

RSEQ
LAVAL

FUTSAL



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
2024-2025



Contenu

1.	Identification des catégories	3
2.	Règlements officiels employés	3
3.	Composition des équipes	3
4.	Durée des parties et temps morts.....	4
5.	Écart de but	4
6.	Ballon officiel.....	5
7.	Officiels	5
8.	Points au classement.....	5
9.	Sanctions et suspensions.....	6
10.	Équipement des joueurs	7
11.	Entraîneur.....	8
ANNEXE-lois de jeu futsal		
12.	Substitution.....	9
13.	Terrain et buts.....	9
14.	Règle des 4 secondes.....	10
15.	Reprise de jeu.....	11
16.	Distance réglementaire	11
17.	Le coup de pied de réparation (lancer de pénalité).....	11
18.	Coup de pied de coin.....	11
19.	Rentrée de touche	12
20.	Sortie de but.....	12
21.	Relance du gardien	12
22.	Fautes cumulables	14



1. Identification des catégories



1.1.

Benjamin	Du 1^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012
Cadet	Du 1^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2010
Juvenile	Du 1^{er} juillet 2006 au 30 septembre 2008

1.2. Le surclassement est permis

2. Règlements officiels employés

- 2.1. Les règlements officiels seront ceux de la FIFA Futsal
- 2.2. Les règlements spécifiques du RSEQ Laval auront préséance sur les règlements officiels.
- 2.3. Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés.
- 2.4. Les règlements généraux des championnats provinciaux du RSEQ devront être respectés.

3. Composition des équipes

- 3.1. Un maximum de quinze (15) joueurs sont autorisés à porter l'uniforme et à se retrouver sur l'alignement (feuille de match).
- 3.2. Un maximum d'un (1) entraîneur-chef ainsi que deux (2) adjoints peuvent être sur le banc des joueurs.
- 3.3. Une équipe benjamine doit se présenter avec un minimum de sept (7) joueurs prêts à commencer la partie.
- 3.4. Une équipe cadette ou juvénile doit se présenter avec un minimum de six (6) joueurs prêts à commencer la partie.
- 3.5. Une équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par forfait.
- 3.6. Le nombre de joueurs sur le terrain est de cinq (5) incluant le gardien de but.



4. Durée des parties et temps morts



- 4.1. La durée des parties sera de 2 x 30 minutes non-chronométrées.
- 4.2. 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.
- 4.3. Il n'y a aucune prolongation en saison régulière.
- 4.4. En cas d'égalité lors du championnat régional scolaire, une prolongation de 2 x 5 minutes sera jouée entièrement. Si l'égalité persiste, trois (3) tirs de confrontation seront accordés à chaque équipe. L'exécution d'une séance de tir au but sera faite selon le règlement F.I.F.A.
- 4.5. Chaque équipe a droit à un (1) temps morts de trente (30) secondes par demie (incluant la période de prolongation). Ces temps morts doivent être utilisés à chaque demie (1 par demie). Si le premier temps d'arrêt n'a pas été utilisé au terme de la demie, l'équipe perd un temps d'arrêt.
- 4.6. Durant le temps mort, le temps de jeu est arrêté.
- 4.7. Le temps mort doit être appelé par l'entraîneur de l'équipe lorsque celle-ci est en possession du ballon lors d'un arrêt du 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).
- 4.8. Au début de la seconde période, les équipes doivent changer de camp (de banc).

5. Écart de but

- 5.1. Dès qu'un écart de sept (7) buts séparera les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe en déficit pourra décider d'arrêter la partie ou de la laisser se poursuivre.
- 5.2. Il est le devoir de l'entraîneur perdant par huit (8) buts d'aviser l'arbitre de son souhait d'arrêter la partie. Si l'entraîneur ne fait aucune intervention, la partie continuera.
- 5.3. Les sanctions, les cartons et les points d'éthique sont appliqués en tout temps pour toute partie qui se poursuit.



- 5.4. Le pointage final affiché limitera les écarts de pointage à huit (8) buts maximum. Ainsi, une équipe ayant remportée par plus de huit (8) points sa partie, se verra quand même attribué un pointage ayant un écart de huit (8) buts avec l'adversaire.



6. Ballon officiel

- 6.1. Le ballon de FUTSAL de grosseur 4 – modèle S340LB-02.

