

FUTSAL
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
2021-2022
(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 10 juin 2020 (CSS 1920-01)

EN TANT QUE QU'ATHLÈTE, ENTRAÎNEUR OU SPECTATEUR DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS,
MON COMPORTEMENT A UN IMPACT SUR MON ÉCOLE, MON SPORT, MES COÉQUIPIERS,
MES JOUEURS, MES ADVERSAIRES, MON ENTRAÎNEUR, MES PARTISANS ET SUR MOI-MÊME.

PARTICIPER AU SPORT ÉTUDIANT, C'EST :

L'ESPRIT SPORTIF

LE RESPECT

LA DIGNITÉ

LE PLAISIR

L'HONNEUR

L'ESPRIT SPORTIF... J'Y CROIS

- ③ Je prends connaissance des règles écrites et non écrites du sport et m'engage à les respecter
- ③ J'accepte toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité
- ③ Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec les coéquipiers et les entraîneurs
- ③ J'aide les coéquipiers qui présentent plus de difficultés
- ③ J'accepte les erreurs de mes coéquipiers car il m'arrive d'en faire également.
- ③ Je me mesure à un adversaire dans l'équité. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- ③ Je refuse de gagner ou de perdre par des moyens illégaux et par tricherie

LE RESPECT... J'Y CROIS

- ③ Je considère un adversaire sportif comme étant indispensable pour jouer et non comme un ennemi.
- ③ J'agis en tout temps avec courtoisie et respect envers les entraîneurs, les officiels, les coéquipiers, les marqueurs, les adversaires et les spectateurs.
- ③ Je suis capable de m'exprimer sans utiliser de langage injurieux, agressif ou irrespectueux
- ③ Je respecte les installations de l'école qui m'accueille pour disputer la partie.
- ③ Je respecte mon engagement envers mes coéquipiers, mes entraîneurs et mon équipe jusqu'au bout.

LA DIGNITÉ... J'Y CROIS

- ③ Je fais preuve de sang-froid et maîtrise mes gestes et mes paroles face aux autres participants.
- ③ Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite et j'accepte la victoire avec modestie et sans ridiculiser l'adversaire.

LE PLAISIR... J'Y CROIS

- ③ Je joue pour m'amuser d'abord et avant tout.
- ③ Je considère la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
- ③ Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'une bannière.

L'HONNEUR... J'Y CROIS

- ③ Je représente mon équipe, mon école et mon instance régionale du RSEQ.
- ③ Je véhicule et projette les valeurs positives de mon sport et de mon école.
- ③ Je fais partie des ambassadeurs de mon école et du RSEQ.

JE SUIS LE RSEQ.

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	3
Article 1 Catégories d'âges.....	4
Article 2 Composition de l'équipe.....	4
Article 3 Formule de rencontre (modifié le 10/06/2020)	4
Article 4 Équipements.....	5
Article 5 Sanctions.....	5
Article 6 Classement et points franc-jeu (modifié le 10/06/2020).....	6
Article 7 Égalité au classement	6
Article 8 Éliminatoires.....	7
Article 9 Récompenses.....	7
Article 10 Règlements officiels.....	7
ANNEXE – LOIS DE JEU FIFA FUTSAL.....	8



ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

- 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'ÉQUIPE

- 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 17.1 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 17.1 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 (MODIFIÉ LE 10/06/2020)

- 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 25 minutes non chronométrées. En temps réglementaire, le match peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (blessures, etc). En tout temps, la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.
 - 3.2.1 Une partie est reconnue complète après une (1) demie complétée.
- 3.3 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
- 3.4 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.
- 3.5 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.
- 3.6 L'équipe qui n'arrive pas à l'heure prévue dispose d'un délai équivalent à la durée 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.
Premier carton rouge indirect : Suspension d'une (1) partie
Deuxième carton rouge indirect : Suspension de deux (2) parties
Troisième carton rouge indirect : Suspension de trois (3) parties
(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 19 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 19 de la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis s'appliquant).
- 5.3 Lorsque deux (2) cartons rouges directs sont décernés à la même équipe durant une partie, la partie prend fin immédiatement et l'équipe fautive perd la partie par forfait
- 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^e 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 CLASSEMENT ET POINTS FRANC-JEU (MODIFIÉ LE 10/06/2020)

6.1 Classement

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

Le rang des équipes est déterminé par la moyenne des points.

Note : la moyenne des points équivaut au nombre de points obtenus divisé par le nombre de point maximum qu'une équipe aurait pu avoir si elle avait remporté toutes les parties disputées (incluant les points franc-jeu).

