



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUE

TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS

TABLE DES MATIÈRES

ARTICLE 1.....	Arbitrage
ARTICLE 2.....	Attribution des points
ARTICLE 3.....	Horaire
ARTICLE 4.....	Classement
ARTICLE 5.....	Discipline
ARTICLE 6.....	Durée des parties
ARTICLE 7.....	Ballon
ARTICLE 8.....	Éligibilité des équipes
ARTICLE 9.....	Équipement des joueurs
ARTICLE 10.....	Loi du jeu
ARTICLE 11.....	Pointage
ARTICLE 12.....	Protêt
ARTICLE 13.....	Règles générales
ARTICLE 14.....	Substitution
ARTICLE 15.....	Dimension du terrain et du ballon
ARTICLE 16.....	Entrée de touche
ARTICLE 17.....	Règle du 4 secondes
ARTICLE 18.....	Règles spécifiques au gardien de but
ARTICLE 19.....	Tacles
ARTICLE 20.....	Glissade
ARTICLE 21.....	Les fautes collectives
ARTICLE 22.....	Règles spécifique
ARTICLE 23.....	Les tirs de pénalité
ARTICLE 24.....	Coup franc direct sans mur
ARTICLE 25.....	Hébergement



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



ARTICLE 1. Arbitrage

1.1 Un arbitre et un marqueur seront assignés pour chacune des parties.

ARTICLE 2. Attribution des points

2.1

- Victoire : 3 points
- Nulle : 1 point
- Défaite: 0 point
- Forfait: -2 point (Pointage de 3 à 0 pour une victoire par forfait)

ARTICLE 3. Horaire

3.1 Le comité du tournoi se réserve le droit de modifier l'horaire du tournoi en tout temps.

3.2 Une équipe qui n'est pas présente à une partie à l'horaire ou refuse de jouer la partie peu importe la raison perd automatiquement la partie par forfait (-2 points au classement).

ARTICLE 4. Classement

4.1 Dans le cas d'une égalité au classement du groupe, les équipes seront départagées selon l'ordre suivant :

1. Résultat entre les deux équipes (ne s'applique pas en cas de triple égalité).
2. Le plus haut différentiel de buts pour et buts contre.
3. Équipe ayant le moins de buts contre.
4. Équipe ayant le moins de cartons rouges.
5. Équipe ayant le moins de cartons jaunes.
6. Tirage au sort

ARTICLE 5. Discipline

5.1 Les joueurs et les entraîneurs qui ne se conforment pas aux règles de conduite de l'organisation pourront se voir expulsés du tournoi.

5.2 Un arbitre peut demander à quiconque, en tant que spectateur, qui démontre un comportement antisportif de quitter les lieux. Si le spectateur ne quitte pas les lieux, l'équipe à laquelle il est lié aura 5 minutes pour assurer le départ de celui-ci, sinon l'équipe perdra la partie par forfait. Les spectateurs doivent s'asseoir du côté opposé au banc des joueurs.

5.3 Si un joueur ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra quitter le gymnase immédiatement.

5.4 Un joueur, qui est expulsé suite à une accumulation de deux cartons jaunes lors d'une partie pourra participer à la rencontre suivante.

5.5 Un joueur, entraîneur ou gérant qui est expulsé suite à un carton rouge direct lors d'une partie ne pourra participer à la rencontre suivante.

5.6 Quiconque cumule un total de trois cartons jaunes se voit suspendue pour le match suivant. Cette loi s'applique tout au long du tournoi (éliminatoires inclus).

5.7 Deux cartons jaunes lors d'un même match équivalent à une expulsion. Les deux cartons jaunes ne seront pas cumulés.

5.8 Quiconque reçoit une deuxième carte rouge pendant toute la durée du tournoi se voit automatiquement suspendue pour le reste du tournoi.



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



5.9 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. Lorsque les trois (3) minutes sont terminées, le chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^e joueur pourra réintégrer le jeu. Si l'équipe en infériorité se fait marquer un but un 5^{ième} joueur pourra réintégrer le jeu.

5.10 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, le match est arrêté et l'équipe perd par forfait avec pointage de 0-3 (toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs). **Dans le cas où l'écart du pointage est de plus de 3 buts en faveur de l'équipe gagnant le match par forfait lors de l'arrêt du match, le pointage du match sera conservé.**

5.10 Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd la partie par forfait.