7. Officiels

- 7.1. Un (1) arbitre sera assigné par Sports Laval pour chacune des parties.
- 7.2. Dans la mesure du possible, un deuxième officiel sera assigné pour la catégorie juvénile masculin.
- 7.3. L'équipe hôte a la responsabilité de fournir les officiels mineurs (marqueur/chronométreur) pour assurer le bon déroulement des parties.

8. Points au classement

- 8.1. Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante :
- Victoire : 3 points
 - Nulle : 1 point
 - Défaite : 0 point
 - Forfait : 0 point
- 8.2. Les points accordés, selon le respect de l'éthique sportive, le seront de la façon suivante :
- 0-1 cartons jaunes par partie : 2 points
 - 2 cartons jaunes par partie : 1 point
 - 3 et + cartons jaunes par partie : 0 point
 - 1 expulsion/carton rouge : 0 point
 - Forfait : 0 point



9. Sanctions et suspensions



9.1. Carton rouge/expulsion

- 9.1.1 Tout joueur ou entraîneur qui se verra décerner un carton rouge ou qui sera tout simplement expulsé d'un match doit quitter le gymnase immédiatement. Il est automatiquement suspendu pour les deux (2) parties suivantes (incluant les éliminatoires).
- 9.1.2 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes chronométrées. 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.
- 9.1.3 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, identifiée par l'école.
- 9.1.4 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs). Le match prend fin immédiatement.
- 9.1.5 Tout joueur qui se voit décerner un deuxième (2^e) carton rouge au cours de la saison régulière sera automatiquement expulsé de la ligue pour la saison en cours.

9.2. Carton jaune

- 9.2.2 Un joueur qui reçoit deux (2) cartons jaunes dans la même partie sera automatiquement expulsé du match en cours et suspendu pour les deux (2) matchs suivants (incluant les éliminatoires). Deux cartons jaunes reçus dans la même partie sont comptabilisés comme un carton rouge et les sanctions de ce dernier s'appliquent.
 - 9.2.3 Un joueur qui reçoit un troisième (3^e) carton jaune dans la saison est automatiquement suspendu pour le match suivant (incluant les éliminatoires). Pour chaque carton jaune supplémentaire obtenu dans la saison, le joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant (incluant les éliminatoires).
- 9.3. Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par forfait.
 - 9.4. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe et ses joueurs.



- 9.5. Les cartons obtenus lors de la saison régulière ne sont pas accumulés aux cartons obtenus lors du championnat régional.
- 9.6. Les cartons obtenus dans la saison s'accumulent par athlète (toutes catégories et divisions confondues).
- 9.7. Tableau des sanctions et suspensions :

LORS D'UN MATCH	
Type d'infraction	Suspension
Carton rouge	2 matchs
2 x carton jaune	2 matchs

DURÉE DE LA SAISON	
Type d'infraction	Suspension
2 x carton rouge	Expulsé pour la saison
3e carton jaune	1 match
4e carton jaune	1 match
5e carton jaune...	1 match

10. Équipement des joueurs

- 10.1. Les joueurs doivent porter un uniforme approprié.
- 10.2. 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.
- 10.3. 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.
- 10.4. Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.
- 10.5. Seules les lunettes de sports sont acceptées, et ce si elles ne représentent aucun danger tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptés. Un joueur ou une joueuse désirant porter tout de même ses lunettes correctrices peut jouer en portant une lunette de protection par-dessus les lunettes correctrices.

11. Entraîneur



- 11.1. L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- 11.2. L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un avertissement et/ou une expulsion. Pour une 2e offense, l'entraîneur sera expulsé automatiquement de la partie et devra quitter les lieux.
- 11.3. Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.
- 11.4. Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.



ANNEXE

Les prochains règlements sont tirés des lois de jeu FIFA. Ils se retrouvent à notre réglementation spécifique à titre d'information pour les entraîneurs. Toutefois, dans le cas d'un litige, les règlements de la FIFA Futsal auront préséance.

12. Substitution

- 12.1. Le nombre de substitutions est illimité et elles doivent se faire à la volée.
- 12.2. Les joueurs doivent quitter la surface de jeu avant d'être remplacés.
- 12.3. Les coups francs ou entrées de touche ne doivent pas être retardés pour permettre des substitutions.
- 12.4. Une équipe peut changer un ou plusieurs joueurs à tout moment pendant le match sans une autorisation de l'arbitre.
- 12.5. Les substitutions se font à partir d'une zone établie située à 3 ou 4 pieds du centre du terrain.

