

---

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC**  
**RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES**  
**(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour**  
**2017-07-06**

**LIGUE ET CHAMPIONNAT**

**RÈGLEMENTS**  
**SPÉCIFIQUES**

---

**FUTSAL**

**Table des matières**

Article 1	Nombre de joueurs / Admissibilité.....	1
Article 2	Durées des parties.....	1
Article 3	Ballon employé .....	2
Article 4	Substitution .....	2
Article 5	Carton et expulsion .....	2
Article 6	Points au classement .....	3
Article 7	Terrain .....	3
Article 8	Regle du 4 secondes .....	4
Article 9	Reprises de jeu et relance du gardien .....	4
Article 10	Coup de pied de réparation (tir de pénalité) .....	5
Article 11	Coup franc direct à partir de la 6e faute cumulable .....	5
Article 12	Sortie de but .....	5
Article 13	Relance du gardien .....	5
Article 14	Coup d'envoi .....	6
Article 15	Entrée de touche .....	6
Article 16	Distance réglementaire.....	6
Article 17	Coup de pied de coin.....	7
Article 18	Faute grossière / tacle / glissade .....	7
Article 19	Costumes et accessoires .....	7
Article 20	L'entraîneur .....	8
Article 21	Bris d'égalité.....	8
Article 22	Règlements officiels employés.....	8
Article 71	Catégories .....	9
Article 72	Formule de compétition .....	9
Article 73	Mérites sportifs .....	10
Article 74	Représentation au championnat provincial .....	10

## **ARTICLE 1                    NOMBRE DE JOUEURS / ADMISSIBILITÉ**

Nombre de joueurs minimum :            5

Nombre de joueurs maximum :            15

### 1.1    Alignement de la partie

Chaque entraîneur doit déposer son alignement sur la feuille prévue à cet effet avant le début de la rencontre. Seuls les joueurs aptes à jouer doivent y apparaître. À la fin du match, les entraîneurs doivent signer les feuilles de match pour valider les résultats de l'arbitre, les avertissement(s) et expulsion(s) ainsi que le nombre minimum de joueurs pour le point d'esprit sportif.

Toute feuille devient officielle une fois signée par l'entraîneur où une fois le tournoi terminé si l'entraîneur ne l'a pas signée.

## **ARTICLE 2                    DURÉES DES PARTIES**

2.1    La durée des parties est de 2 X 20 minutes non chronométrées pour les tournois de saison régulière et pour les séries éliminatoires.

La durée des parties des tournois de classement est de 25 minutes en temps continu.

En temps réglementaire, le match peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (substitutions, blessures, etc.) En tout état de cause la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

2.1.1    Chaque équipe a droit à un temps mort de soixante (60) secondes par partie (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 du jeu.

2.1.2    La pause entre les deux demies sera d'une durée de 5 minutes.

2.2    Prolongation (en parties éliminatoires seulement)

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. Le décompte des fautes collectives par équipe de la deuxième demi se poursuit pour la période de prolongation.

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.

2.2.1    Procédures pour la fusillade

Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin du temps régulier pourront participer aux tirs au but. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devrait alors retirer un joueur pour les tirs au but.

Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

Pendant l'exécution des tirs, les joueurs admissibles à la fusillade doivent rester au centre et à l'intérieur des limites du terrain. Le joueur qui exécute le tir peut prendre l'élan qu'il souhaite pour effectuer son tir.

### **ARTICLE 3            BALLON EMPLOYÉ**

3.1     Ballon de FUTSAL de grosseur 4 – Ballon modèle S340LB-02

### **ARTICLE 4            SUBSTITUTION**

4.1     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.

4.1.1   La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend.

### **ARTICLE 5            CARTON ET EXPULSION**

5.1     Si un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement.

5.1.1   Un joueur ou entraîneur qui reçoit un 2e carton rouge se voit automatiquement suspendu pour un minimum de 2 parties et son cas sera soumis au comité de vigilance.

5.1.2   Si les joueurs d'une équipe reçoivent deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par forfait.

5.2     Un joueur qui cumule un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante.

5.2.1   L'obtention de 2 cartons jaunes supplémentaires (cumul de 5 cartons jaunes) entraîne 1 partie de suspension automatique.