N.B. L'ENTRAÎNEUR A LA RESPONSABILITÉ DE CONNAÎTRE LE NOMBRE DE CARTONS CUMULÉS PAR SON ÉQUIPE.

ARTICLE 6. Durée des parties

6.1 2 x 20 minutes non chronométré à l'exception des temps d'arrêts avec un minimum garanti de 5 minutes d'échauffement avant la partie et un maximum de 5 minutes de pause à la mi-temps.

6.2 Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes **par match** (le temps sera arrêté pendant les temps d'arrêt).

6.3 Il n'y a pas de temps d'arrêt en prolongation. Même si le temps d'arrêt n'a pas été utilisé durant le temps réglementaire.

ARTICLE 7. Ballon

7.1 Le ballon FUTSAL sera utilisé.

ARTICLE 8. Éligibilité des équipes

8.1 À chacune des parties, les entraîneurs devront avoir en leur possession les cartes étudiantes (photocopie ou version électronique acceptée). La carte devra comprendre obligatoirement : photo et date de naissance pour confirmer l'identification de chacun des joueurs. Le tout devra être présenté au marqueur avant le début de chaque partie. En cas de retard d'un joueur, l'entraîneur adverse pourrait demander l'identité du joueur avant qu'il puisse jouer.

Sanction: À défaut de ne pouvoir présenter les cartes étudiantes, la joute pourra être jouée sous protêt et l'équipe fautive pourrait perdre le match par forfait.

8.2 Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux équipes différentes.

8.3 Trois accompagnateurs maximum par équipe pourront prendre place sur le banc.

8.4 Lors des parties, il y aura 4 joueurs plus un gardien sur le terrain.

8.5 Un minimum de 4 joueurs plus un gardien est exigé pour débiter une rencontre.



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



8.6 Le tournoi est ouvert aux catégories suivantes (garçons et filles) :
BENJAMIN --- Du 1er octobre 2004 au 30 septembre 2006
CADET --- Du 1er octobre 2002 au 30 septembre 2004
JUVÉNILE --- Du 1er juillet 2000 au 30 septembre 2002

8.7 Le tournoi est réservé aux équipes scolaires. Il est obligatoire d'être inscrit à une ligue étudiante pour participer au tournoi. Les joueurs doivent être inscrits à la même école reconnue par la fédération étudiante.

ARTICLE 9. Équipement des joueurs

9.1 Chaque joueur doit porter un numéro sur son chandail et ce numéro doit correspondre au numéro inscrit sur la liste des joueurs.

9.2 Le chandail se porte obligatoirement dans la culotte.

9.3 Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.

9.4 Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux équipes en présence, le comité fournit des dossards à l'une des équipes. Le choix se fera par tirage au sort.

9.5 Le gardien devra porter un maillot de couleur différente des joueurs de son équipe et différent des joueurs de l'équipe adverse.

9.6 Un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot;

9.7 Un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement;

9.8 Tous bijoux apparents doivent être enlevés afin qu'un joueur puisse prendre part au match.

9.9 Les piercings visibles doivent être retirés sans aucune exception. En aucun temps un piercing ne peut être couvert de ruban. Un joueur ne respectant pas ces consignes ne pourra prendre part au match.

ARTICLE 10. Loi du jeu

10.1 Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois FUTSAL de la FIFA.

10.2 Nonobstant les lois de la FIFA, les règles suivantes, spécifiques au Tournoi de futsal des Titans, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

ARTICLE 11. Pointage

11.1 Il n'y aura pas de temps supplémentaire durant les préliminaires.

11.2 Dans l'éventualité d'un pointage égal lors des éliminatoires, il y aura une période supplémentaire de 5 minutes À FINIR (formule ballon d'argent). Lors des prolongations, 4 joueurs plus un gardien prendront place sur le terrain. Si l'égalité persiste, il y aura des tirs de barrage. Il y aura 3 tirs pour chaque équipe. Si l'égalité persiste, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Seulement les joueurs qui sont sur le



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



terrain à la fin de la période de prolongation pourront participer aux tirs au but et ce à tour de rôle. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devra alors retirer un joueur pour les tirs au but. Un joueur ne peut tirer une 2^e fois avant que les 5 joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

11.3 Si, pendant la partie le pointage accuse une différence de 8 buts, la partie est terminée.

Présence des équipes

11.5 Les équipes devront se présenter dans le gymnase 15 minutes avant le début de la partie. Aucun retard pour débiter la partie ne sera toléré et l'équipe fautive perdra par forfait (-2 points au classement).

