



RÉGLEMENTATION

SPÉCIFIQUE

MINI FUTSAL

(Dernière mise à jour : 25 – 10 - 2011)

avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

5.3 En cas d'égalité, les critères de la réglementation générale sont appliqués

Les deux premiers de chaque pool accéderont à la phase demi-finale. Chaque équipe jouera contre toutes les équipes de son groupe lors de la phase préliminaire. Le classement se fera au nombre de points, soit 3 points en cas de victoire et 1 point en cas de match nul.

1. Selon le match entre les 2 équipes (même groupe).
2. Le différentiel des équipes (+/-)
3. Les buts pour (+)
4. Les buts contre (-)
5. Les cartons rouges
6. Les cartons jaunes
7. Le total des fautes

5.4 Système de pointage

Victoire = 3 points
Nulle = 1 point
Défaite = 0 point
Forfait = -1 point

Article 6 Substitution

La zone de changement de joueur est située au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes ; les joueurs y passent lors de chaque remplacement, pour pénétrer sur le terrain ou le quitter. Chacune des deux zones de changement de joueur.

Article 7 Ajout des joueurs

Tout nouveau joueur peut être ajouté à la liste des joueurs de l'équipe à l'enregistrement de l'équipe le matin même du tournoi. Cependant, lorsque l'équipe a joué son premier match, il ne sera plus possible pour elle de modifier sa feuille de joueurs.

Article 8 Terrain de jeu

- 8.1 Les matches sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion du collègue hôte. Gymnase double de préférence. Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminée par l'arbitre et les équipes.
- 8.2 La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de six (6) mètres.
- 8.3 La surface de réparation correspond à la surface de neuf (9) mètres du handball.
- 8.4 Point de pénalité est la marque de six (6) mètres du terrain de handball olympique.

8.5 Le but utilisé est celui du handball.

Article 9 Arrêts de jeu

9.1 Loi 12

Tous les coups francs sanctionnés à l'extérieur des surfaces de réparation sont des **coups francs directs**, à l'exception de ceux appelés parce que le ballon touche un obstacle. Lorsqu'une faute est sanctionnée par un coup franc indirect selon la LOI 12 FIFA alors qu'elle est commise à l'intérieure de la surface de réparation par un joueur de l'équipe défensive, la reprise du jeu doit s'effectuer à l'extérieur de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise par un coup franc direct. *

9.2 Les joueurs doivent être à trois (3) mètres du ballon lors des coups francs et d'un tir de pénalité.

Article 10 Le gardien

10.1 Si le gardien place le ballon au sol, le ballon est en jeu et aucune restriction ne s'applique.

10.2 Si un joueur se place devant le gardien, il ne peut bouger avant que le ballon soit en jeu. 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.

10.3 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.

10.4 La passe au gardien au mini-futsal est tolérée en tout temps. Le gardien peut jouer au pied avec ces joueurs à n'importe quel moment.

Article 11 Arbitrage

L'arbitre remplit aussi la fonction chronométreur. Pour tous les matches, un marqueur devra être présent pour faire la comptabilisation des points et des fautes commises par les joueurs.

Article 12 Hors jeu

Le hors-jeu n'est pas appliqué.

Article 13 Coup d'envoi

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de trois (3) mètres.

Article 14 **Coup de pied de coin**

Le coup se fait au pied. La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de trois (3) mètres au lieu de 9.15 mètres.

Article 15 **Coup franc direct et indirect**

15.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour les entrées de touche, les coups de pied de but et les coups d'envoi. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est normalement sanctionnée d'un coup franc indirect sera exécuté comme un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute fut commise. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est sanctionnée d'un coup franc direct sera sanctionnée par un tir de réparation.

15.2 Un joueur ne peut pas compter directement lors d'une reprise du jeu au centre du terrain à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

15.2 Voici quelques exemples de fautes où un **coup franc direct** et un **coup franc indirect** est appelé :

Un **coup franc direct** est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par imprudence ou excès de combativité, l'une des six infractions suivantes :

1. Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;
2. Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire, que ce soit au moyen des jambes ou en se baissant devant ou derrière lui ;
3. Sauter sur un adversaire ;
4. Charger un adversaire ;
5. Frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
6. Bousculer un adversaire.

Un **coup franc direct** est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq infractions suivantes :

1. Retenir un adversaire ;
2. Cracher sur un adversaire ;
3. S'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé). Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité;
4. Interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon ;
5. Faire intentionnellement une faute de main ; cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout **coup franc direct** doit être exécuté à l'endroit où la faute a été

commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans quel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation. Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables.

Un **coup franc indirect** est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des infractions suivantes :

1. Après avoir lancé le ballon, il le retouche avec les mains sans qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire;
2. Il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied;
3. Il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche;
4. Il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Un **coup franc indirect** est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise* si l'arbitre juge que le joueur:

1. Joue d'une manière dangereuse;
2. Fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire;
3. Empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains;
4. Commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise*.

Article 16 **Coup de pénalité**

- 16.1 Lors d'un coup de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface délimitée par la ligne de neuf (9) mètres. Le joueur qui effectue le coup de pied de pénalité doit se situer à l'intérieur de la ligne de neuf (9) mètres et à l'extérieur d'une distance de 3 mètres.
- 16.2 Après une **6^e faute** cumulée de l'équipe au cours de la même demie, il y a un coup franc direct au point de réparation d'une distance de 9 mètres face au but adverse. À chacune des fautes supplémentaires de cette même équipe fautive, l'exercice du coup franc se répète jusqu'à ce que la demie se termine.
- 16.3 Le tir de pénalité doit être exécuté à 6 mètres de la ligne du but. Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.

Article 17 **Entrée de touche**

- 17.1 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 considérée comme un

coup franc indirect et le ballon peut lever. Cependant, avant que le ballon doit être repris en touche, ce dernier doit être stabilisé et complètement derrière la ligne de touche.

- 17.2 Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de trois (3) mètre du ballon. En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra recevoir un avertissement (carton jaune) et on reprendra la séquence de jeu.

Article 18 **L'entraîneur**

- 18.1 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement est invité à quitter les lieux.
- 18.2 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.
- 18.3 Les entraîneurs pourront discuter avec l'arbitre à la mi-temps et après la partie.

Article 19 **Comité de discipline**

Il sera formé du coordonnateur, de l'arbitre en chef et de la directrice du RSEQ Montérégie.

Article 20 **Joueur ou entraîneur expulsé**

- 20.1 Si un joueur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé du tournoi (incluant les éliminatoires).
- 20.2.1 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).
- 20.3 Une équipe qui aura deux joueurs d'expulser à l'intérieur du même match perdra ce dernier par forfait.

Article 21 **Tacle et glissade**

Le tacle et la glissade ne sont pas permis en salle. L'arbitre donnera automatiquement au joueur un carton jaune.

Article 22 **Plainte**

Toute plainte concernant le niveau d'arbitrage, l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur, doit être adressée par écrit à l'ARSER.