13. Terrain et buts

- 13.1. Dans les gymnases, les murs de côté et les murs de fond sont exclus de la surface de jeu. Sur une sortie par la ligne de touche, le ballon est mis en jeu par une rentrée 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.
- 13.2. Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est aussi remis en jeu par une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.
- 13.3. 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.

- 13.4. Les buts doivent obligatoirement être ancrés au sol ou au mur avant de débiter le match. La dimension des buts doit être entre 2 mètres et 3.5 mètres de largeur et entre 1.5 mètre et 2.44 mètres de hauteur.

14. Règle des 4 secondes

- 14.1. En tout temps, les joueurs ont 4 secondes pour effectuer les :
- coups francs directs;
 - coups francs indirects;
 - touches;
 - relance du gardien;
 - coups de pied de coin
- 14.2. 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).

15. Reprise de jeu

- 15.1. Toutes les reprises de jeu sont directes sauf pour :
 - les rentrées de touche;
 - la sortie de but;
 - une balle à terre;
- 15.2. Un coup franc indirect en faveur de l'équipe en attaque concédé dans la surface de réparation 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.
- 15.3. Un coup de pied de réparation (pénalité) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

16. Distance réglementaire

- 16.1. Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire et automatique de cinq (5) mètres du ballon et effectuer cette reprise de jeu dans un délai de quatre (4) secondes.
- 16.2. Dans tous les cas de reprises de jeu, si la distance n'est pas respectée par le joueur adverse, le joueur fautif recevra un avertissement (carton jaune) et la reprise de jeu sera rejouée.

17. Le coup de pied de réparation (lancer de pénalité)

- 17.1. Pour le coup de pied de réparation (lancer de pénalité), le ballon est placé à une distance de 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.
- 17.2. 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.

18. Coup de pied de coin

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

- 18.2. 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.
- 18.3. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

19. Rentrée de touche

- 19.1. 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 du jeu. L'entrée en touche est effectuée avec le pied. Cette entrée de touche est un coup franc indirect et le ballon peut décoller le sol.
- 19.2. En cas de non-respect du délai de quatre (4) secondes, une rentrée de touche sera accordée à l'équipe adverse.

20. Sortie de but

- 20.1. La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.
- 20.2. 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.
- 20.3. Une sortie de but est accordée à l'équipe adverse lorsqu'une équipe n'effectue pas leur coup de pied de coin en respectant la règle des 4 secondes
- 20.4. 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.
- 20.5. Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

21. Relance du gardien

- 21.1. La relance du gardien est une phase de jeu normale se produisant alors que le ballon est en jeu.



- 21.2. Elle survient chaque fois que le gardien de but est en contrôle du 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. Si le gardien dépasse la limite de 4 secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.
- 21.3. Lorsqu'il traverse dans la zone offensive, le gardien devient un 5e attaquant.
- 21.4. Lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation, le gardien peut toucher le ballon des mains. Suite à un arrêt, le gardien peut effectuer une relance à la main ou déposer le ballon au sol et relancer avec le pied. Le ballon peut traverser la ligne centrale sans avoir touché le plancher ou un joueur.
- 21.5. 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.
- 21.6. 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 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
- 21.7. Le gardien de but peut recevoir une passe de son coéquipier seulement si le ballon a touché à un joueur adverse préalablement. Cependant 1 seule passe par action offensive est permise.
- 21.7.1. Exemple : Le gardien de l'équipe A réalisé une sortie de but, le ballon touche à un joueur de l'équipe B, un joueur de l'équipe A reprend le ballon et passe à son gardien.
- 21.8. Il n'est pas permis de nuire au dégagement du gardien, en cas de faute, reprise du jeu 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.
- 21.9. 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.



- 21.10. 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

22. Fautes cumulables

- 22.1. Toutes les infractions qui sont normalement sanctionnées par un coup franc direct selon les Lois du jeu de Futsal sont des fautes cumulables. Un coup franc direct sans mur est accordé à partir de la 6^e faute cumulée de chaque équipe dans une même mi-temps. Ainsi, jusqu'au terme de la demie, chaque faute cumulée supplémentaire (après la 5^e) commise par cette équipe donnera lieu à un coup franc direct sans mur.
- 22.2. 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 (obligatoirement dans la surface du gardien). Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se trouver derrière le ballon et à au moins cinq (5) mètres de celui-ci.
- 22.3. 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.