11.6 Une équipe qui perd par forfait recevra une amande de 100\$

11.7 Si une équipe ne peut se présenter sur le terrain à l'heure prévue par suite d'un cas de force majeure et que tout fut mis en œuvre pour arriver à temps au lieu de la rencontre, le comité organisateur jugera si la partie peut être jouée.

11.8 Aucune équipe ne peut disputer une partie sans la présence de l'entraîneur chef, d'un assistant ou d'un substitut.

ARTICLE 12. Protêt

12.1 Aucun protêt ne sera accepté.

ARTICLE 13. Règles générales

13.1 Le comité organisateur du tournoi n'est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte, du transport d'un blessé par ambulance, ni des coûts hospitaliers.

13.2 Toutes boissons alcoolisées et cigarettes sont interdites à l'intérieur et sur le terrain de l'école.

13.3 Tous les entraîneurs et joueurs devront porter des espadrilles dans les gymnases.

ARTICLE 14. Substitution

14.1 Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions.

14.2 Les changements peuvent se faire en tout temps et ce, même durant le déroulement de la partie.

14.3 La zone de changement est située devant le banc des joueurs. Les équipes doivent changer de côté à la demie.

14.4 Le joueur doit attendre que son partenaire soit sortie du terrain avant d'entrer en jeu.

14.5 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;

14.6 Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain;

14.7 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.

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

14.9 Le joueur fautif (celui qui entre dans le jeu avant la sortie de l'autre joueur) se verra



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



décerner un carton jaune. Les changements de gardien doivent se faire durant un arrêt de jeu avec la permission de l'arbitre.

ARTICLE 15. Dimension du terrain et du ballon

15.1 Les murs du fond situés derrière les filets ainsi que les murs de côté ne sont pas en jeu.

15.2 Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum déterminée par l'organisation du tournoi (terrain de Handball réglementaire).

ARTICLE 16. Entrée de touche

16.1 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. Elles se feront au pied uniquement et le ballon peut quitter le sol.

16.2 Le ballon sera placé sur la ligne de touche et devra être immobile lors du botté. L'entrée de touche sera donnée à l'autre équipe si l'un ou les 2 points précédents ne sont pas respectés.

16.3 Les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire et automatique de (5) mètres du ballon. En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif recevra un avertissement carton jaune (pas de faute collective) et l'équipe adverse reprendra la séquence de jeu.

16.4 Un but ne peut pas être marqué sur une entrée de touche.

Autres situations de sortie de jeu

16.5 Les coups d'envoi, les touches et les relances du gardien sont indirects (un but ne peut être marqué directement). Sur un coup d'envoi le ballon doit bouger vers l'avant avant de pouvoir être joué par un autre joueur de la même équipe.

16.6 Les coups de pied de coin sont directs (un but peut être marqué directement).

16.7 Si le ballon **touche le plafond** ou autres objets dans la limite de jeu (Panier de basket-ball par exemple) **une entrée de touche sera octroyée** à l'équipe adverse à l'endroit le plus près d'où la faute a été commise. Le dernier joueur ayant touché le ballon détermine l'équipe fautive.

16.8 Les joueurs adverses devront se placer à une distance de 5 mètres sur tout coup franc ou entrée de jeu (coup d'envoi, touche, corner).

ARTICLE 17. Règle du 4 secondes

17.1 En tout temps les joueurs ont 4 secondes pour effectuer les actions suivantes :

- coups francs directs; un non-respect sera sanctionner par un coup franc indirect à l'équipe adverse au même endroit
- coups francs indirects; un non-respect sera sanctionner par un coup franc indirect à l'équipe adverse au même endroit
- touches; un non-respect sera sanctionner par une touche à l'équipe adverse au même endroit
- coups de pied de coin; un non-respect sera sanctionner par une relance du gardien à la main à l'équipe adverse
- relance du gardien; un non-respect sera sanctionné par un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'extérieur de la surface du gardien au point le plus près de l'infraction



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



ARTICLE 18. Règles spécifiques au gardien de but

18.1 Lorsque l'équipe adverse fait sortir le ballon derrière la ligne de but (**Sortie de but**) le gardien, placé n'importe où dans la surface de réparation, doit relancer le ballon à la main dans un délai maximal de quatre (4) secondes. Le ballon est en jeu quand il est sorti de la surface de réparation (zone de six mètres).

