

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DU TOURNOI



1. Arbitre et chronométrateur

Un arbitre et un chronométrateur seront assignés pour chacune des parties. Deux arbitres seront assignés pour les matchs cadet et juvénile D2 masculin et féminin.

2. Attribution des points

L'attribution des points se fera comme suit :

Victoire : 3 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Forfait : -3 points

Le pointage pour une victoire par forfait est de 3 à 0 pour l'équipe gagnante.



3. Cas non prévu

Tout cas non prévu dans les présents règlements sera tranché par le comité du tournoi.

4. Horaire

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

4.2 Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au tournoi ou qui a été remis par le comité organisateur ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté perd automatiquement le match par forfait.

5. Classement

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

- 1- Résultat entre les deux équipes (nulle 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 plus de buts pour.
- 5- Équipe ayant le moins de cartes rouges.
- 6- Équipe ayant le moins de cartes jaunes.
- 7- Équipe ayant le moins de fautes collectives.
- 8- Les tirs de pénalité selon la FIFA.

Dans le cas d'une triple égalité, on utilise les points 2 et suivants pour briser la triple égalité. Par la suite, on reprend du point 1 pour briser la double égalité restante.

6. Discipline

- 6.1 Les joueurs et les dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou trouble avant, pendant ou après la partie pourront se voir expulsés du tournoi.
 - 6.2 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 le match par forfait. Les spectateurs doivent s'asseoir du côté opposé au banc des joueurs.
 - 6.3 Si un joueur ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra quitter le gymnase immédiatement.
 - 6.4 Un joueur, un entraîneur ou un gérant qui est expulsé d'une partie ne pourra participer à la rencontre suivante.
 - 6.5 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur actif sur le terrain, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant deux (2) minutes. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 2 minutes. Lorsque les deux (2) minutes sont terminées, le chronométrateur indiquera à l'entraîneur qu'un 5e joueur pourra réintégrer le jeu. Si un but est marqué en avantage numérique, la partie doit reprendre à 5 contre 5. Dans le cas d'un but en désavantage numérique, le jeu continu à 5 contre 4.
 - 6.6 Quiconque cumule un total de trois cartons jaunes sera suspendu pour le match suivant.
 - 6.7 Deux cartons jaunes lors d'un même match équivalent à une expulsion. Les deux cartons jaunes ne seront pas cumulés.
 - 6.8 Quiconque reçoit une deuxième carte rouge ou un total de 4 cartons jaunes se voit automatiquement suspendu pour le reste du tournoi.
 - 6.9 Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd son/ses match(s) par forfait.
- N.B. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.

7. Durée des parties

2 x 20 minutes, avec aucun temps d'échauffement garanti en début de match et 2 minutes de pause à la mi-temps.

Chaque équipe a droit à un temps mort de trente (30) secondes par partie (aucun temps d'arrêt accordé durant la prolongation). Le temps mort doit être appelé par l'entraîneur de l'équipe lorsque celle-ci est en possession du ballon lors d'un arrêt du jeu (relance du gardien, touche, coup franc direct, coup franc indirect, coup de pied de coin, coup de pied de réparation et coup franc sans mur). L'arbitre arrêtera le temps pendant le temps d'arrêt.

