



ARS LAC ST-LOUIS
LIGUE RÉGIONALE DE FUTSAL

RÈGLEMENTS

Mis à jour le 01/09/2016



Provisions Générales

SECTION I – GÉNÉRALITÉS

1.1 OBJET

La Fédération de soccer du Québec (FSQ) délègue l'organisation de la LIGUE DE FUTSAL à l'Association Régionale de soccer du Lac St-Louis (ARSLSL), dans le respect des règlements généraux et des règles de fonctionnement.

1.2 COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS PROVINCIAUX, NATIONAUX ET INTERNATIONAUX

Les règlements de la FIFA, de l'Association Canadienne de Soccer (ACS), et de la FSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires spécifiées dans le présent document.

1.3 CAS NON PRÉVUS

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de la FSQ, de l'ACS et de la FIFA.

1.4 CATÉGORIES

La Ligue de Futsal Lac St-Louis, dans son format actuel, est offerte aux catégories U9, U10 et U11. Chaque catégorie comprend les volets masculin et féminin. Des catégories pourront être rajoutées ou retirées.

1.5 NOMBRE MINIMUM D'ÉQUIPES

Le championnat ne peut être organisé que si au moins 6 équipes y participent.



SECTION II – OBLIGATIONS DES CLUBS/REGROUPEMENTS

2.1 MEMBRES DES ÉQUIPES

La liste des joueurs et entraîneurs de chaque équipe, mentionnant leurs coordonnées, doit être acheminée à la Ligue Régionale avant la date déterminée par celle-ci.

La limite est fixée à un maximum de 15 joueurs sur le banc mais le nombre de joueurs inscrits sur la liste de l'équipe est illimité.

2.2 La date limite pour modifier la liste des joueurs sera fixée par la ligue. Après cette date limite, un joueur non inscrit sur cette liste est inéligible et l'équipe perd par forfait tout match pour lequel le nom de ce joueur figure sur la feuille de match, même s'il ne joue pas.

2.3 Afin qu'un joueur puisse participer aux matchs de série avec une équipe, il doit avoir joué un minimum de quatre matchs avec cette dernière durant la saison.

2.4 Un délai de 5 minutes sera accordé à une équipe qui n'est pas présente ou qui n'a pas le nombre minimum de joueurs requis à l'heure prévue de son match. Passé ce délai, elle perdra le match par forfait.

SECTION III – CALENDRIER

3.1 NOMBRE DE MATCHS

Dans chacune des catégories, le nombre de matchs à jouer est déterminé en tenant compte des exigences suivantes :

- 10 matchs de saison régulière et 2 matchs de séries
- Chaque équipe doit jouer au moins une fois contre toutes les autres équipes
- Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs contre chacune des autres équipes (si possible)



3.2 CHANGEMENTS AU CALENDRIER

La Ligue Régionale est la seule qui aura permission de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de changement de match.

3.3 JOUEUR RETENU PAR UNE SÉLECTION

Toute équipe ayant des joueurs retenus pour une sélection provinciale ou nationale peut demander à la Ligue Régionale de reporter son match au moins cinq (5) jours avant celui-ci. Si elle accepte la demande, la Ligue Régionale doit confirmer par écrit la remise du match.

SECTION IV – LES JOUEURS

4.1 UTILISATION DES JOUEURS

Une équipe ne peut utiliser que les joueurs qui sont inscrits sur sa liste.

SECTION V – LES ENTRAINEURS

5.1 CERTIFICATION

Un entraîneur d'équipe doit obligatoirement détenir la certification "Éducateur Futsal – Niveau 1" ou s'engager à la compléter au courant de la saison. La Ligue Régionale devra offrir un minimum d'un stage "Éducateur Futsal – Niveau 1".

5.2 STAGE DE RECYCLAGE

L'entraîneur de chaque équipe doit participer au "stage annuel de recyclage à l'intention des entraîneurs Futsal" organisé par l'ARS ou la FSQ. Le sujet de ce stage peut être imposé par le secteur technique de la Fédération.



SECTION VI – LES ARBITRES

6.1 FORMATION DES ARBITRES

Tous les arbitres de la Ligue Régionale doivent avoir minimalement le grade “District Futsal”.

6.2 ASSIGNATION DES ARBITRES

L’arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre et un arbitre assistant pour toutes les catégories.

Le Responsable des arbitres sera en charge de valider les listes, recommander et assigner les arbitres selon les procédures de la Ligue.

6.3 CONFLITS D’INTÉRÊTS

Un arbitre ne peut officier dans une division où il est aussi enregistré comme joueur ou entraîneur.

Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflit d’intérêts (par exemple, en raison de l’implication d’un membre de sa famille dans le match)

6.4 HOMOLOGATION

Les arbitres auront 24 heures pour homologuer un match. Les procédures d’homologation de match sont définies par le responsable des arbitres.