18.2 Lors de la relance à la main 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.

18.3 Un but ne peut pas être compté directement sur une relance du gardien à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

18.4 Dans la **zone défensive**, le gardien doit respecter la règle des 4 secondes en tout temps. Si le gardien dépasse la limite de 4 secondes, un coup franc indirect sera octroyé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise. **Si l'infraction a lieu dans la surface du gardien le coup franc indirect sera joué à l'extérieur de la surface à l'endroit le plus près de l'infraction.**

18.5 Le gardien devient un 5^e attaquant lorsqu'il traverse dans la zone offensive.

18.6 Suite à un arrêt, le gardien peut effectuer une relance à la main ou déposer le ballon au sol et relancer avec le pied.

18.7 La volée et la demi-volée sont interdites.

NOTE : Si le gardien fait une volée ou une demi-volée; un coup franc indirect sera octroyé en faveur de l'équipe attaquante et sera exécuté sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

18.8 Une fois la relance effectuée, le ballon peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur

NOTE : 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. Il est à noter qu'un but sera toutefois accordé si le ballon touche un joueur avec de pénétrer dans le but. Si le gardien dépose le ballon par terre (en supposant qu'il n'y a pas de volée et de demi-volée), il peut marquer un but directement avec ses pieds.

18.9 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.

18.10 Le gardien est considéré comme en possession du ballon :

- *lorsqu'il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (le sol, son corps, etc.). Si un gardien de but tient le ballon dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui contester;*
- *lorsqu'il tient le ballon sur sa main ouverte ;*
- *lorsqu'il fait rebondir le ballon sur le sol ou qu'il le lance en l'air.*



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



18.11 Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon ou à en prendre possession à l'intérieur de sa propre moitié de terrain dans les circonstances suivantes :

- Lorsque le 4 secondes a été écoulé.
- **S'il reçoit d'un coéquipier le ballon dans sa propre moitié de terrain incluant sa surface 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.

Dans tous les cas la sanction sera un coup franc Indirect à l'équipe adverse à l'endroit de l'infraction. Si l'infraction a lieu dans la surface du gardien le coup franc indirect sera joué à l'extérieur de la surface à l'endroit le plus près de l'infraction.

ARTICLE 19. Tacles

19.1 Définition : jeu au sol impliquant un contact physique avec l'adversaire. S'il y a tacle dangereux avec imprudence et contact, l'arbitre doit absolument octroyer un carton jaune et reprendre avec un coup franc direct ou coup de pied de réparation (il y a faute cumulative).

19.2 Le "botté-ciseaux" et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux.

ARTICLE 20. Glissade

20.1 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.**

ARTICLE 21. Les fautes collectives

21.1 Note: Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives. Tous les avertissements (cartons jaunes) sauf ceux commis après un arrêt de jeu, sont comptabilisés comme des fautes collectives. Un coup franc sans mur à dix mètres est accordé à partir de la 6e faute collective dans une même mi-temps.

21.2 Les fautes cumulées se poursuivent en prolongation

ARTICLE 23. Les tirs de pénalité

23. Il se feront à partir de la ligne du 6 mètres du handball. Les autres joueurs devront être derrière la ligne pointillée du 10 mètres.

ARTICLE 24. Coup franc direct sans mur

24.1 Pour chaque demie, un coup franc direct sans mur est appelé par l'arbitre lorsqu'une 6e faute collective est cumulée par l'équipe. Jusqu'au terme de la demie, un coup franc direct sans mur est octroyé pour chaque faute additionnelle aux 5 fautes collectives.

24.2 Le ballon est placé à une distance de 10 mètres de la ligne de but. Le gardien doit se



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



trouver au minimum à 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.

ARTICLE 25. Hébergement

25.1 Un adulte du même sexe doit être présent en tout temps avec les joueurs dans leur classe.

25.2 Couvre-feu à 23h00. Aucune circulation dans l'école après le couvre-feu.

25.3 Aucune activité sportive ne sera tolérée dans les classes, par exemple : le soccer...

25.4 Aucun énervement ou bruit excessif ne sera toléré dans les classes afin de respecter les équipes qui souhaitent se reposer.

25.5 Un non-respect des règles mentionnées ci-haut entraînera une expulsion de l'équipe.

25.6 Lors du départ de l'équipe, la classe doit être dans l'état