



COUPE FUTSAL LAVAL – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

1. Comité du Tournoi

Le comité organisateur est responsable de l'organisation générale du tournoi. La vérification des équipes se fera à l'endroit désigné par le Comité organisateur. Toutes les décisions du Comité concernant l'interprétation de ses règlements seront finales et sans appel. Tout cas non-prévu dans les présents règlements sera réglé par le comité organisateur.

2. Enregistrement des équipes et liste des joueurs

Chaque équipe devra enregistrer, avant le début de la compétition, une liste des joueurs participants dans le système PTS-Tournoi suite à la remise du code d'accès fourni par les organisateurs au moins deux semaines avant le début de la compétition.

Aucune modification ne pourra être faite après le vendredi 12h00 précédant le tournoi.

Les joueurs et entraîneurs doivent être validés par leur club/région d'appartenance pour la saison Hiver 2018-2019.

Il est autorisé à une joueuse de prendre part au tournoi au sein d'une équipe masculine.

Une équipe pourra inscrire un maximum de 14 joueurs sur la feuille de match pour toute la durée du tournoi.

Le personnel d'équipe et les joueurs doivent se présenter au moins 60 minutes avant leur premier match à la salle d'enregistrement pour procéder à la vérification des joueurs et du personnel d'équipe.

Catégorie d'âge (Été 2019)

U-08 né en 2011 (FESTIVAL)

U-09 né en 2010

U-10 né en 2009

U-11 né en 2008

U-12 né en 2007

3. Personnel d'équipe

Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.

Seulement trois (3) membres du personnel d'équipe validés sont autorisés au banc. En tout temps, il doit y avoir présence d'au moins un (1) entraîneur avec carte d'affiliation sur le banc des joueurs lors d'un match. Si un membre du personnel d'équipe est expulsé lors d'un match et que son équipe se retrouve sans personnel d'équipe pour le reste du match, l'équipe en question perd par forfait.

Un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu est éligible dans la zone technique, sur présentation sa carte professionnelle, émise par son Ordre professionnel, ou d'étudiant, émise par son établissement académique. Il n'a besoin d'une carte d'affiliation valide pour être sur la liste d'équipe ou dans la zone technique.

4. Feuille de matchs

Toutes les feuilles de matchs sont électroniques. Un délégué présent sur chaque terrain procédera à la vérification des joueurs et du personnel d'équipe. Ils devront détenir un bracelet remis au enregistrement des équipes pour pouvoir participer au match.

5. Permis de voyage

Le permis de voyage est obligatoire pour participer au tournoi. Aucune équipe ne peut jouer de match si elle n'a pas remis son permis de voyage. Si celui-ci n'a pas été remis préalablement au tournoi, il pourra être remis à la table d'enregistrement avant leur premier match.

Les permis de voyage électronique complétés en bonne et due forme sont acceptés.

6. Joueur réserves

Désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe. L'utilisation des joueurs réserves est illimitée.

7. Joueur à l'essai

Désigne un joueur d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié. Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs à l'essai. **L'équipe devra fournir préalablement au responsable du tournoi le permis de joueur à l'essai pour être éligible.**

8. Joueurs mutés

Désigne tous les joueurs ayant changé de club. Le nombre total de joueurs figurant sur la feuille de match est illimité.

COUPE FUTSAL LAVAL – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

9. Le Double surclassement

Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception des documents suivants : formulaire de demande de surclassement, autorisation parentale et autorisation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation. L'équipe devra fournir **préalablement** au responsable du tournoi ces documents pour être éligible. (FSQ - R.F. Article #5.2).

10. Classement

Lors des qualifications, les points seront alloués de la façon suivante afin de classées les équipes dans leur groupe respectif :

➤ Match gagnée	3 points
➤ Match nulle	1 point
➤ Match perdue	0 point
➤ Match forfait	-1 point

En cas d'égalité de points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :

- Le plus de matchs gagnées
- Le résultat dans le(s) match(s) entre les deux équipes (seulement en cas de double égalité)
- Différence entre les buts pour et les buts contre
- Équipe ayant le plus grand nombre de but POUR
- Équipe ayant le moins de but CONTRE
- Équipe ayant le moins de carton rouge
- Équipe ayant le moins de carton jaune
- Tir de confrontation (Tirage au sort si les tirs de confrontation ne peuvent avoir lieu)

11. Égalité (Demi-finale ou Finale)

Dans le cas où une équipe victorieuse doit absolument être déclarée à la fin d'une rencontre :

- Trois tirs de pénalités seront effectués alternativement par chaque équipe par trois joueurs présents sur le terrain à l'issue du match. L'arbitre désignera par tirage au sort l'équipe qui sera la première à tirer.
- Si l'égalité subsiste après ces trois tirs, les joueurs sur le terrain tireront de façon alternative, jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage avec un nombre de tirs égaux. Tous les joueurs (présents sur le terrain à la fin du match) doivent tirer avant qu'un joueur puisse tirer une 2ème fois.

12. Avertissement et expulsions

Un joueur ou entraîneur qui reçoit deux (2) avertissements dans le même match sera expulsé et suspendu lors du prochain match. Les avertissements sont cumulatifs durant le tournoi. Un joueur ou un entraîneur qui reçoit son troisième (3) cartons jaunes du tournoi sera suspendu lors de son prochain match.

