

# FUTSAL

## RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2017-2018 (AVEC ANNEXE – LOIS DE JEU FIFA FUTSAL)

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

- 1) RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS DE L'ANNÉE EN COURS**
- 2) RÉGLEMENTS SPÉCIFIQUES – CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE DE FUTSAL DU RSEQ**

Révisée le 14 juin 2017 (CSS 1617-01)  
**ANNEXE MISE À JOUR LE 21 NOVEMBRE 2016**

## TABLE DES MATIÈRES

Article 1	Catégories d'âges.....	3
Article 2	Composition de l'équipe.....	3
Article 3	Formule de rencontre .....	3
Article 4	Équipements.....	4
Article 5	Sanctions .....	4
Article 6	Éthique sportive.....	5
Article 7	Égalité au classement.....	5
Article 8	Classement.....	6
Article 9	Éliminatoires.....	6
Article 10	Récompenses .....	6
Article 11	Comité de protêt et d'éthique (aviseurs techniques).....	6
Article 12	Règlements officiels.....	6
ANNEXE – LOIS DE JEU FIFA FUTSAL .....		7



## **ARTICLE 1 CATEGORIES D'AGES**

- 1.1 Les catégories d'âges sont celles définies à l'annexe 1 de la réglementation régionale administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 1.2 Le surclassement simple ou double est autorisé. Le jugement des entraîneurs et des responsables des sports est fortement conseillé.

## **ARTICLE 2 COMPOSITION DE L'EQUIPE**

- 2.1 Nombre minimum de joueurs en uniforme et prêts à jouer pour débiter chaque partie : 5 incluant le gardien  
Nombre maximum : illimité  
L'équipe qui représentera la région lors du championnat provincial scolaire de futsal devra se conformer à la réglementation spécifique provinciale du RSEQ en vigueur.
- 2.2 Une équipe qui se présente en nombre insuffisant tel que mentionné à l'article 2.1 ou sans entraîneur (article 3 de la réglementation administrative régionale) sera considérée comme absente et perdra automatiquement la partie par forfait (article 19.1 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- 2.3 Une équipe qui devient inférieure au nombre minimum requis sur le terrain durant une partie (blessure, expulsion, etc. – réf. article 5.1) perdra la partie par forfait (article 19.3 de la réglementation administrative s'appliquant).
- 2.4 Chaque joueur inscrit doit être admissible selon les exigences décrites dans la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

## **ARTICLE 3 FORMULE DE RENCONTRE**

- 3.1 Nombre de joueurs sur le terrain : 5 joueurs, incluant le gardien
- 3.2 Durée des parties :  
Toute catégorie confondue : deux (2) périodes de 30 minutes
  - 3.2.1 Une partie est reconnue complète après une (1) demie complétée.
- 3.3 Temps d'arrêt :  
Un temps d'arrêt d'une (1) minute par partie est alloué à chacune des équipes.
- 3.4 Bris d'égalité lors des parties éliminatoires :
  1. Deux (2) périodes de prolongation de cinq (5) minutes chacune.  
Les périodes doivent être jouées au complet.
  2. Tir de barrage à 3 joueurs
- 3.5 Disposition particulière  
Lorsqu'une différence de dix (10) buts sépare les deux équipes, la partie prend fin avec le pointage du moment et les buteurs, les buts « pour » et buts « contre » seront cumulés. La partie peut se poursuivre si les 2 entraîneurs sont en accord. Si un des deux entraîneurs souhaite arrêter la partie, il pourra en faire la demande auprès de l'arbitre.  
Les sanctions et les points d'éthique sportive sont appliqués en tout temps.
- 3.6 Lorsque la partie est débutée, un joueur devra arriver avant le début de la deuxième demie (sifflet de l'arbitre) pour être admissible à la partie.
- 3.7 L'équipe qui n'arrive pas à l'heure prévue dispose d'un délai de 30 minutes (l'équivalent d'une demie) pour se présenter en uniforme et prête à jouer.  
Si l'équipe n'est pas présente avant que l'arbitre ne siffle la fin de la première demie, l'équipe fautive perd la partie par forfait.

