

**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE
DE FUTSAL 2016-2017**

Article 1	Identification des catégories.....	2
Article 2	Composition de la délégation.....	2
Article 3	Formule de rencontre.....	2
Article 4	Semage des équipes	4
Article 5	Durée des parties	4
Article 6	Ballon employé.....	5
Article 7	Joueur ou entraîneur expulsé durant le championnat.....	5
Article 8	Terrain.....	6
Article 9	Équipement des joueurs.....	6
Article 10	L'entraîneur.....	6
Article 11	Arbitrage	7
Article 12	Récompenses	7
Article 13	Règlements officiels employés.....	7
ANNEXE FUTSAL 2016-2017 – RÈGLES DE JEU.....		8

(Novembre 2016)

FUTSAL 2016-2017

Article 1 **Identification des catégories**

1.1

Catégories	Âge pour la saison 2016-2017
Benjamin	Du 1^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2004
Cadette	Du 1^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2002
Juvenile	Du 1^{er} juillet 1998 au 30 septembre 2000

Article 2 **Composition de la délégation**

2.1 Chaque RSEQ régional peut présenter une ou plusieurs équipes par catégorie, par sexe et elle sera formée ainsi :

Joueur:	8 (minimum) / 15 (maximum)
Entraîneur/accompagnateur:	maximum de 6 entraîneurs/accompagnateurs par équipe et maximum de 3 personnes au banc des joueurs

2.2 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à quinze (15) joueurs sur le formulaire d'inscription et seuls ces joueurs peuvent participer au championnat. Elle doit cependant avoir un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer, incluant le gardien, pour la première partie du championnat.

Pour les rencontres ultérieures du championnat, le nombre minimal de joueurs aptes à jouer pour commencer une partie est de cinq (5) (si justifié par une blessure, raison médicale ou sanction conséquente pour carton (s) lors du championnat).

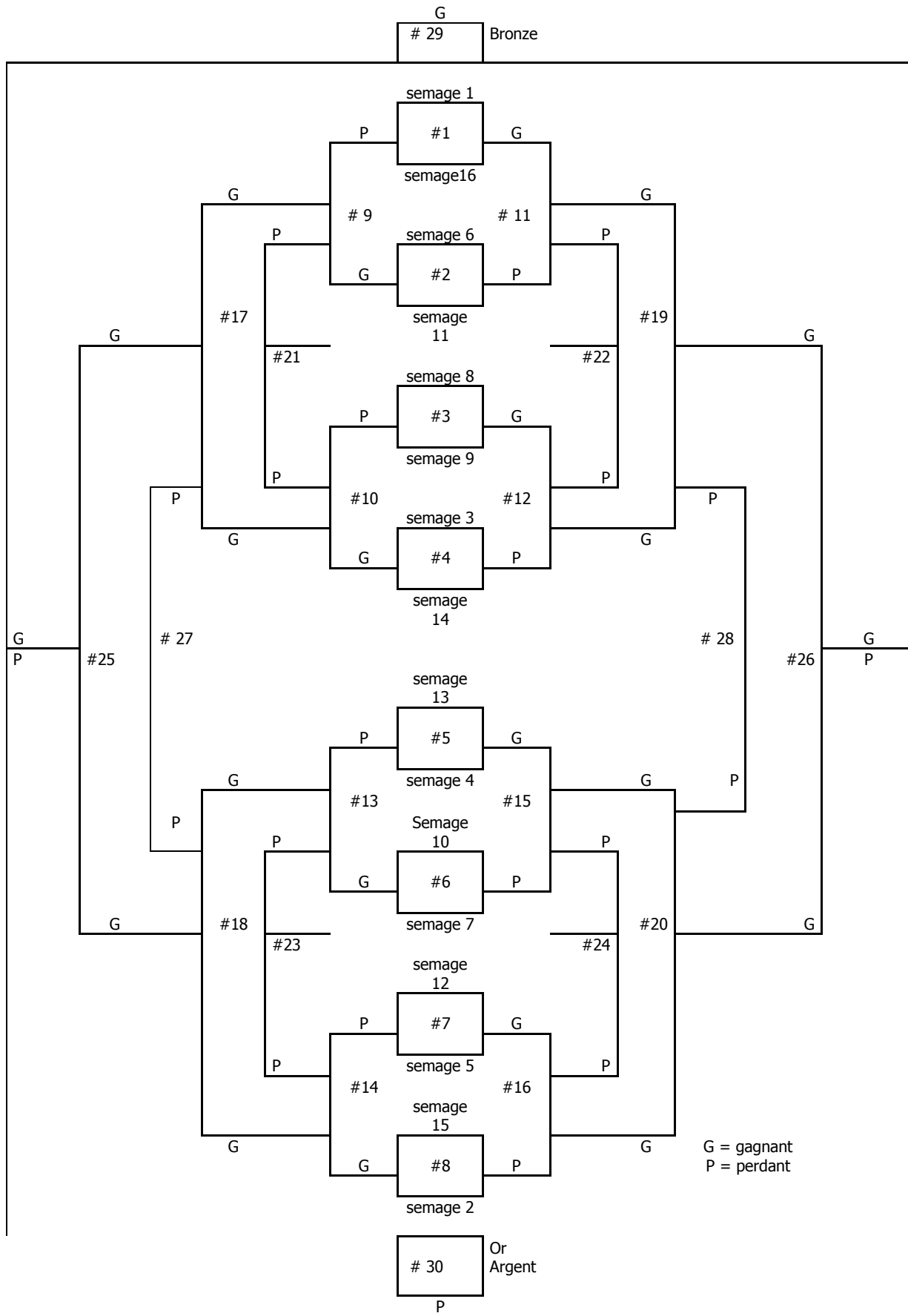
2.3 Si après cinq (5) minutes d'attente, une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de joueurs requis, la partie ne peut avoir lieu et l'équipe fautive est déclarée forfait.