8. Éligibilité d'équipe

- 8.1 Tous les joueurs devront présenter leur carte étudiante, avant la première partie, au responsable de plateau. Une photocopie de la carte est acceptée.
- 8.2 Un maximum de 15 joueurs peut être inscrit sur la feuille de match.
- 8.3 Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux équipes différentes.
- 8.4 Un maximum de trois accompagnateurs par équipe pourra prendre place sur le banc.
- 8.5 Lors des matchs, il y aura 4 joueurs plus un gardien.
- 8.6 Un minimum de 4 joueurs plus un gardien est exigé pour débiter une rencontre.
- 8.7 Le challenge est ouvert aux catégories suivantes :
 - Benjamin, du 1^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007.
 - Cadet, du 1^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2005.
 - Juvénile, du 1^{er} juillet 2001 au 30 septembre 2003.
- 8.8 Le tournoi n'accepte que les équipes scolaires. Vos joueurs doivent donc provenir de la même école ou d'une entité école reconnue par la fédération des sports étudiants. Les joueurs doivent avoir leur carte étudiante et carte d'assurance-maladie tout au long du tournoi. Le comité du tournoi se réserve le droit de vérifier l'âge ou la provenance d'un joueur en tout temps lors du tournoi.
- 8.9 Le tournoi vous offre la possibilité de jouer dans les niveaux division 3 ou division 4. Pour le niveau division 4, seuls les joueurs qui évoluent dans une ligue scolaire division 4 pourront s'y inscrire. Le comité du tournoi peut accepter une dérogation à cette règle pour le bien du tournoi.

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 Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.
- 9.3 Les lunettes sont fortement déconseillées.
- 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.

10. Loi du jeu

- 10.1 Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois de la FIFA Futsal.
- 10.2 Nonobstant les lois de la FIFA, les règles suivantes, spécifiques au challenge de futsal scolaire de Saint-Hyacinthe, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

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**. Si l'égalité persiste, il y aura une séance de tirs au but. Chaque équipe aura 3 tirs à exécuter. Si l'égalité persiste, chaque équipe procédera à un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Tous les joueurs pourront participer aux tirs au but. Si une équipe compte moins de joueurs que l'équipe adverse, l'équipe comptant le plus de joueurs devra choisir les participants à la séance de tirs au but afin d'avoir un nombre de tireurs égal à celui de l'équipe adverse. Tous les joueurs participants à la séance doivent tirer au moins une fois avant de pouvoir retirer.
- 11.3 Si, pendant la partie, le pointage accuse une différence de 7 buts, la partie est terminée. Si les entraîneurs le désirent, ils ont la possibilité de poursuivre la partie, mais les statistiques ne seront plus comptabilisées.
- 11.4 Lors des prolongations, 4 joueurs plus un gardien prendront place sur le terrain.

12. Présence des équipes

- 12.1 Les équipes devront se présenter dans le gymnase 30 minutes avant le début de la partie. Aucun retard pour débiter la partie ne sera toléré et l'équipe fautive perdra par forfait.
- 12.2 Si un club ne peut se présenter sur le terrain à l'heure fixée par suite d'un cas de force majeure, et alors 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.
- 12.3 Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence de l'entraîneur chef, d'un assistant ou d'un substitut.

13. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté.

14. Règles générales

- 14.1 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'une blessée par ambulance, ni des coûts hospitaliers.
- 14.2 Toute boisson alcoolisée et cigarettes sont interdites à l'intérieur et sur le terrain de l'école.
- 14.3 Tous les entraîneurs et joueurs devront porter des espadrilles dans les gymnases.

15. Substitution

- 15.1 Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions.
- 15.2 Les changements peuvent se faire en tout temps, et ce, même durant le déroulement de la partie.
- 15.3 La zone de changement est située devant le banc des joueurs. Les équipes doivent changer de côté à la demie.
- 15.4 Le joueur doit attendre que son partenaire soit sorti du terrain avant d'entrer en jeu.
- 15.5 Le joueur fautif (celui qui entre dans le jeu avant la sortie de l'autre joueur) se verra décerner un carton jaune. Un coup franc direct sera alors effectué à l'endroit où le ballon était et une faute collective sera ajoutée à l'équipe du joueur fautif.

16. Dimensions du terrain et du ballon

- 16.1 Les lignes de touche et de but sont celles déterminées par l'organisation du tournoi.
- 16.2 Un joueur ne peut placer ses mains sur le mur (à l'extérieur de la surface de jeu) de façon à tirer avantage du jeu. Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.
- 16.3 Le ballon employé lors des parties sera un ballon futsal.

