

**SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.**

**RSEQ**®

**CÔTE-NORD**

**Futsal RSEQ Côte-Nord**

**Règlements spécifiques régionaux**

**Rencontres régionales scolaires**

Article 1 : Identification des catégories

Article 2 : Composition des équipes

Article 3 : Règle du jeu

Article 4 : Durée des rencontres

Article 5 : Changement des joueurs

Article 6 : Ballon officiel

Article 7 : Terrain

Article 8 : Officiel

Article 9 : Costume

Article 10 : Hors-jeu

Article 11 : Coup d'envoi

Article 12 : Sur classement

Article 13 : Règle du 4 secondes

## **Article 1 : Identification des catégories**

### 1.1

Catégories	Âge pour la saison 2016-2017
Benjamin	Du 1er octobre 2002 au 30 septembre 2004
Cadet	Du 1er octobre 2000 au 30 septembre 2002
Juvenile	Du 1 <sup>er</sup> juillet 1998 au 30 septembre 2000

## **Article 2 : Composition des équipes**

2.1 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à quinze (15) joueurs sur le formulaire d'inscription et seuls ces joueurs peuvent participer aux parties. Elle doit cependant avoir un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer, incluant le gardien.

2.2 Chaque équipe doit être composée de joueurs fréquentant la même école.

## **Article 3 : Les règles du jeu**

3.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA.

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

## **Article 4 : Durée des rencontres**

4.1 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.

4.2 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.

4.3 Prolongation : 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 effectués par les joueurs présents sur le terrain. 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. Un joueur ne peut tirer une deuxième fois tant que les 5 joueurs aient tiré une première fois, incluant le gardien

## **Article 5 : Changement des joueurs**

5.1 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.

## **Article 6 : Ballon officiel**

6.1 Le ballon utilisé est de type Futsal numéro 4. L'arbitre accepte le ballon présenté par les équipes en présence.

## **Article 7 : Terrain**

7.1 Les parties sont jouées sur le terrain du gymnase disponible pour la rencontre.

## **Article 8 : Officiels**

8.1 Les parties sont arbitrées par un seul arbitre. L'arbitre est le seul maître du jeu.

## **Article 9 : Costume**

9.1 L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :

- Un maillot
- Un short – le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement ;
- Des chaussettes
- 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 : hors-jeu**

10.1 Ce règlement ne s'applique pas au futsal.

## **Article 11 : Coup d'envoi**

11.1 Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un rayon de 3 mètres.

11.2 Le coup d'envoi est un coup franc indirect.

## **Article 12 : Sur classement**

12.1 Le simple sur classement est autorisé. (Ex : un joueur benjamin peut jouer cadet, mais, il ne peut pas jouer juvénile)

### Article 13 : Règle du 4 secondes

13.1 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 en 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 cumulable d'une même équipe dans une même période.