Article 3 **Formule de rencontre**

3.1 Tournoi double élimination à 16 équipes.

3.2 Draw soccer à 16 équipes

Note : Les numéros de l'horaire officiel du championnat doivent correspondre au tableau des rencontres du présent règlement.



3.3 Classement des équipes

# 1	Gagnant du match 30
# 2	Perdant du match 30
# 3	Gagnant du match 29
# 4	Perdant du match 29
# 5	Gagnant du match 28
# 6	Gagnant du match 27
# 7	Perdant du match 28
# 8	Perdant du match 27
# 9	Gagnant du match 22
# 10	Gagnant du match 23
# 11	Gagnant du match 24
# 12	Gagnant du match 21
# 13	Perdant du match 22
# 14	Perdant du match 23
# 15	Perdant du match 24
# 16	Perdant du match 21

Article 4 **Semage des équipes**

Le RSEQ provincial procédera au semage des 16 équipes.

Les semages seront faits selon les critères suivants basés sur les résultats de l'année précédente :

- Classement juvénile : 2/3 du rang juvénile et 1/3 du rang cadet
- Classement cadet : 50 % du rang cadet et 50 % du rang benjamin
- Classement benjamin : le rang du championnat de l'année précédente

Le RSEQ se réserve le droit de modifier le semage afin que les équipes d'une même région ne se retrouvent pas dans la même section dès le début du championnat.

N.B. En cas d'égalité au classement combiné, la priorité sera accordée selon le rang de la catégorie.

Le RSEQ fournira au comité organisateur et aux RSEQ régionaux le tableau officiel au plus tard 30 jours avant la tenue du championnat.

Article 5 **Durée des parties**

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 (blessures, etc.). En tout temps, la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

5.1.1 Chaque équipe a droit à un temps mort de 1 minute, par période (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.

5.2 **Prolongation**

5.2.1 Rondes préliminaires

En cas d'égalité, au terme de la partie en temps régulier, il y aura une séance de tirs au but et les deux (2) équipes exécuteront trois (3) tirs au but obligatoires.

Si l'égalité persiste, 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.

5.2.2 Demi-finales et finales

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 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.