## ARTICLE 4 ÉQUIPEMENTS

- 4.1 Ballon officiel : FUTSAL (#4) pour toutes les catégories
- 4.2 Buts : aucune partie ne peut être officiellement disputée sans la présence de buts avec filet, fixés au sol ou au mur de façon à ce que le but ne puisse tomber ou se refermer sur lui-même. Ils doivent être identiques et d'une dimension minimale de 2m x 3m (6'6 x 9'10).

## ARTICLE 5 SANCTIONS

- 5.1 Un joueur qui reçoit deux (2) cartons jaunes lors d'une même partie reçoit automatiquement un carton rouge indirect, ce qui équivaut à la suspension automatique d'une (1) partie (article 21 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- 5.2 Un joueur qui reçoit un carton rouge direct est automatiquement suspendu pour deux (2) parties (article 21 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
  - 5.2.1 Le joueur qui « annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ne s'applique pas au gardien dans sa propre surface de réparation) » sera suspendu pour une (1) partie (article 22 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- 5.3 Lorsque deux (2) cartons rouges sont décernés à la même équipe durant une partie, la partie prend fin immédiatement et l'équipe fautive perd la partie par forfait (article 19.3 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).

Les statistiques de la partie telle qu'elle a pris fin seront comptabilisées au classement.

*exemple :*

Visiteur		Receveur	
Équipe A	D6	Équipe B	V3

- 5.4 Cumulatif de cartons jaunes pour un même joueur :

Les sanctions sont cumulatives au dossier du joueur, peu importe s'il obtient son carton en tant que joueur régulier ou à titre de réserviste.

  - 5.4.1 Saison régulière :
    - 3 cartons jaunes = suspension d'une (1) partie
    - 5 cartons jaunes = suspension de 2 parties additionnelles
    - 7 cartons jaunes = suspension de 3 parties additionnelles
  - 5.4.2 Éliminatoires :
    - 2 cartons jaunes = suspension d'une (1) partie
    - Suspension automatique d'une partie à chaque carton additionnel.
  - 5.4.3 Le cumulatif des cartons jaunes est distinct pour la saison régulière et pour les éliminatoires (le décompte est remis à zéro lors des éliminatoires).

Toutefois, les conséquences relatives aux sanctions décernées lors de la saison régulière sont applicables durant les éliminatoires (exemple : un joueur qui se mérite un 3<sup>e</sup> carton jaune lors du dernier match de la saison régulière devra purger sa partie de suspension lors du premier match des éliminatoires avant de pouvoir réintégrer le banc des joueurs).

- 5.5 Cumulatif de cartons jaunes pour un entraîneur :
- 5.5.1 Saison régulière :
- 2 cartons jaunes = suspension d'une (1) partie
  - 4 cartons jaunes = suspension de 2 parties additionnelles
  - 6 cartons jaunes = suspension de 3 parties additionnelles
- 5.5.2 Éliminatoires :
- Suspension automatique d'une partie à chaque carton jaune
- 5.6 Tout entraîneur qui se voit décerner un carton rouge (expulsion) doit quitter l'enceinte immédiatement. Seul un responsable âgé d'au moins 18 ans et dûment inscrit sur le formulaire d'équipe pourra lui succéder. S'il n'y a pas d'assistant, la partie prend fin immédiatement et la partie est perdue par forfait. L'entraîneur fautif est suspendu conformément à l'article 21 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 5.7 L'entraîneur est responsable de garder le décompte des cartons attribués à ses joueurs et des sanctions qui s'y rattachent. L'entraîneur qui alignera un joueur inéligible sera soumis à l'article 15 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

## **ARTICLE 6 ÉTHIQUE SPORTIVE**

- 6.1 Pour chaque partie disputée, un maximum de six (6) points par équipe pourra être attribué par l'arbitre (référence article 16 de la réglementation administrative).
- 6.2 L'équipe qui n'est pas prête à débiter la partie à l'heure prévue perdra un (1) point d'éthique.
- 6.3 Chaque carton jaune entraîne la perte d'un (1) point d'éthique.
- 6.4 Chaque carton rouge résultant de deux cartons jaunes entraîne la perte de trois (3) points d'éthique.
- 6.5 Chaque carton rouge ou expulsion entraîne la perte de cinq (5) points d'éthique.
- 6.6 Pour chaque tranche de dix (10) points d'éthique perdus, un (1) point au classement sera retranché.
- 6.7 La bannière d'éthique sportive sera remise à l'équipe qui aura perdu le moins de points d'éthique (incluant les éliminatoires et les finales). Une moyenne par match sera calculée et ce sera cette moyenne qui sera prise en considération.
- 6.7.1 En cas d'égalité, le bris sera effectué de la manière suivante :
- 1) Points d'éthique attribués (rapport d'éthique sportive) lors des parties disputées entre les équipes à égalité ;
  - 2) Nombre de cartons jaune décernés lors des parties disputées entre les équipes à égalités ;
  - 3) Nombre total de cartons rouge (ou expulsion) ;
  - 4) Équipe qui termine au meilleur rang.

