

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



# **FUTSAL PRIMAIRE**

## **RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2024**

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

**1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**

Révisé le 6 décembre 2023

## **ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE**

5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

Les élèves de 4<sup>e</sup> année peuvent compléter une équipe.

## **ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU**

Notre ligue utilise les règlements de la FIFA, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

## **ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE**

### **3.1 Nombre de joueurs**

Maximum de joueurs en uniforme : 15 joueurs.

Minimum de joueurs prêts pour débiter une partie : 5 incluant un gardien.

Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien

3.1.1 Le nombre minimum de joueurs devra être respecté par les deux équipes, aucun arrangement ne sera permis entre les deux entraîneurs avant les joutes.

3.1.2 L'équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par défaut. Les équipes pourront jouer une joute hors concours.

3.1.3 En cas de blessure ou d'expulsion, une équipe peut terminer une joute avec trois joueurs.

### **3.2 Entraîneurs**

3.2.1 L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.

3.2.2 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un avertissement et/ou une expulsion. Pour une 2<sup>e</sup> offense, l'entraîneur sera expulsé automatiquement de la partie et devra quitter les lieux.

3.2.3 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.

3.2.4 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.

## **ARTICLE 4 AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON**

4.1 Tout joueur qui s'ajoute à l'équipe durant la saison doit être inscrit à la main sur la feuille de pointage des parties auxquelles il participe.

## **ARTICLE 5 INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE**

5.1 Les joueurs doivent être inscrits sur la plateforme S1.

5.2 Pour le tournoi, les numéros de chandail doivent aussi être inscrits sur S1. Les feuilles de match seront imprimées à partir de S1 avant chaque joute.

## **ARTICLE 6 BALLON OFFICIEL**

Ballon futsal grosseur no.4

Les équipes en présence fournissent le ballon à l'arbitre de la rencontre.

## **ARTICLE 7 DURÉE DES RENCONTRES**

- 7.1 La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 20 minutes non chronométrées, avec un arrêt de 5 minutes à la demie.
- 7.2 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.
- 7.3 Chaque équipe a droit à un temps mort de 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 (relance du gardien, touche, coup franc direct, coup franc indirect, coup de pied de coin, coup de pied de réparation et coup franc sans mur).

## **ARTICLE 8 ÉCART DE POINTS**

- 8.1 Après un différentiel de sept (7) points, on ne compte plus les points. Le match continue, mais on n'écrit plus les points sur la feuille de match.
- 8.2 Ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.

## **ARTICLE 9 ÉGALITÉ LORS DU TOURNOI**

- 9.1 En cas d'égalité, il y aura qu'une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq minutes doivent être jouées au complet. Si l'égalité persiste, il y aura trois (3) 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.

- 9.2 Procédure pour la fusillade

Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la prolongation pourront participer aux tirs au but. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devrait alors retirer un joueur pour les tirs au but.

Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

Pendant l'exécution des tirs, les joueurs admissibles à la fusillade doivent rester au centre et à l'intérieur du terrain. Le joueur qui exécute le tir peut prendre l'élan qu'il souhaite pour effectuer son tir.

## **ARTICLE 10 BRIS D'ÉGALITÉ LORS DU TOURNOI**

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

- 1- Nombre de victoires
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité
- 3- **Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble des parties**
- 4- **Nombre de points pour**

## **ARTICLE 11 SUBSTITUTIONS**

Le nombre de substitutions (changements) est illimité et ceux-ci doivent se faire à la volée, par le centre du terrain. Les joueurs doivent quitter complètement 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 deux joueurs à tout moment pendant le match sans l'autorisation de l'arbitre.

## **ARTICLE 12 EXPULSION**

- 12.1 Quand un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour la partie suivante (incluant le tournoi).
- 12.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux cartons jaunes est expulsé automatiquement.
- 12.3 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant le tournoi).
- 12.4 Le cas d'un joueur qui a déjà été expulsé, selon les articles 14.1 et 14.3, et qui est à nouveau sanctionné sera soumis au comité de révision.
- 12.5 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 chronométrateur indiquera à l'entraîneur qu'un 5<sup>e</sup> joueur pourra réintégrer le jeu.
- 12.6 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs).
- 12.7 Si un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter l'enceinte. L'entraîneur doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus.
- 12.8 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.

## **ARTICLE 13 TERRAIN DE JEU**

- 13.1 Dû aux limites de terrain très réduites, le règlement du hors-jeu n'est pas appliqué.
- 13.2 Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte. Le gymnase est double, de préférence. Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminée par l'arbitre et les équipes.
- 13.3 La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six (6) mètres.
- 13.4 Le point de pénalité est la marque du jeu de sept (7) mètres du terrain de handball olympique.
- 13.5 Le but est celui du handball olympique.
- 13.6 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.
- 13.7 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec celui-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact.
- 13.8 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 14 RÈGLE DES 4 SECONDES**

En tout temps, les joueurs ont 4 secondes pour effectuer les :

- Coups francs directs;
- Coups francs indirects;
- Touches;
- Coups de pied de coin;
- Fautes;
- Relances du gardien.