5.2.2   L'obtention d'un 6e carton jaune entraîne une partie de suspension automatique et le cas sera soumis au comité de vigilance.

- 5.3 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est l'arbitre 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.
- 5.4 Toutes les parties de classement sont considérées comme partie intégrante du calendrier régulier pour le cumul des cartons.
- 5.5 **Le cumul des cartons dans le dossier d'un (e) joueur (se) est la responsabilité de l'entraîneur.**

## **ARTICLE 6 POINTS AU CLASSEMENT**

- |  |          |
|--|----------|
| 6.1 Victoire (temps régulier ou en supplémentaire) : | 3 points |
| Nulle :  | 1 point  |
| Défaite après temps régulier :                       | 0 point  |
| Défaite par forfait (3-0) :                          | 0 point  |

Le pointage final affiché dans les résultats limitera les écarts de pointage de 7 buts maximum.

### 6.2 Cumul des points d'esprit sportif

Chaque équipe commence la rencontre avec 1 point d'esprit sportif. Ce point est perdu pour les circonstances suivantes :

- Perte de la partie par forfait
- 3 cartons jaunes et plus dans la partie
- 1 expulsion (carton rouge) dans la partie

Cumul des cartons et expulsion :

- |   |         |
|---|---------|
| 0-2 cartons jaunes par partie :         | 1 point |
| 3 cartons jaunes et + par partie :      | 0 point |
| 1 expulsion (carton rouge) par partie : | 0 point |

## **ARTICLE 7 TERRAIN**

- 7.1 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.
- 7.2 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact.
- 7.3 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.

## **ARTICLE 8 RÈGLE DU 4 SECONDES**

8.1 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 :

<b>Situation :</b>	<b>Reprise de jeu en cas d'infraction &amp; endroit :</b>	
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.

## **ARTICLE 9 REPRISES DE JEU ET RELANCE DU 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 (tir de 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.

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.

## **ARTICLE 10                    COUP DE PIED DE RÉPARATION (TIR DE PÉNALITÉ)**

10.1 Pour le coup de pied de réparation (tir de pénalité) 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.

## **ARTICLE 11                    COUP FRANC DIRECT À PARTIR DE LA 6E FAUTE CUMULABLE**

11.1 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.

11.2 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. Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se trouver derrière le ballon et à au moins cinq (5) mètres de celui-ci.

11.3 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.

## **ARTICLE 12                    SORTIE DE BUT**

12.1 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.

12.2 Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

## **ARTICLE 13                    RELANCE DU GARDIEN**

13.1 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 possession 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.

13.2 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.

13.3 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 :

13.3.1 S'il est en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :

- avec les mains dans sa propre surface de réparation;
- avec les pieds dans sa propre moitié de terrain;
- 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.

13.3.2 S'il reçoit d'un coéquipier le ballon dans sa propre moitié de terrain après l'avoir lui-même joué et avant qu'il 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.

13.5 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.

## **ARTICLE 14                    COUP D'ENVOI**

14.1 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.

14.2 Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

## **ARTICLE 15                    ENTRÉE DE TOUCHE**

15.1 Une entrée 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.

15.2 Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

## **ARTICLE 16                    DISTANCE RÉGLEMENTAIRE**

16.1 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.

16.2 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.

## **ARTICLE 17            COUP DE PIED DE COIN**

- 17.1 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.
- 17.2 Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

## **ARTICLE 18            FAUTE GROSSIÈRE / TACLE / GLISSADE**

- 18.1 Faute grossière  
Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire au moment où ils disputent le ballon quand il est en jeu.
- Un tacle mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.
- Un joueur coupable d'une faute grossière doit être exclu et le jeu doit reprendre par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation (si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif).
- 18.2 Tacle  
Définition : jeu au sol impliquant un contact physique avec l'adversaire  
Les tacles ne sont pas permis et ils méritent immédiatement un carton jaune. Si l'infraction est produite à l'extérieur de la surface de réparation, un coup franc direct à l'endroit de l'infraction sera accordé à l'équipe adverse.  
Si l'infraction se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse. Cette faute sera cumulable.
- 18.3 Glissade  
Définition : jeu au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire  
La glissade est permise dans la mesure où elle n'implique aucun contact physique avec l'adversaire.
- 18.4 Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.