## **ARTICLE 7 ÉGALITE AU CLASSEMENT**

- 7.1 Une équipe qui a perdu une partie par forfait en cours de saison se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 7.2 Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes (nb de victoires, défaites et parties nulles)
- 7.3 Entre les parties des équipes à égalité : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 7.4 Entre les parties des équipes à égalité : équipe ayant la meilleure fiche offensive
- 7.5 Au classement général : fiche des équipes (nb de victoires, défaites, et parties nulles)
- 7.6 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 7.7 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive
- 7.8 Au classement général : différentiel des buts pour et des buts contre.

## ARTICLE 8 CLASSEMENT

Victoire	3 points
Partie nulle	1 point
Défaite	0 point
Forfait	-1 point

## ARTICLE 9 ÉLIMINATOIRES

Lors des éliminatoires, l'équipe hôte doit proposer deux (2) choix de dates à l'équipe visiteuse. L'équipe hôte communique avec l'équipe visiteuse et le responsable des sports de l'équipe hôte communique ensuite avec la ligue pour l'informer des coordonnées.

**Note :** Une finale centralisée est organisée pour les équipes de la division 2 de même que pour les équipes de la division 3. Consultez la programmation régionale pour connaître les dates.

## ARTICLE 10 RECOMPENSES

- 10.1 Pour chaque catégorie inscrite, une bannière permanente est remise à l'équipe qui remporte le championnat scolaire régional (finale).
- 10.2 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui se sont respectivement classées :
  - Première : médailles d'or
  - Deuxième : médailles d'argent

## ARTICLE 11 COMITE DE PROTET ET D'ETHIQUE (AVISEURS TECHNIQUES)

Deux (2) aviseurs techniques sont nommés lors de la réunion pré-saison afin de siéger sur le comité de protêt et d'éthique en ce qui a trait aux cas qui concernent leur discipline.

POSTE	BENJAMIN	CADET	JUVENILE
Aviseur principal :			
Aviseur substitut :			

Le comité de protêt et d'éthique fera appel à l'aviseur substitut dans l'éventualité où l'aviseur principal est impliqué.

## ARTICLE 12 REGLEMENTS OFFICIELS

- 12.1 Les règlements officiels de soccer intérieur sont ceux du FUTSAL (FIFA).
- 12.2 Les règlements spécifiques régionaux du RSEQ Lac-Saint-Louis et provinciaux du RSEQ ont préséance sur les règlements officiels.
- 12.3 Les règlements spécifiques régionaux ont préséance sur la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 12.4 Les règlements spécifiques du RSEQ Lac-Saint-Louis ont préséances sur les règlements spécifiques du championnat provincial scolaire du RSEQ.
- 12.5 L'équipe qui représentera le RSEQ Lac Saint-Louis lors du championnat provincial scolaire de futsal devra se conformer à la réglementation spécifique et administrative du RSEQ provincial.

## **ANNEXE – LOIS DE JEU FIFA FUTSAL**

### **Note du RSEQ Lac-Saint-Louis :**

La présente annexe est tirée de la réglementation spécifique provinciale du RSEQ. Elle a simplement été ramenée dans la réglementation spécifique régionale afin d'en faciliter la consultation, la compréhension et l'application.

1. Les articles suivants font référence aux Lois de jeu FIFA FUTSAL
2. Prendre note que les articles dans la présente annexe peuvent se référer à des lois de jeu FIFA FUTSAL complémentaires à celles que nous avons notées.
3. Les notes en BLEU sont une interprétation/explication régionale du RSEQ Lac-Saint-Louis face aux présents règlements de jeu.