6.5 MANQUEMENTS ET IRRÉGULARITÉS

L’arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation.



SECTION VII – LE TERRAIN ET LES INSTALLATIONS

7.1 LES TERRAINS

Tous les terrains doivent être conformes aux exigences minimum définies par la FIFA. (Largeur minimum de 15m et longueur minimum de 25m). Cette règle est flexible lorsque les paramètres logistiques ne permettent pas de la respecter.

7.2 LES BUTS

En plus de répondre aux exigences de la Loi 1 des lois du jeu, tous les buts doivent être immobilisés au sol (ancrés ou fixés) et munis de filets en bon état. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit décréter l'annulation du match.

SECTION VIII – LES MATCHS : LOIS DU JEU, MATÉRIEL ET SÉCURITÉ

8.1 DURÉE

Le temps de match se décompte comme suit :

- 5 minutes d'échauffement
- 2 mi-temps de 22 minutes (temps continu)
- 5 minutes de pause à la mi-temps
- 1 minute de temps mort par mi-temps et par équipe
- Si match nul à l'issue d'un match de série, prolongation de 2 mi-temps de 5 minutes et si égalité persiste, 3 tirs au but par équipe.

8.2 REMPLACEMENTS

Les substitutions sont illimitées.

8.3 BALLONS

Les ballons officiels de match sont fournis par la Ligue Régionale.



8.4 COULEURS DE L'ÉQUIPEMENT

Les couleurs de l'équipement doivent permettre, sans risque de confusion, de distinguer les deux équipes.

Les modalités de communication des couleurs et de choix d'équipement sont déclarées lors de l'inscription de l'équipe la Ligue Régionale. En cas de conflit, l'équipe visiteuse doit changer de couleur.

8.5 PROTHÈSE

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.

8.6 TROUSSE DE PREMIERS SOINS

La Ligue Régionale disposera d'une trousse de premiers soins, le tout conformément aux exigences du règlement de sécurité de la Fédération.

SECTION IX – LES MATCHS : ORGANISATION

9.1 IDENTIFICATION DES JOUEURS

Un joueur ne peut pas prendre part à un match à moins d'avoir son nom inscrit sur la liste d'équipe.

L'identité des joueurs est vérifiée par les arbitres et tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match.

9.2 PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

Chaque équipe peut avoir au match, un maximum de quinze (15) joueurs en plus de deux (2) entraîneurs dûment affiliés. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique, en plus d'un professionnel de la santé d'un ordre professionnel reconnu.



SECTION X – CARTONS JAUNES ET ROUGES

10.1 CUMUL DES CARTONS JAUNES

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique par série de trois (3) cartons jaunes. Ce cumul s'applique durant toute la compétition incluant les matchs série.

10.2 CARTON ROUGE

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il est exclu pour avoir reçu deux (2) cartons jaunes lors de la même rencontre.

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge direct.

En outre, le cas sera jugé par le comité de discipline de la compétition et le joueur pourra écoper d'une suspension supplémentaire.

L'équipe du joueur qui écope d'un carton rouge évoluera en infériorité numérique pendant 2 minutes.

SECTION XI – FORFAITS

11.1 ABSENCE/RETARD

Une équipe qui n'a pas trois (3) joueurs (incluant un gardien) en plus d'un entraîneur éligible pour commencer cinq (5) minutes après l'heure prévue du coup d'envoi; perd le match par forfait. Si les deux équipes sont en défaut, le forfait sera infligé aux deux équipes.

11.2 RETRAIT D'UN MATCH OU REFUS DE JOUER

Une équipe qui se retire d'un match ou refuse de le jouer, le perd automatiquement par forfait. Le cas sera référé au Responsable de la Ligue.



11. 3 NOMBRE DE JOUEURS RÉDUIT

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner au moins de trois (3) joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe aligne deux (2) joueurs ou moins, n'importe la raison, elle perd le match par forfait.