Toute infraction à la règle des 4 secondes entraînera une remise en touche à l'équipe adverse.

## **ARTICLE 15 COUP DE PIED DE RÉPARATION, COUP FRANC SANS MUR ET RELANCE DU GARDIEN**

- 15.1 Coup de pied de réparation (lancer de pénalité)
  - 15.1.1 Pour le coup de pied de réparation (lancer de pénalité), le ballon est placé à une distance de sept (7) mètres de la ligne de but. Les joueurs doivent se placer à neuf (9) mètres du but, derrière le ballon et à au moins trois (3) mètres.
  - 15.1.2 Pour le coup de pied de réparation, le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne de but entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.
- 15.2 Coup franc direct sans mur
  - 15.2.1 Pour chaque demie, un coup franc direct est appelé par l'arbitre lorsqu'une 6<sup>e</sup> 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 cinq (5) fautes collectives.
  - 15.2.2 Le ballon est placé à une distance de neuf (9) 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 trois (3) mètres de celui-ci.
- 15.3 Relance du gardien
  - 15.3.1 Le gardien, placé n'importe où dans la surface de réparation, doit relancer le ballon à la main dans un délai maximal de quatre (4) secondes. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres).
  - 15.3.2 Un but ne peut pas être compté directement sur une relance du gardien à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

## **ARTICLE 16 COUPS FRANCS**

- 16.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour :
  - Les entrées de touche;
  - Les relances du gardien;
  - Les coups d'envoi.
- 16.2 Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation et 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 a été commise. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est sanctionnée d'un coup franc direct sera sanctionnée par un tir de réparation (pénalité).
- 16.3 Un joueur ne peut compter directement lors d'une reprise du jeu au centre du terrain (coup d'envoi) à moins que le ballon ne touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

## **ARTICLE 17 GARDIEN**

- 17.1 Dans la zone défensive, le gardien doit respecter la règle des quatre (4) secondes en tout temps. Si le gardien dépasse la limite des quatre (4) secondes, une entrée de touche sera octroyée à l'équipe adverse à la hauteur de l'endroit où la faute a été commise.
- 17.2 Suite à un arrêt, le gardien peut effectuer une relance à la main ou déposer le ballon au sol et relancer avec le pied. La volée et la demi-volée sont interdites. Une fois la relance effectuée, le ballon peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur.
- 17.3 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, la reprise du jeu se fait 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 fut commise.
- 17.4 Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation. Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.

## **ARTICLE 18 ENTRÉE EN 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 de jeu. L'entrée en touche est effectuée avec le pied. Cette entrée de touche est un coup franc indirect et le ballon peut décoller du sol.
- 18.2 Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire et automatique de trois (3) mètres du ballon et effectuer cette reprise de jeu dans un délai de quatre (4) secondes.
  - 18.2.1 En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif recevra un avertissement (carton jaune et faute collective) et l'équipe adverse reprendra la séquence de jeu sauf pour le coup de pied de coin où celui-ci sera remplacé par une relance du gardien.
  - 18.2.2 En cas de non-respect du délai de quatre (4) secondes, l'équipe adverse reprendra la séquence de jeu sauf pour le coup de pied de coin où celui-ci sera remplacé par une relance du gardien.

## **ARTICLE 19 FAUTES COLLECTIVES ET AVERTISSEMENTS**

- 19.1 Tacles
  - Définition : jeu au sol impliquant un contact physique avec l'adversaire. Les tacles ne sont pas permis et méritent immédiatement un carton jaune.
  - 19.1.1 Si l'infraction est commise à l'extérieur de la surface de réparation, un coup franc direct à l'endroit de l'infraction sera accordé à l'équipe adverse.

19.1.2 Si l'infraction se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.

19.2 Le « botté-ciseau » et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.

19.3 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.

19.4 Fautes collectives

Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives. Tous les avertissements (cartons jaunes), sauf ceux commis après un arrêt de jeu, sont comptabilisés comme des fautes collectives. Un coup franc sans mur est accordé à partir de la 6<sup>e</sup> faute collective dans une même mi-temps.

## **ARTICLE 20 COSTUME**

20.1 Les joueurs doivent porter un costume approprié.

20.2 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.

20.3 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de gilet et/ou de dossards.

20.4 Tous les joueurs doivent porter un short à l'exception du gardien.

20.5 Le port du protège-tibia est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

20.6 Les bijoux ou autres ornements ne seront pas permis pendant une joute.