### **TABLE DES MATIÈRES**

ANNEXE FUTSAL 2016-2017 – RÈGLES DE JEU .....	8
Procédures pour la séance de tir au but .....	8
Substitution 9	
RÈGLE DU 4 SECONDES ET ACCUMULATION DES FAUTES .....	9
Règle du quatre (4) secondes.....	9
Accumulation de fautes.....	10
REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN .....	10
Coup de pied de réparation (pénalty).....	10
Coup franc direct à partir de la 6 <sup>e</sup> faute cumulable .....	10
Relance du gardien.....	11
Coup d'envoi .....	12
Rentrée de touche .....	13
Distance réglementaire .....	14
Coup de pied de coin .....	15

### **MISE À JOUR DU 21 NOVEMBRE 2016 :**

Accumulation de fautes

Coup franc direct à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulable

Plan du terrain et notes

## **ANNEXE FUTSAL 2016-2017 – RÈGLES DE JEU**

---

(Uniquement à titre d'information pour les entraîneurs pour la saison 2016-2017. Toutefois, dans le cas d'un litige, les règlements de la FIFA Futsal auront préséance).

### **PROCEDURES POUR LA SEANCE DE TIR AU BUT**

---

#### RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL : PROCEDURE POUR DETERMINER LE VAINQUEUR (P. 66)

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés.
- Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- Les arbitres et le chronométrateur consignent par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but.
- Le gardien peut être remplacé par n'importe quel joueur pour l'épreuve des tirs au but.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Tout joueur éligible peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but, sous réserve d'en avoir informé les arbitres et d'avoir revêtu le maillot adéquat.
- Seuls les joueurs autorisés, ainsi que les gardiens ainsi que les arbitres peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester dans la moitié de terrain opposée.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu, du côté opposé aux zones de remplacements, à la hauteur du point de réparation et à au moins cinq mètres de ce dernier.
- Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu de Futsal et les directives du département de l'Arbitrage de la FIFA qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Si, à l'issue du temps réglementaire ou des prolongations, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire; c'est au capitaine de l'équipe qu'il revient d'informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.
- Si une équipe doit réduire le nombre de ses joueurs éligibles pour être à égalité avec son adversaire, elle pourra exclure les gardiens de but de la liste des tireurs.
- Le gardien exclu de la sorte prendra donc place dans la surface technique mais pourra à tout moment remplacer le gardien de but titulaire.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs sélectionnés par chaque équipe pour exécuter les tirs au but se trouve dans la moitié de terrain opposée.

## SUBSTITUTION

### RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL : PROCÉDURES DE REMPLACEMENT – LOI 3 (P. 16)

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.

La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend (voir NOTE ci-après)

### Note du RSEQ LAC-SAINT-LOUIS :

Pour les besoins de notre ligue, malgré le règlement spécifique provincial, les équipes ne doivent pas changer de banc à la mi-temps (devrait toutefois être en vigueur lors du championnat provincial scolaire).

Les substitutions doivent toutefois être effectuées devant la zone de remplacement située du côté du but qu'elle défend, tel que prévu au règlement.

## RÈGLE DU 4 SECONDES ET ACCUMULATION DES FAUTES

### Règle du quatre (4) secondes

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 :	RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL	Reprise de jeu en cas d'infraction & endroit :	
Coup de pied de coin	Loi 17 Page 64	Sortie de but à l'équipe adverse	Dans la surface de réparation.
Coup franc direct	Loi 13 Page 50	Coup franc <b>indirect</b> à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Coup franc indirect	Loi 13 Page 50	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Relance du gardien	Loi 12 Page 42	Coup franc indirect à l'équipe adverse	A l'endroit où l'infraction a été commise. Si le gardien se trouve à l'extérieur de la surface de réparation (et à l'intérieur de sa moitié de terrain) : à l'endroit où l'infraction a été commise Si le gardien se trouvait dans sa surface de réparation : sur la ligne de réparation
Rentrée de touche	Loi 15 Page 58	Rentrée de touche à l'équipe adverse	À l'endroit de la rentrée de touche initiale.
Sortie de but	Loi 16 Page 61	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.

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.