17. Entrée de touche

- 17.1 Le ballon sera placé sur la ligne de touche ou un maximum de 25 cm à l'extérieur du terrain et devra être immobile lors du botté. L'entrée de touche sera remise à l'équipe adverse si l'un ou les 2 points précédents ne sont pas respectés. Les joueurs adverses doivent respecter une distance de 5 mètres.
- 17.2 La touche est un coup franc indirect.

18. Tacle

Aucun tacle glissé ne sera accepté. Le joueur fautif se verra décerner un carton jaune automatique. Tacle glissé – définition : glissade au sol en direction d'un joueur dans le but de lui enlever le ballon. Les glissades sont tolérées - définition : glissade au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire. Le but est d'empêcher le ballon de pénétrer dans le filet ou de sortir du terrain. Il ne doit y avoir aucun joueur de l'équipe adverse à proximité.

19. Règles spécifiques

- 19.1 Toutes les fautes qui entraînent un coup franc indirect et qui sont commises dans la surface de réparation seront sanctionnées par un coup franc indirect à la limite de la zone du gardien le plus près de l'endroit où la faute a été commise.
- 19.2 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact. Le dernier joueur ayant touché le ballon détermine l'équipe fautive.
- 19.3 Les joueurs devront se placer à une distance de 5 mètres sur tout coup franc ou remise en jeu (coup d'envoi, touche, coup franc, coup de pied de coin). Le joueur fautif recevra un carton jaune et on reprend la remise en jeu.
- 19.4 Les penaltys se feront à partir de la ligne du 6 mètres de la ligne de but. Les autres joueurs devront être derrière le point de réparation et à au moins 5 mètres du ballon.

20. Gardien

- 20.1 Le gardien ne peut prendre le ballon avec ses mains sur une passe volontaire d'un de ses coéquipiers.
- 20.2 Les pas du gardien ne sont pas comptés.
- 20.3 Dans le demi-terrain défensif (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 octroyée 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.
- 20.4 Suite à un arrêt, le gardien peut effectuer une relance à la main de l'intérieur de sa surface ou déposer le ballon au sol et relancer avec le pied.
- 20.5 La zone du gardien est délimitée par la zone de 6 mètres du terrain de handball.
- 20.6 Le gardien qui sort de son demi-terrain défensif (c'est-à-dire que le gardien traverse la ligne du centre pour aller en zone offensive) devient un 5^e attaquant.
- 20.7 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 indirect exécuté sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit de la faute.
- 20.8 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.

21. Règle du 4 secondes

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

- i. Coups francs directs ; un non-respect sera sanctionné par un coup franc indirect à l'équipe adverse au même endroit
- ii. Coups francs indirects ; un non-respect sera sanctionné par un coup franc indirect à l'équipe adverse au même endroit
- iii. Touches ; un non-respect sera sanctionné par une touche à l'équipe adverse au même endroit
- iv. Coups de pied de coin ; un non-respect sera sanctionné par une relance du gardien adverse
- v. Relance du gardien ; voir point 20.3.

22. Fautes collectives et coup franc direct sans mur

- i. Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives.
- ii. Lors de chaque mi-temps, un coup franc direct sans mur est appelé par l'arbitre lorsqu'une 6^e faute collective est cumulée par l'équipe et chaque faute comptabilisée suivante jusqu'à la fin de la période.
- iii. Lors d'une prolongation, on poursuit le décompte des fautes collectives de la deuxième mi-temps.
- iv. Le ballon est placé à une distance de 10 mètres de la ligne de but. Le gardien doit se 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 trois (5) mètres de celui-ci.
 - a. Précision sur l'avantage : De la 1^{ère} à la 5^e faute, l'avantage doit être donné comme la réglementation FIFA le dicte. À la 6^e et aux fautes suivantes dans la même mi-temps, l'avantage doit être donné s'il y a possibilité de but manifeste (exemple : 1vs1 contre le gardien). Si, sur la séquence de jeu, il n'y a pas de but marqué, l'arbitre ne sanctionnera pas un coup franc direct sans mur. Cependant, la faute est comptabilisée.
- v. Si un joueur commet la 6^e 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.