Article 6 **Ballon employé**

6.1 Le ballon de FUTSAL de grosseur 4 – Ballon Modèle S340LB-02

Article 7 **Joueur ou entraîneur expulsé durant le championnat**

7.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit une expulsion, il doit quitter le gymnase (*selon l'article 7.3.2 des règlements de secteur 2016-2017) immédiatement et il est automatiquement suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).

7.2 Un joueur ou un entraîneur qui accumule deux (2) expulsions est suspendu automatiquement du championnat.

7.3 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).

7.4 Un joueur qui a déjà été expulsé, selon l'article 7.1 et 7.3 et qui est à nouveau sanctionné passera devant le comité de discipline du championnat.

7.5 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes en temps continu. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les trois (3) minutes. Lorsque les trois (3) minutes sont terminées, le chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^e joueur pourra réintégrer le jeu.

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.

7.6 Si une équipe est pénalisée de deux (2) expulsions durant la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs).

- 7.7 L'entraîneur expulsé devra être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus. En tout temps, cette personne doit être inscrite sur la feuille de match avant le coup d'envoi de la partie et sur le banc lors de l'expulsion.
N.B. : L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.

Article 8 **Terrain**

- 8.1 Le championnat est joué dans des gymnases rectangulaires de 16m à 25m (grandeur minimale) et de 25m à 42m (grandeur maximale) avec des revêtements variés excluant le gazon synthétique.
- 8.2 Dans les gymnases, les murs de côté et les murs de fond sont exclus de la surface de jeu. Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche ou la ligne de but, il est considéré hors du terrain et le jeu sera alors repris par une rentrée de touche, une sortie de but ou un coup de pied de coin.

Article 9 **Équipement des joueurs**

- 9.1 L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :
- Un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot;
 - Un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement;
 - Des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué;
 - Des protège-tibias;
 - Des chaussures – les seules autorisées sont des chaussures en toile ou des chaussures de sport en cuir mou avec semelles en caoutchouc ou en matière similaire.
- 9.2 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des maillots portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de maillots et/ou de dossards.

Article 10 **L'entraîneur**

- 10.1 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs.
- 10.2 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.
- 10.3 Un entraîneur qui adopte un comportement inadéquat pourra être expulsé de la partie.

Article 11 **Arbitrage**

11.1 Tous les matchs seront arbitrés par deux (2) arbitres détenant une formation d'arbitres Futsal reconnue par la Fédération de soccer du Québec. Ils disposeront de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règlements de compétition et des lois du jeu Futsal.

Article 12 **Récompenses**

12.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui se sera classée première au classement des régions, et ce, pour les catégories suivantes :

Benjamin féminin
Benjamin masculin
Cadet féminin
Cadet masculin
Juvénile féminin
Juvénile masculin

12.2 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui se sont respectivement classées :

Première : médaille d'or
Deuxième : médaille d'argent
Troisième : médaille de bronze

Article 13 **Règlements officiels employés**

13.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA Futsal.

13.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

13.3 Les règlements du secteur scolaire doivent être respectés en tout temps.

ANNEXE FUTSAL 2016-2017 – RÈGLES DE JEU

(Uniquement à titre d'information pour les entraîneurs pour la saison 2016-2017. Toutefois, dans le cas d'un litige, les règlements de la FIFA Futsal auront préséance).

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.
- 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 autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester dans la moitié de terrain opposée.
- 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.

Substitution

« 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 de remplacements 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.

RÈGLE DU 4 SECONDES ET ACCUMULATION DES FAUTES

Règle du quatre (4) secondes

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.

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 cumulée d'une même équipe dans une même période.

REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN/PASSE AU GARDIEN

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.

***Ajout/précision – 17 novembre 2016**

Le gardien de but, après avoir joué le ballon avec ses mains ou ses pieds, 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 balle de son équipe

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.

Coup franc direct à partir de la 6e faute cumulable

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

Relance du gardien

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.

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 :
 - o avec les mains dans sa propre surface de réparation;
 - o avec les pieds dans sa propre moitié de terrain;
 - o 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 le plus proche du gardien de but 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. 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.

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.

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.

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.

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.

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.