SECTION XII – CLASSEMENT

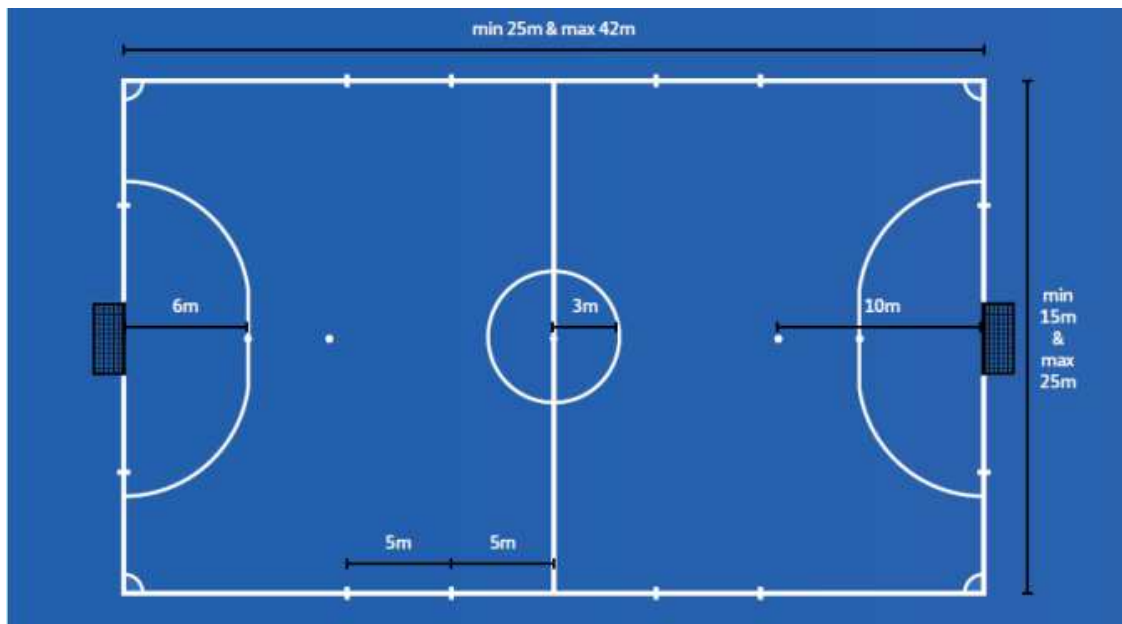
Afin de mettre l'accent sur le développement technique des joueurs, il n'y a pas de classement pour les catégories juvéniles de la ligue.



Lois de Jeu Futsal

Loi 1 : TERRAIN DE JEU

- La longueur (Ligne de touche) du terrain doit être comprise entre 25m et 42m.
- La largeur (Ligne de but) du terrain doit être comprise entre 15m et 25m.
- La surface de réparation doit avoir 6m et au 6m il doit y avoir un point de réparation.
- Un second point de réparation à 10m de la ligne de but doit être prévu.
- La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3m. Le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2m du sol. Il est important que les buts soient stables et qu'il n'y ait aucun danger qu'ils tombent.





Loi 2 : BALLON

- Le ballon est le ballon "FUSTAL" pour toutes les catégories.

Loi 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 5 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but.
- Le nombre maximum de joueurs qui peuvent être présents au match est de 15 joueurs.
- Si l'une des deux équipes compte moins de trois (3) joueurs (incluant le gardien), le match ne peut débuter, ou doit être arrêté.
- Les changements sont autorisés en tout temps pourvu que ces derniers soient faits par la zone de substitution. Le joueur qui entre doit entrer après que le joueur remplacé est sorti.
- Si un joueur entre avant que son coéquipier soit sorti, le jeu est interrompu. Le remplaçant est sanctionné par un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure. Le jeu est repris par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, joué à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.
- Pour des raisons de sécurité, les joueurs ne peuvent pas boire de l'eau (ou autre breuvage) sur l'aire de jeu. Ils devront le faire sur le banc de touche.

Loi 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- L'équipement des joueurs est le même que les lois du jeu FIFA. Il est important de noter qu'aucun bijou n'est accepté.

Loi 5 : ARBITRE

- Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal.
- Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat d'un match.
- L'arbitre peut modifier une décision uniquement s'il se rend compte qu'elle est incorrecte ou s'il le juge nécessaire, tant que le jeu n'a pas repris ou que le match n'est pas terminé.



Loi 6 : ARBITRE ASSISTANT

- L'arbitre assistant prend en note les fautes accumulées par chaque équipe
- Il contrôle également les temps mort.
- Naturellement, il assiste l'arbitre.

Loi 7 : DURÉE DU MATCH

- Le match se compose de deux périodes de 25 minutes chacune.
- La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct contre une équipe qui a commis plus de 5 fautes cumulables.
- Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute dans chacune des périodes. Le temps mort peut être demandé seulement lorsque l'équipe réclamant le temps mort est en possession du ballon. L'arbitre assistant indique le temps mort lorsque le ballon est hors du jeu. Aucun temps mort n'est permis lors des prolongations.
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle ne pourra pas le compenser au cours de la seconde période.
- La durée de la mi-temps ne doit pas excéder 5 minutes.
- S'il y a match nul à l'issue d'un match de série, il y aura une prolongation de deux (2) mi-temps 5 minutes et si l'égalité persiste, une séance de trois 3 tirs au but par équipe.

Loi 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnant le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.
- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain
- Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les lois du jeu Futsal, le match reprend par une balle à terre.
- Les équipes changent de camp et de banc de touche pendant la mi-temps.