6.2 Points franc-jeu

Selon le respect de l'éthique sportive, deux (2) points supplémentaires seront accordés de la façon suivante :

- a) 0 ou 1 carton jaune : 2 points
- b) 2 cartons jaunes ou un rouge indirect : 1 point
- c) 3 cartons jaunes et plus : 0 point
- d) Carton rouge, expulsion ou forfait : 0 point

Lorsqu'il y a forfait, le pointage enregistré pour le classement est de 3 à 0. Les points franc-jeu seront automatiquement octroyés à l'équipe gagnante si la partie n'a pas été disputée. Si la partie a été disputée, les sanctions décernées demeureront à la fiche de l'équipe (et les points franc-jeu si applicable).

ARTICLE 7 ÉGALITÉ 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 En cas d'égalité au classement, le bris se fait dans l'ordre des critères suivants, et ce, jusqu'à ce que l'égalité soit complètement brisée. Cependant, l'avantage d'un critère précédent doit être maintenu, sans jamais revenir à nouveau à un critère précédent.
- 7.2.1 Entre les équipes à égalité : résultats des parties entre les équipes (nb de victoires, défaites et parties nulles)

- 7.2.2 Entre les parties des équipes à égalité : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 7.2.3 Entre les parties des équipes à égalité : équipe ayant la meilleure fiche offensive
- 7.2.4 Au classement général : fiche des équipes (nb de victoires, défaites, et parties nulles)
- 7.2.5 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche défensive
- 7.2.6 Au classement général : équipe ayant la meilleure fiche offensive
- 7.2.7 Au classement général : différentiel des buts pour et des buts contre.
- 7.3 Lorsque vous appliquerez ce règlement en cas de bris d'égalité, vous devez suivre les procédures suivantes :
 - 7.3.1 Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
 - 7.3.2 Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

ARTICLE 8 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 9 RÉCOMPENSES

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

ARTICLE 10 RÈGLEMENTS OFFICIELS

- 10.1 Les règlements officiels de soccer intérieur sont ceux du FUTSAL (FIFA).
- 10.2 Les règlements spécifiques régionaux du RSEQ Lac-Saint-Louis et provinciaux du RSEQ ont préséance sur les règlements officiels.
- 10.3 Les règlements spécifiques régionaux ont préséance sur la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 10.4 Les règlements spécifiques du RSEQ Lac-Saint-Louis ont préséances sur les règlements spécifiques du championnat provincial scolaire du RSEQ.
- 10.5 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 a simplement été amenée 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 \(2020/21\)](#)
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 2019-2020 – RÈGLES DE JEU	9
Procédures pour la séance de tir au but.....	9
Procédure de remplacement	11
RÈGLE DU 4 SECONDES ET ACCUMULATION DES FAUTES.....	12
Règle du quatre (4) secondes	12
Accumulation de fautes	13
REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN	13
Coup de pied de réparation (pénalty)	13
Coup franc direct à partir de la 6 ^e faute cumulable	14
Relance du gardien	16
Coup d'envoi.....	16
Rentrée de touche.....	17
Distance réglementaire.....	18
Coup de pied de coin.....	18
TEMPS MORT.....	18

ANNEXE FUTSAL 2020-2021 – RÈGLES DE JEU

(Uniquement à titre d'information pour les entraîneurs pour la saison 2021-2022. Toutefois, dans le cas d'un litige, les règlements de la FIFA Futsal auront préséance).

PROCÉDURES POUR LA SÉANCE DE TIR AU BUT

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL : PROCÉDURE POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR (P. 52)

Avant le début des tirs au but

- Le but sur lequel les tirs au but seront exécutés fait l'objet d'un toss, sauf indication contraire dans le règlement de la compétition ou l'existence d'éléments (état du terrain, sécurité, emplacement de la caméra, etc.) obligeant l'arbitre à prendre la décision.
- L'arbitre tire à pile ou face ; l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- L'ensemble des joueurs et des remplaçants ont le droit de participer aux tirs au but, sauf ceux qui, au moment où le match ou la prolongation s'est terminé(e), étaient blessés ou exclus.
- Chaque équipe est chargée de sélectionner ses tireurs – parmi les joueurs autorisés – et de définir leur ordre de passage. L'ordre n'a pas besoin d'être communiqué aux arbitres.
- Si, à la fin du match ou de la prolongation et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire, et doit informer, le cas échéant, les arbitres du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux tirs au but.
- Un gardien de but qui n'est plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ou un remplaçant ayant été retiré pour remettre le nombre de tireurs à égalité. Le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.
- Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

