masculine

Article 3 Changements de joueurs

- 3.1 « 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 derremplacements 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 allongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée 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. Par conséquence, les équipes se doivent de changer de banc lors de la mi-temps.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

Article 4 **Ballon officiel**

4.1 Un ballon Futsal sera utilisé. L'arbitre devra accepter le ballon du match.

Article 5 **Durée des rencontres**

- 5.1 La durée des parties est de 2 X 20 minutes non chronométrées.
En temps réglementaire, le match peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (substitutions, blessures, etc.) En tout état de cause la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.
- 5.2 La partie prendra fin s'il y a un écart de sept (7) buts à partir de la mi-temps. Les cartons seront toujours en vigueur et comptabilisés. L'équipe perdante peut décider de continuer le match.
- 5.3 Chaque partie est à finir :
En cas d'égalité, il y aura une séance de tirs au but et les deux (2) équipes exécuteront trois (3) tirs au but obligatoires.

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.
- Les arbitres 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.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

- 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 sont autorisés à être sur le terrain lors de l'épreuve des tirs au but.
- 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.
- Si une équipe doit réduire le nombre de ses joueurs éligibles pour être à égalité avec son adversaire, elle pourra exclure les gardiens de but de la liste des tireurs.
- Le gardien exclu de la sorte prendra donc place dans la surface technique mais pourra à tout moment remplacer le gardien de but titulaire.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs sélectionnés par chaque équipe pour exécuter les tirs au but se trouve dans la moitié de terrain opposée.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

Article 6 Officiels et marqueurs

6.1 Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre; il n'y a pas de juge de ligne. L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Il sera en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part des joueurs.

*La règle provinciale exige 2 arbitres formés futsal. Étant donné notre manque d'effectif et que très peu d'arbitres ont reçu la formation Futsal, il est impensable, pour le moment, d'adhérer à cette règle...

6.2 Un marqueur sera assigné à chacune des parties afin d'appuyer l'officiel dans la compilation des fautes collectives, compléter la feuille de match et voir au bon déroulement du match.

Article 7 Système de pointage

7.1 3 points : partie gagnée en temps régulier;
2 points : partie gagnée en fusillade;
1 point : partie perdue en fusillade;
0 point : partie perdue en temps régulier ou forfait.

7.2 Si l'égalité persiste entre deux (2) ou plusieurs équipes à la fin de la phase préliminaire:
a) résultat du ou des matchs entre les équipes en cause;
b) victoire en temps réglementaire;
b) points pour - (moins) points contre entre les équipes concernées;
c) points pour divisés par les points contre entre les équipes concernées (le quotient le plus élevé détermine la meilleure équipe).
d) points pour - (moins) points contre entre toutes les équipes.
e) points pour divisés par les points contre entre toutes les équipes.

Article 8 Terrain de jeu

8.1 Les matchs sont joués dans un gymnase double et la surface de jeu est délimitée par les lignes noires (basket) sur les côtés et en fond de terrain.

8.2 La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six (6) mètres.

8.3 Le point de pénalité est la marque du jet franc de sept (7) mètres du terrain de handball olympique et le but est celui du handball olympique.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

- 8.4 Dans les gymnases, les murs de côté et les murs 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 relance du gardien à la main ou par un coup de pied de coin selon la dernière séquence de jeu.
- 8.5 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact.
- 8.6 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 9 Uniforme

- 9.1 Les joueurs doivent porter un uniforme de la même couleur et numéroté.
- 9.2 Le chandail des gardiens doit être de couleur contrastante à celle des chandails des autres joueurs de son équipe. Le chiffre sur le chandail du gardien de but n'est pas obligatoire.
- 9.3 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des uniformes portant à confusion, on procédera à un tirage au sort. Le perdant du tirage devra changer de gilets et/ou porter des dossards.
- 9.4 Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

Article 10 Hors-jeu

- 10.1 Ce règlement n'est pas appliqué pour le soccer intérieur.

Article 11 Coup d'envoi

Aboli, inclus dans l'article 13

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

Article 12 Règles du 4 secondes

- 12.1 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 :	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.

12.2 **Accumulation de fautes**

Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc direct sont comptabilisées comme des fautes cumulées. Un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est accordé à partir de la 6e faute cumulable d'une même équipe dans une même période.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

Article 13 Reprises de jeu et relance du gardien

13.1 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.

13.2 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 cinq (5) 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.

13.3 Coup franc direct à partir de la 6^e faute cumulable

Un coup franc direct à partir de la (6^e) sixième faute cumulée est accordé à l'équipe adverse à partir de la sixième (6^e) faute cumulée au courant d'une même période. Ainsi, jusqu'au terme de la période, chaque faute cumulée supplémentaire (après la 5^e) commise par cette équipe donnera lieu à un coup franc direct à partir de la (6^e) sixième faute cumulée 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 cinq (5) mètres de celui-ci.

Si un joueur commet la sixième faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10 m et la ligne de but, mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

13.4 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 de l'intérieur de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.

Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

13.5 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 contrôle le ballon (que ce soit avec ses pieds ou ses mains) et que celui-ci 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. Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon à l'intérieur de sa propre moitié de terrain dans les circonstances suivantes :

- S'il est en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :
 - Avec les mains dans sa propre surface de réparation;
 - Avec les pieds dans sa propre moitié de terrain;
 - Avec les mains dans sa propre surface de réparation et avec les pieds dans sa propre moitié de terrain.
- Dans tous les cas, l'arbitre doit ostentatoirement effectuer le décompte des quatre secondes.
- S'il reçoit d'un coéquipier le ballon dans sa propre moitié de terrain après l'avoir lui-même joué et avant qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire (**possession offensive**). On considère que le gardien joue le ballon quand il le touche avec une quelconque partie de son corps, sauf en cas de rebond accidentel;
- S'il touche le ballon des mains dans sa propre surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier;
- S'il touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

13.5.1 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.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

13.6 **Coup d'envoi**

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- Au début du match;
- Après qu'un but a été marqué;
- Au début de la seconde période du match;
- Au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

13.7 **Rentrée de touche**

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

13.8 **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.

13.9 **Coup de pied de coin**

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Événement FUTSAL COLLÉGIAL-UNIVERSITAIRE EST-DU-QUÉBEC

Article 14 Définition et précisions

- 14.1 Tacle : jeu au sol impliquant un risque de contact physique avec l'adversaire (1 à 2 mètres)
- 17.1.1 Les tacles ne sont pas permis et méritent immédiatement un carton jaune. Si l'infraction est produite à l'extérieur de la surface de réparation, un coup franc direct à l'endroit de l'infraction sera accordé à l'équipe adverse. Si l'infraction se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.
- 14.2 Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.
- 14.3 Glissade : jeu au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire
- 17.3.1 La glissade est permise dans la mesure où elle n'implique aucun risque de contact physique avec l'adversaire.

Article 15 Expulsion

- 15.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour la partie suivante.
- 15.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule trois cartons jaunes est suspendu automatiquement pour le prochain match de son équipe.
- 15.3 Un joueur qui a déjà été expulsé, selon l'article 15.1 et 15.2 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de discipline.
- 15.4 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 5e joueur pourra réintégrer le jeu.
- 15.4.1 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.
- 15.5 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs) par le score de 3 à 0. Toutefois, si la différence des buts est plus élevée à l'avantage de l'équipe gagnante, le pointage de la partie sera le pointage final.
- 15.6 Une équipe qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par forfait.