### **Accumulation de fautes**

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 13 COUPS FRANCS (P.45)

Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc **direct** ou un coup de pied de réparations mentionnées dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.

- Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont comptabilisées comme des fautes cumulées.
- Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent interrompre le match, selon qu'ils décident ou non de laisser l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.

**Un coup franc direct sans mur est donc accordé à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulée d'une même équipe dans une même période.**

- Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométreur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulée.
- En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

### **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 (pénalty) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

#### **\*Ajout/précision – 17 novembre 2016 (règlements spécifiques provinciaux RSEQ)**

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

#### **Coup de pied de réparation (pénalty)**

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 14 COUP DE PIED DE REPARATION (P. 54)

Pour le coup de pied de réparation (pénalty) 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.

#### **Coup franc direct à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulable**

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 13 COUP FRANC (P. 46)

Un coup franc direct à partir de la (6<sup>e</sup>) sixième faute cumulée est accordé à l'équipe adverse à partir de la sixième (6<sup>e</sup>) faute cumulée au courant d'une même période. Ainsi, jusqu'au terme de la période, chaque faute cumulée supplémentaire (après la 5<sup>e</sup>) commise par cette équipe donnera lieu à un coup franc direct à partir de la (6<sup>e</sup>) sixième faute cumulée à l'équipe adverse.

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.

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.

#### [VOIR PLAN DU TERRAIN ET NOTES À LA FIN DE LA PRÉSENTE ANNEXE](#)

[Dans tous les cas \(extrait de la page 49\) :](#)

Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe :

- Les joueurs de l'équipe en défense **ne peuvent 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 cinq mètres 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 cinq mètres 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.

#### **Relance du gardien**

La **sortie de but** est une façon de reprendre le jeu.

[RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 16 SORTIE DE BUT \(P. 60\)](#)

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.

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

**NOTE :** [le gardien qui effectue la sortie de but est contraint à la règle des 4 secondes et ne peut retoucher au ballon une seconde fois avant que le ballon n'ait été joué ou n'ait été touché par un adversaire.](#)

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 contrôle 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.

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.

[RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL - LOI 12 FAUTES ET INCORRECTIONS \(P. 134\)](#)

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 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.
- 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.

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.

**NOTE** : le gardien qui effectue la relance est contraint à la règle des 4 secondes et ne peut retoucher au ballon une seconde fois avant que le ballon n'ait été joué ou n'ait été touché par un adversaire.

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 12 FAUTES ET INCORRECTIONS (P. 42)

### **Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect**

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :

- garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain ;
- après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis des arbitres :

- 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 contre un coéquipier une des neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct (lorsque commises contre un adversaire) ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12 ou dans toute autre Loi, pour lesquelles le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

### **Coup d'envoi**

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU (P. 34)

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.

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

**NOTE** : le joueur qui effectue le coup d'envoi PEUT faire une passe à son gardien. Ce dernier est toutefois contraint à la règle des 4 secondes s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain et ne peut y retoucher une seconde fois avant que le ballon n'ait été joué ou n'ait été touché par un adversaire.

## Rentrée de touche

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 15 RENTRÉE DE TOUCHE (P. 56)

La rentrée 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.

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

**NOTE** : le joueur qui effectue la rentrée de touche PEUT faire une passe à son gardien. Ce dernier est toutefois contraint à la règle des 4 secondes s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain et ne peut y retoucher une seconde fois avant que le ballon n'ait été joué ou n'ait été touché par un adversaire.

La rentrée 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.

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

## Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche.

## Exécution

Il existe un seul type de rentrée de touche :

- la rentrée de touche au pied.

### Positionnement lors d'une 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 dudit endroit.
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

### **Distance réglementaire**

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.

En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif s'expose à un avertissement (carton jaune) et le jeu sera repris par la reprise de jeu prévue initialement.

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 15 RENTRÉE DE TOUCHE (P. 56)

58 / LOI 15 – Rentrée de touche

### **Infractions et sanctions**

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche sera rejouée et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe de manière incorrecte le joueur effectuant la rentrée de touche :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute infraction à l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

## **Coup de pied de coin**

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 17 (P.63)

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.

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

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, que ce soit à terre ou en l'air et 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.

## **Positions du ballon et des joueurs**

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 cinq mètres de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu.

## **Exécution**

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.