



**LIGUE RÉGIONALE DE SOCCER
DU
SAGUENAY-LAC-SAIN-T-JEAN**

RÈGLEMENTS LIGUE FUTSAL

2017-2018

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1
1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS.....	2
1.1 ADMISSIBILITÉ	2
1.2 ADHÉSION	2
1.3 QUALIFICATION DES JOUEURS	3
1.4 SURCLASSEMENT ET SOUSCLASSEMENT	3
1.5 FEUILLE DE PARTIE	5
1.6 CLASSEMENT	5
1.7 RENCONTRE AVEC UNE ÉQUIPE NON AFFILIÉE	6
2. PLAINTES ET PROTÊTS	6
2.1 SIGNALEMENT	6
2.2 DÉPÔT OBLIGATOIRE	6
2.3 IRRECEVABILITÉ.....	6
2.4 COPIES	7
2.5 REMBOURSEMENT DU DÉPÔT.....	7
2.6 UN PROTÊT PAR PLAINTÉ.....	7
2.7 PROCÉDURES D'APPEL	7
3. RÈGLEMENTS	7
3.1 RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU.....	7
3.2 TERRAINS.....	7
3.2.1 SURFACE.....	7
3.3 BUTS	7
3.4 BALLONS	7
3.5 MAILLOTS DES ÉQUIPES	7
3.6 PROTÈGE-TIBIAS.....	7
3.7-RÉSERVÉ	7
3.8 SUBSTITUTIONS.....	7
3.9 ÉCART DE 7 BUTS AU POINTAGE.....	7
3.10 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS	7
3.11 DÉROULEMENT DE LA PARTIE	7
3.12 RÈGLEMENTS NON-APPLIQUÉS	7
3.13 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS	7
3.14 REMISE D'UN MATCH	7
4. DISCIPLINE	7
4.1 CONDUITE DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET DIRIGEANTS	11
4.2 FORFAITS.....	11

1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1.1 Admissibilité

La ligue est admissible à tous les joueurs adéquatement affiliés à la Fédération de Soccer du Québec. Cette affiliation sera valide jusqu'au 30 avril de l'année suivante.

1.2 Adhésion

1.2.1 Frais d'inscriptions et dates limites :

Tous les clubs devront inscrire, dans **PTS REGISTRARIAT** les d'équipes qui évolueront dans les différentes catégories de la ligue régionale de FUTSAL et faire parvenir à L'ARSSLSJ le formulaire décrivant les équipes inscrites à la ligue, au plus tard **10 octobre 2017**. L'ARS se réserve le droit de refuser toute équipe inscrite en retard.

Chaque club recevra les horaires préliminaires au plus tard le 19 octobre 2017 et auront jusqu'au 24 octobre 2017 pour soumettre tout changement à l'horaire.

Ajout d'équipes :

- Après la date limite d'inscription (10 octobre) 50\$ d'amende
- Après la sortie du calendrier final, 125\$ d'amende (refaire les horaires)

L'ARS se réserve le droit de refuser toute équipe inscrite en retard.

Retrait d'équipes :

- Après la date limite d'inscription (10 octobre) 50\$
- Après la sortie du calendrier final 125\$ plus les coûts d'inscription (refaire les horaires).

Frais d'inscription : 150\$ par équipe. (Tel qu'indiqué dans le tableau des frais.)

Les factures seront envoyées **aux clubs** après la période d'inscription.

1.2.2 Catégories d'âges :

Catégorie	Joueurs nés en	Catégorie	Joueurs nés en
U9	2009	U14	2004
U10	2008	U15	2003
U11	2007	U16	2002
U12	2006	U17	2001
U13	2005	U18	2000

Il est possible que des ajustements soient apportés aux catégories offertes en fonction du nombre d'équipes inscrites.

1.2.3 Liste des joueurs et des entraîneurs :

Les joueurs de chacune des équipes devront être correctement assignés à leur équipe respective, dans **PTS REGISTRARIAT**, et ce avant le premier match de cette équipe.

Veillez noter qu'aucun transfert de joueurs entre deux équipes de même catégorie d'âge, d'un même club ne sera autorisé. Le seul transfert d'équipe autorisé est le surclassement d'un joueur et il doit se faire conformément à l'article 1.4.

1.3 Qualification des joueurs

Tout joueur, pour être éligible à une inscription sur la feuille de match, doit être affilié à l'ARS du Saguenay-Lac-Saint-Jean et doit être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours et présenter ce passeport à l'arbitre au début de chacun des matchs de la ligue régionale.