Pendant les tirs au but

- Seuls les joueurs autorisés et les arbitres peuvent rester sur le terrain.
- Tous les joueurs autorisés, exceptés celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central, sur la ligne médiane ou juste derrière celle-ci.
 - Le gardien de l'équipe du joueur exécutant le tir au but doit rester sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, et à peu près sur la ligne du point de penalty – à 5 m au minimum de celui-ci – du côté opposé à celui où se trouvent les bancs de touche et le deuxième arbitre.
- Un joueur autorisé peut remplacer le gardien de but.
- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand les arbitres interrompent le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut retoucher le ballon dans le cadre de son tir.
- Les arbitres consignent par écrit chaque tir au but.
- Si le gardien commet une infraction qui amène le tir à devoir être à nouveau exécuté, le gardien doit recevoir un avertissement.
- Si le tireur est sanctionné pour une infraction commise après que les arbitres ont signalé que le tir doit être exécuté, ce tir est considéré comme raté et le tireur doit être averti.
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps :

- si le tir est manqué ou repoussé, il doit être à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;
- si le tir est marqué, le but est refusé, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.
- Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de réduire son nombre de joueurs jusqu'à atteindre celui de son adversaire, les arbitres devant alors, le cas échéant, être informés du nom et du numéro de chaque joueur exclu. Tout joueur exclu ne pourra plus prendre part à la séance de tirs au but (sauf dans les cas susmentionnés).

Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous :

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- 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.
- Le principe indiqué ci-dessus s'applique pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq 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, la séance s'arrête.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, la séance se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- La séance des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté s'il ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL : PROCÉDURES DE REMPLACEMENT – LOI 3 (P. 24)

Un remplacement peut être effectué à tout moment, que le ballon soit en jeu ou non, sauf lors d'un temps mort. Lors d'un remplacement, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Le joueur remplacé quitte le terrain en passant par la zone de remplacements de son équipe, sauf exception prévue dans les présentes Lois du Jeu de Futsal.
- Le joueur remplacé n'a pas besoin d'obtenir l'autorisation d'un arbitre pour quitter le terrain.
- Les arbitres n'ont pas besoin d'autoriser le remplaçant à entrer sur le terrain.
- Le remplaçant ne peut entrer sur le terrain qu'une fois que le joueur qu'il remplace en est sorti.
- Le remplaçant entre sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe (voir NOTE ci-après)
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant a entièrement pénétré sur le terrain – après être passé par la zone de remplacements de son équipe et après avoir donné sa chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce dernier quitte le terrain par une autre zone pour une des raisons prévues dans les présentes Lois du Jeu de Futsal. Dans ce cas, le remplaçant remettra sa chasuble au troisième arbitre.
- Le remplaçant devient alors un joueur et le joueur qui est sorti devient alors un joueur remplacé.
- Dans certaines circonstances, l'arbitre peut ne pas donner son autorisation pour procéder à un remplacement, par exemple si le remplaçant ne porte pas l'équipement adéquat.
- Si la procédure de remplacement n'a pas été respecté, le remplaçant ne peut procéder à une reprise du jeu via une rentrée de touche, un coup franc, un corner, une sortie de but ou une balle à terre.
- Le joueur remplacé pourra à nouveau participer au match. • Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé ou non à jouer.

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 84	Sortie de but à l'équipe adverse	Dans la surface de réparation.
Coup franc direct	Loi 13 Page 71	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Coup franc indirect	Loi 13 Page 71	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Relance du gardien	Loi 12 Page 58	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 80	Rentrée de touche à l'équipe adverse	À l'endroit de la rentrée de touche initiale.
Sortie de but	Loi 16 Page 82	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.71)

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou par un penalty qui sont mentionnées dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulables qui sont commises par chaque équipe au cours de chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent appliquer la règle de l'avantage tant que l'équipe fautive n'a pas encore commis cinq fautes cumulées et que la faute n'empêche pas l'équipe adverse de marquer un but ou qu'elle n'annihile pas une occasion de but manifeste.
- Si la règle de l'avantage a été appliquée, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, en effectuant le signal obligatoire, que la faute cumulable doit être comptabilisée.
- En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées lors de la deuxième période du match sont maintenues pendant la prolongation.

Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée

Dans chaque période, les arbitres accordent un coup franc direct à chaque faute commise après la cinquième faute cumulée. Néanmoins, si ladite faute cumulée est commise dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif, un penalty est accordé.

Un but peut être marqué directement à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée et le tireur doit tenter de le faire.

Dans le cadre d'un coup franc direct obtenu à partir de la sixième faute cumulée, les joueurs de l'équipe qui défend ne peuvent pas former un mur défensif.

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 (penalty) 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 RÉPARATION (P. 76)

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty ; le but (poteaux, barre transversale et filets) doit également être immobile.

Le tireur doit clairement s'identifier.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, entre les poteaux et ne toucher ni les poteaux ni la barre transversale ni les filets de but avant que le tir ne soit effectué.

Mis à part le tireur et le gardien de but, tous les joueurs doivent se trouver :

- sur le terrain ;
- au moins à 5 m du point de penalty ;
- derrière le point de penalty ;
- en dehors de la surface de réparation.

Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donne le signal de tirer le penalty.

Le tireur doit botter le ballon en direction du but adverse ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit tiré en direction du but adverse.

Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur sa ligne (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé.

Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Si les arbitres accordent un penalty alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois que le penalty aura été exécuté. Le penalty est considéré comme effectué lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
- les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe.

Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et le penalty est raté ou repoussé, le penalty doit être retiré.

Coup franc direct à partir de la 6^e faute cumulable

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 13 COUP FRANC (P. 72)

Procédure

- Le ballon doit être immobile sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise (si elle l'a été dans la zone comprise entre la ligne de but et la ligne imaginaire située en dehors de la surface de réparation de l'équipe qui défend, à 10 m de la ligne de but et parallèle à celle-ci).
- Si la faute est commise dans cette zone, l'exécutant peut choisir l'endroit depuis lequel tirer le coup franc : sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.
- Les poteaux, la barre transversale et les filets doivent être immobiles.
- Le tireur doit clairement s'identifier. • Le gardien de but doit se trouver à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce que le tir soit effectué.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver :
 - sur le terrain ;
 - à au moins 5 m du ballon ;
 - derrière le ballon ;
 - en dehors de la surface de réparation.
- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donnent le signal de tirer le coup franc.
- Le joueur exécutant le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée doit le faire en direction du but adverse et avec l'intention de marquer ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit tiré en direction du but adverse et avec l'intention de marquer directement.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé en direction du but adverse.
- Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Si les arbitres accordent un coup franc direct à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois que le coup franc direct aura été effectué. Le coup franc est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, une des situations suivantes se produit :
 - le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
 - le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
 - les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe.

Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et que le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée est raté ou repoussé, le coup franc doit être retiré

Relance du gardien

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

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 16 SORTIE DE BUT (P. 82)

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, au sol ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué. Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but. Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe dont le gardien a effectué la sortie de but, un corner est accordé à l'équipe adverse. Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe qui n'a pas effectué la sortie de but, ladite équipe récupère la 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.

Coup d'envoi

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU (P. 48)

Procédure

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- L'équipe qui choisit le but en direction duquel elle attaquera en première période donne le coup d'envoi au début de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.
- À la mi-temps, les équipes changent de banc de sorte à ce que celui-ci soit de leur côté défensif du terrain.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'autre équipe qui procède au coup d'envoi.
- Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être placé sur le point central et être immobile.
- Par un coup de sifflet, l'arbitre se trouvant du côté du banc signale que le coup d'envoi peut être exécuté.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.
- Un but peut être marqué directement sur le coup d'envoi ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

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. 80)

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsque le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche.

- Si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée.
- Si le ballon entre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

Procédure

Au moment de la rentrée de touche :

- le ballon doit être immobile et positionné sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain, ou au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel il a touché le plafond ;
- tous les adversaires doivent se trouver à au moins 5 m du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.

Si une rentrée de touche est exécutée et que le ballon ressort ensuite par la même ligne de touche sans qu'aucun joueur ne la touche, elle est attribuée à l'équipe adverse qui doit l'effectuer depuis l'endroit où la rentrée de touche initiale a été exécutée.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche correctement botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

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.

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. 80)

Coup de pied de coin

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 17 (P.84)

Un corner est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, au sol ou en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué.

Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner sera accordé à l'adversaire.

Procédure

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne de but.
- Le ballon doit être immobile et être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 5 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

TEMPS MORT

RÉFÉRENCE FIFA FUTSAL – LOI 7 (P.46)

Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute lors de chaque période.

Les principes suivants s'appliquent :

- Les officiels d'équipe sont autorisés à solliciter un temps mort d'une minute auprès du troisième arbitre – ou du chronométreur, en l'absence de troisième arbitre – en utilisant le document qui leur a été fourni.
- D'un coup de sifflet ou au moyen d'un signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres, le chronométreur accorde le temps mort lorsque l'équipe qui l'a sollicité est en possession du ballon et que celui-ci n'est plus en jeu.
- Pendant un temps mort :
 - les joueurs peuvent rester sur le terrain ou en sortir. S'ils souhaitent se désaltérer, ils doivent en sortir ;
 - les remplaçants doivent rester en dehors du terrain ;
 - les officiels ne sont pas autorisés à donner leurs consignes depuis le terrain.
- Les remplacements de joueurs ne peuvent être effectués qu'après la fin du temps mort, qui sera indiquée au moyen du signal sonore ou d'un coup de sifflet.
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle disposera tout de même d'un seul temps mort au cours de la seconde période.
- En l'absence de troisième arbitre et de chronométreur, les officiels d'équipe pourront solliciter un temps mort auprès des arbitres.
- Il n'y a pas de temps mort pendant la prolongation