

FUTSAL

RÈGLES SIMPLIFIÉES – SAISON 2016-17

TEMPS DE JEU

2 x 25 minutes

FORFAITS

Une équipe sera déclarée forfait si, à l'intérieur d'un délai de quinze (15) minutes après l'heure cédulée du match, elle n'est pas capable de présenter le nombre min. de joueurs requis (cinq = 5) selon la réglementation spécifique, sur le terrain et en tenue sportive (20.2.2/20.2.4.) OU de présenter un entraîneur (ADULTE = 18 ans et +) (20.2.3)

TEMPS MORT (TM) (TIME-OUT)

Chaque équipe a droit à un (1) TM par période.
Le TM est d'une (1) minute.

Deux conditions nécessaires pour accorder un TM :

- Balle arrêtée (ballon hors du jeu)
- Équipe demandant TM a possession du ballon (c.-à-d. va effectuer la prochaine reprise du jeu)

GLISSADES / TACLES GLISSÉS

Division 2 = les glissades / tacles glissés sont permis

Division 2B, 3, 3B = toute glissade est interdite

REPLACEMENTS (SUBSTITUTIONS)

- Doivent se faire obligatoirement devant le banc de touche
- Le remplaçant devra taper dans la main du joueur remplacé

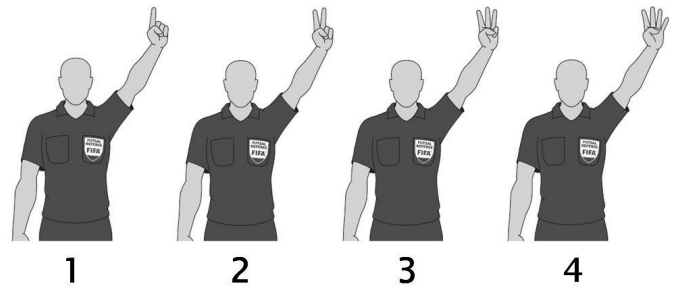
EXPULSION (Carton rouge)

- JOUEUR EXPULSÉ = ne peut plus participer au match
Équipe en infériorité numérique pendant **trois (3) minutes** (sauf si subit un but = 1 joueur peut revenir) (notez vous-même à quelle minute s'est produite l'expulsion)
- ENTRAÎNEUR EXPULSÉ = doit quitter l'enceinte si pas de personne responsable (18 ans et +) pour le remplacer = MATCH TERMINÉ
- Deux cartons rouges à une même équipe (joueurs et/ou entraîneurs) = MATCH TERMINÉ

N'oubliez pas qu'au RSEQ (exclusivement), on peut donner des cartons jaunes et rouges aux entraîneurs !

RÈGLE DES 4 SECONDES

Le décompte doit se faire de manière **VISIBLE**



Balles arrêtées où les 4 secondes sont en vigueur :

- Rentrée de Touche
- Coup de Pied de Coin
- Sortie de But
- Coup Franc (*décompte invisible, voir plus bas*)

Balles arrêtées où les 4 secondes ne sont PAS en vigueur :

- Coup d'envoi
- Coup de pied de réparation (penalty)

QUAND est-ce que l'arbitre doit commencer à compter ?

→ **lorsque le joueur est prêt à effectuer la reprise du jeu**
[N.B. L'arbitre commencera si le joueur perd trop de temps]

Et si le joueur demande la DISTANCE [5 m]?

L'arbitre :

1. Arrêtera le décompte
2. Communiquera au joueur le temps qu'il lui reste
3. Donnera la distance
4. Donnera un COUP DE SIFFLET
5. Reprendra le décompte là où il l'a interrompu

RENTÉE DE TOUCHE

- 4 secondes
- Ballon immobile
- Ballon sur la ligne de touche, ou derrière celle-ci

Si une de ces conditions n'est pas respectée : Rentrée de touche pour l'autre équipe

Si le ballon ne rentre pas directement sur le terrain : Rentrée de touche pour l'autre équipe

COUP DE PIED DE COIN [CPC]

- 4 secondes
- Ballon immobile
- Ballon sur le coin du terrain [intersection ligne de but & ligne de touche]

Si les 4 secondes ne sont pas respectées : Relance du gardien pour l'autre équipe

Si ballon en mouvement ou mal placé : équipe répète le CPC, mais le décompte de 4 secondes ne repart pas de zéro

SORTIE DE BUT

S'effectue par le gardien à la main, remplace le Coup de Pied de But

- 4 secondes
- Gardien doit être dans sa surface de réparation [SDR]
- Ballon en jeu quand il sort de la SDR

Si les 4 secondes ne sont pas respectées : Coup Franc Indirect [CFI] sur le bout de la SDR

Si gardien mal placé ou ballon ne sort pas de SDR : le gardien répète la relance, mais le décompte de 4 secondes ne repart pas de zéro

Règles spéciales lorsque le ballon est en jeu **GARDIEN DE BUT**

Dans sa propre moitié de terrain, le gardien a **4 secondes** pour contrôler le ballon [mains ou pieds]. S'il excède le temps imparti : Coup Franc Indirect [CFI] pour l'équipe adverse

Dans la moitié de terrain adverse, le gardien a un temps illimité

Règle de « la passe au gardien »

Dans sa propre moitié de terrain, le gardien a le droit de contrôler le ballon une seule fois pendant 4 secondes, et pourra le retoucher une seconde fois seulement après qu'un joueur adverse l'ait touché [si infraction = CFI]

Dans la moitié de terrain adverse, le gardien peut toucher le ballon autant de fois qu'il désire

COUP FRANC

- 4 secondes
- Ballon immobile
- Ballon à l'endroit de la faute

Si les 4 secondes ne sont pas respectées : Coup Franc Indirect (CFI) pour l'autre équipe

Si ballon en mouvement ou mal placé : équipe répète le CF, mais le décompte de 4 secondes ne repart pas de zéro

L'arbitre n'effectuera **PAS** le décompte de manière *visible* pour les Coups Francs (car lever le bras pourrait induire en erreur, joueurs pourraient confondre avec un Coup Franc Indirect)

L'arbitre comptera **mentalement** (en signalant aux joueurs qu'il compte), ou **à voix haute**, mais sans le bras !

FAUTES CUMULÉES

Toutes les fautes sanctionnables par un Coup Franc Direct (CFD) ou Coup de Pied de Réparation (CPR)

N.B. Le décompte des fautes **repart de zéro à la mi-temps** !

- L'arbitre notera lui-même les fautes!
- Lorsqu'une équipe arrive à 5 fautes cumulées, il est obligatoire que l'arbitre le communiqueraux deux entraîneurs !
- À partir de la 6^e faute cumulée, l'équipe adverse a droit à un **Coup Franc Sans Mur**
- Coup Franc Sans Mur
 - à 10 mètres du but
 - gardien à 5 mètres du ballon minimum (pas nécessairement sur ligne de but)
 - tous les autres joueurs en arrière du ballon, et à 5 mètres