## **ARTICLE 19            COSTUMES ET ACCESSOIRES**

- 19.1 Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.
- 19.2 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.
- 19.3 Si deux (2) équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe receveuse devra changer de gilets et/ou de dossards.
- 19.4 Le port de protège-tibias est obligatoire et de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.



- 19.5 Seules les lunettes de sport sont acceptées et seulement 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 acceptées. 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.

## **ARTICLE 20 L'ENTRAÎNEUR**

- 20.1 L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- 20.2 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.
- 20.3 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.
- 20.4 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.

## **ARTICLE 21 BRIS D'ÉGALITÉ**

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

1. Le nombre de points récoltés des parties entre les équipes à égalité;
2. Différence des buts pour et buts contre, des parties entre les équipes à égalité
3. Le nombre de victoires;
4. Différence des buts pour et buts contre, sur l'ensemble du calendrier.
5. Quotient des buts pour et buts contre, sur l'ensemble du calendrier.
6. Tirage au sort.

## **ARTICLE 22 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS**

- 22.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA FUTSAL.  
Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.  
Les règlements du secteur scolaire doivent être respectés en tout temps.

---

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC**  
**RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES**  
**(RSEQ-QCA)**

Mise à jour  
2017-07-06

**CHAMPIONNAT**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

---

## **FUTSAL**

### **ARTICLE 71 CATÉGORIES**

Le RSEQ-QCA reconnaît un championnat régional pour chaque catégorie/niveau/sexe où il y a au moins 4 équipes inscrites dans une catégorie :

Juvenile :	division 2 / division 3
Cadet :	division 2 / division 3
Benjamin:	division 2 / division 3

### **ARTICLE 72 FORMULE DE COMPÉTITION**

72.1 La formule retenue pour chaque catégorie/niveau/sexe est décidée annuellement lors de la réunion de la ligue par les responsables des sports, et ce, en fonction du nombre d'équipes et de sections à chaque niveau.

#### Championnats division 2

Les parties de 1/2 finale se dérouleront en soir de semaine.

Les finales d'or seront regroupées et elles auront lieu sur la même journée.

Aucune finale de bronze pour les championnats division 2.

#### Autres championnats

Tous les championnats régionaux se disputent selon la formule 1/2 finale et finale sur la même journée. Lorsqu'une ronde 1/4 de finale est nécessaire, celle-ci se déroulera un soir de la semaine précédente.

Si le nombre d'équipe est inférieur à 6, la finale bronze ne sera pas tenue.

72.2 L'octroi des championnats

- Favoriser l'équipe en tête du classement (quotient victoires/défaites) au 20 février.
- L'établissement doit avoir complété l'appel de candidatures dans les délais mentionnés.
- Au niveau de la catégorie AA (division 2), s'il y a 2 terrains de disponibles, jumeler les 2 sexes de la même catégorie/niveau. Préconiser un principe d'alternance (F/M ou année précédente), si les deux institutions demandent le championnat. Priorité à la meilleure fiche.
- Mêmes critères, en favorisant l'équipe la mieux classée.

## **ARTICLE 73 MÉRITES SPORTIFS**

Championnats division 2 :

- Bannière régionale à l'équipe championne
- 13 Médailles régionales (Or – Argent) aux 2 premières équipes.

Championnats autres :

- Bannière régionale à l'équipe championne.
- 13 Médailles locales (Or – Argent –Bronze) aux 3 premières équipes.

## **ARTICLE 74 REPRÉSENTATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL**

Une seule équipe par catégorie/sexe sera déléguée pour représenter la région au championnat provincial soit :

L'équipe gagnante du championnat régional division 2  
BENJAMIN – CADET – JUVÉNILE (F+M)  
(14 joueurs + 2 entraîneurs / équipe + 1 chef de délégation)

Si plus d'une place est disponible pour le RSEQ-QCA, celle-ci identifiera les participants en utilisant les critères suivants :

1. Respect de l'entité équipe
2. Respect des niveaux division 2
3. Classement de la saison régulière.