Un joueur ou entraîneur qui reçoit une (1) expulsion durant un match sera suspendu lors du prochain match.

13. Forfaits

Le comité organisateur sera sévère à l'application de ce règlement.

- Aucun retard d'équipe n'est permis au début du match sinon l'équipe est immédiatement déclarée forfait.
- Aucune équipe ne peut débiter un match sans le nombre minimum de joueur prévu sur le terrain sinon elle perd par forfait.
- Pour des raisons disciplinaires, si 2 joueurs de la même équipe sont expulsés par l'arbitre durant la match, l'équipe perd par forfait.
- Deux (2) forfaits dans le tournoi occasionneront l'exclusion de l'équipe et les pénalités d'usage seront imposées.
- Une équipe qui se voit pénalisé d'un forfait de match, comme sanction à une irrégularité, se verra retirer les points et les buts marqués lors de ce match.
- Un forfait se calcule 3 à 0 et -1 point au classement.
- Une équipe qui ne se présente pas à son match pour quelque raison que ce soit, perd le match par forfait et pourrait être expulsée du tournoi.

14. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté.

15. Usage locaux/responsabilité

Toute personne enfreignant les règlements en vigueur sur le lieu de compétition ou saccageant le matériel se verra retirer le droit d'accès aux locaux et des sanctions seront prises contre l'équipe dont l'athlète appartient.

COUPE FUTSAL LAVAL – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Loi 1 - Terrain de jeu

- ✓ Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes.
- ✓ Les deux lignes extérieures les plus longues sont appelées lignes de touche.
- ✓ Les deux lignes plus courtes sont appelées lignes de but.
- ✓ La surface de réparation doit avoir 6 mètres et au 6 mètres il doit y avoir un point de réparation.
- ✓ Un second point de réparation à 10 mètres de la ligne de but doit être prévu.

Loi 2 - Ballon

- ✓ Le ballon est le ballon « FUTSAL » pour toutes les catégories.

Loi 3 - Nombre de joueurs

- ✓ Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 5 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but.
- ✓ Le nombre maximum de joueurs qui peuvent être présents au match est de 14 joueurs.
- ✓ Un match ne peut débiter si l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs.
- ✓ Le match sera arrêté si l'une des 2 équipes se retrouve avec moins de 3 joueurs (y compris le gardien de but) sur le terrain de jeu.

Loi 4 - Équipement des joueurs

- ✓ L'équipement des joueurs est le même que les lois du jeu FIFA. Les protège-tibias sont obligatoires et les bijoux en tous genres sont interdits.

Loi 5 - Arbitres

- ✓ Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal.

Loi 6 - Chronométrateurs (Modifié pour Coupe Futsal Laval)

- ✓ L'arbitre chronomètre la durée du match.
- ✓ L'arbitre prend en note les fautes cumulées par chaque équipe.

Loi 7 - Durée du match (Modifié pour Coupe Futsal Laval)

- ✓ La durée du match sera d'une période de 35 minutes temps continu.
- ✓ Les équipes ont chacun droit à un temps mort d'une minute pendant la période.

Loi 8 - Coup d'envoi et reprise du jeu

- ✓ Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnant le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la période.
- ✓ Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.
- ✓ Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.

Loi 9 - Ballon en jeu et hors du jeu

- ✓ Le ballon est hors du jeu quand :
 - Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit par terre ou en l'air
 - Le jeu a été interrompu par l'arbitre
 - Il touche le plafond
- ✓ Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

Loi 10 - But marqué

- ✓ Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale sous réserve qu'aucune infraction aux lois du Jeu Futsal n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Loi 12 - Fautes et incorrections (voir règlements FIFA Futsal)

- ✓ Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par imprudence, témérité ou excès d'engagement, l'une des fautes énumérées dans la loi. (voir Lois du Jeu de Futsal)
- ✓ Le gardien de but, après avoir joué le ballon, ne peut pas le retoucher dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire de son coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire.

COUPE FUTSAL LAVAL – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Loi 13 - Coups Francs

Pour tous les coups francs :

- Le coup franc (direct ou indirect) sera accordé à l'endroit où la faute a été commise (sauf les exceptions notées dans la Loi 13).
- Le joueur a 4 secondes pour s'exécuter.
- Le ballon doit être immobile au moment d'être joué.
- Toutes les fautes sanctionnées par un CFD ou un CPR mentionnées dans la loi 12 sont des fautes cumulables.

Pour les coups francs directs à partir de la 6e faute cumulée de chaque équipe :

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but
- Le joueur ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Le tir doit être exécuté depuis le second point de réparation sauf exception stipulé dans la Loi 13

Loi 14 - Coup de pied de réparation

- ✓ Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.
- ✓ Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Loi 15 - Rentrée de touche

- ✓ 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. Il aura 4 secondes pour s'exécuter.
- ✓ Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.
- ✓ Il existe un seul type de rentrée de touche : la rentrée de touche au pied.

Loi 16 - Sortie de but

- ✓ 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 adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la loi 10.
- ✓ Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait. Le gardien a 4 secondes pour s'exécuter.
- ✓ Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

Loi 17 - Coup de pied de Coin

- ✓ Un coup de pied de coin 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 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 joueur a 4 secondes pour s'exécuter.