Loi 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

- Le ballon est hors du jeu quand :
 - Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit par terre ou en l'air
 - Il touche le plafond
 - Le jeu a été interrompu par l'arbitre
- Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

Loi 10 : BUT MARQUÉ

- Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale sous réserve qu'aucune infraction aux lois du Jeu Futsal n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Loi 11 : HORS-JEU

- L'infraction de hors-jeu n'existe pas au Futsal

Loi 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

- Un coup franc direct (CFD) est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par imprudence, témérité ou excès d'engagement, l'une des infractions suivantes :
 - Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire
 - Fait un croche-pied à un adversaire
 - Saute sur un adversaire
 - Charge un adversaire
 - Frappe ou essaye de frapper un adversaire
 - Bouscule un adversaire
 - Tacle un adversaire



Un coup franc direct (CFD) est aussi accordé à l'équipe adverse du joueur qui:

- Touche le ballon à la main (sauf pour le gardien dans sa propre surface de réparation)
 - Tient un adversaire
 - Crache sur un adversaire
- Un coup de pied de réparation (CPR) est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quelle que soit la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
 - Un coup franc indirect (CFI) est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :
 - Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de 4 secondes dans sa propre moitié de terrain.
 - Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été touché par un adversaire.
 - Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.
 - Un CFI est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :
 - Joue d'une manière dangereuse devant un adversaire
 - Fait obstacle à la progression d'un adversaire
 - Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
 - Commet d'autres infractions non mentionnées dans les lois du Jeu Futsal, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur
 - Un joueur ou un remplaçant sera averti (carton jaune) s'il :
 - Se rend coupable d'un comportement antisportif
 - Manifeste sa désapprobation par la parole ou par les gestes
 - Enfreint avec persistance les lois du jeu Futsal
 - Retarde la reprise du jeu
 - Ne respecte pas les distances règlementaires
 - Un joueur ou remplaçant sera expulsé (carton rouge) s'il :
 - Commet une faute grossière
 - Adopte un comportement violent



- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- Annihile une occasion de but manifeste en commettant une infraction passible d'un CFD (ne s'applique pas au gardien de but)
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux, ou grossiers
- Reçoit un second avertissement au cours du même match

Loi 13 : COUPS FRANCS

- Tous les coups francs
 - Le coup franc (direct ou indirect) sera accordé à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans la surface de réparation.
 - Le ballon doit être immobile au moment d'être joué.
 - Tous les joueurs de l'équipe doivent se trouver au moins à 5m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.
- Le coup franc direct :
 - Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé
- Le coup franc indirect :
 - Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but ne sera pas accordé.
 - Un CFI concédé dans la surface de réparation adverse doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.
- Accumulations de fautes
 - Toutes les fautes sanctionnées par un CFD ou un CPR mentionnées dans la loi 12 sont des fautes cumulables.
 - L'arbitre peut appliquer l'avantage
 - Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer à l'arbitre assistant, grâce au signa obligatoire, de noter une faute cumulée.
 - En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées durant la 2^e période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.
- CFD à partir de la 6^e faute
 - Les joueurs de l'équipe en défense ne peuvent pas former de mur.
 - Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié.



- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à au moins 5m du ballon.
- Les joueurs ne doivent pas quitter le terrain de jeu à l'exception de l'exécutant s'il le souhaite.
- Les joueurs, à l'exception de l'exécutant et du gardien, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée au niveau du ballon, parallèle à la ligne de but et en dehors de la surface de réparation, et à au moins 5m du ballon. Ils ne peuvent faire obstacle à l'exécutant. Aucun joueur, à l'exception de l'exécutant, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon ne soit en jeu.
- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but; il ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien, ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou qu'il ne soit sorti du terrain.
- Si un joueur commet la 6^e faute de son équipe hors de sa surface de réparation, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation.
- Si un joueur commet la 6^e faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10m 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.

Loi 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

- Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.
- Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.
- Le ballon doit être placé sur le point de réparation.
- Le joueur exécutant le CPR doit être clairement identifié.



- 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.
- Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver sur le terrain de jeu, hors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au moins à 5m du point de réparation.

Loi 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

- L'exécutant doit :
 - Avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain.
 - Botter le ballon (qui doit être immobile) depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm du dit endroit.
 - Effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Les joueurs adverses doivent se trouver sur le terrain de jeu, à une distance d'au moins 5m du lieu d'exécution de la rentrée de touche.

Loi 16 : SORTIE DE BUT

- 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 adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la loi 10.
- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation.

Loi 17 : COUP DE PIED DE COIN

- Un coup de pied de coin est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air 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.



- Le ballon doit être à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but
- Les joueurs adverses doivent se tenir au moins à 5m de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.