1.3.1 Cartes d'affiliation

Les cartes d'affiliation sont **obligatoires** lors de tous les matchs de la Ligue régionale et ce, pour toutes les catégories d'âge. Ils devront être obligatoirement présentés aux arbitres avant le début de chaque match. Un joueur non titulaire d'une carte d'affiliation ou présentant une carte d'affiliation expirée ne pourra pas prendre part au match.

Aucun autre document (carte d'identité, carte d'assurance maladie) ne sera accepté.

L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les cartes d'affiliation de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

Il est de la responsabilité de l'arbitre de refuser l'accès au terrain à tout joueur, entraîneur, gérant et/ou physio qui ne présente pas de carte d'affiliation valide. **Une amende de 25\$ sera appliquée au club assignateur pour tout joueur ou responsable participant à un match sans présenter de carte d'affiliation valide.**

Toute équipe faisant jouer un joueur ne présentant pas une carte d'affiliation valide au début du match, perd le match par forfait (article 4.2).

1.3.2 Ajout d'un joueur

Toute équipe dont la liste en début de saison ne présente pas 16 joueurs, pourra ajouter des joueurs à cette liste durant la saison. Toutefois, il est impossible d'avoir plus de 16 joueurs inscrits en fin de saison. **L'ajout d'un nouveau joueur devra être signalé à l'Association régionale et se faire dans le respect des règles qui régissent l'utilisation des joueurs (articles 1.3 et 1.4).**

1.4 Surclassement et sous classement

En aucun cas, le sous classement d'un joueur dans une catégorie d'âge inférieure à la sienne ne sera autorisé.

Le surclassement de catégorie d'âge concerne l'utilisation d'un joueur dans une ou deux catégories supérieures à celle inscrite sur sa carte d'affiliation.

Tout surclassement doit se faire à l'intérieur d'un club et dans le respect des règles suivantes :

- a) Le simple surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une ou deux catégories immédiatement supérieures à la sienne. Il est autorisé automatiquement et aucune demande particulière ne doit être faite à ce sujet.

Le tableau suivant illustre les possibilités de simple surclassement :

Catégorie d'âge	Simple surclassement	Catégorie d'âge	Simple surclassement
U10	U11 et U12	U15	U16 et U17
U11	U12 et U13	U16	U17 et U18
U12	U13 et U14	U17	U18 et Sénior
U13	U14 et U15	U18	Sénior
U14	U15 et U16	Sénior	-

- b) Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois ou quatre catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé qu'à partir de la catégorie U10. Les demandes de double surclassement doivent être approuvées par l'ARSSLSJ sur réception des documents suivant : autorisation parentale et attestation médicale confirmant que le joueur ne court aucun danger supplémentaires s'il évolue avec des joueurs plus âgés que lui. Pour obtenir un double surclassement il faut en faire la demande à partir de PTS registrariat.

Le tableau suivant illustre les possibilités de double surclassement :

Catégorie d'âge	Double surclassement	Catégorie d'âge	Double surclassement
U10	U13 et U14	U14	U17 et U18
U11	U14 et U15	U15	U18 et Sénior
U12	U15 et U16	U16	Sénior
U13	U16 et U17	U17 et +	-

- c) Tout joueur surclassé de catégorie d'âge, dans le respect des règles établies précédemment, est considéré comme un joueur « réserve » et par conséquent, **il peut participer à un nombre de matchs illimités**. Lorsqu'un entraîneur utilise un joueur « réserve », il doit indiquer un R à côté de son nom sur la feuille de match.

- d) En aucun temps un joueur ne peut évoluer pour 2 équipes dans le même championnat. C'est-à-dire qu'un joueur ne peut jouer pour une équipe d'un club et être joueur réserve pour une autre équipe du même club, de la même catégorie et dans la même ligue.

1.5 Feuille de partie

L'entraîneur doit identifier correctement les joueurs sur la feuille de match en utilisant les mentions suivantes :

- R+ Surclassement de catégorie d'âge ;
- M Joueur muté ;
- S Joueur qui purge une suspension.

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre reçoit la feuille de match complétée et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des cartes d'affiliation et note les joueurs présents. Seuls ces joueurs peuvent participer à la partie et le nombre de joueurs par équipe ne peut pas dépasser douze (12).

Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation et de son équipement.

A la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs-chefs, les protêts s'il y a lieu, la signature de l'arbitre et des juges de touche ainsi que leur numéro de carte d'affiliation. Une copie de la feuille de match est remise immédiatement à chaque entraîneur.

L'ARS accepte maintenant l'utilisation des feuilles de matchs électroniques, des feuilles avec des pointillés seront envoyées à chacun des clubs en début de saison.

Toute feuille de match qui est reçue n'est pas correctement remplie et qui nécessite un renvoi est considérée comme en retard (amende de 2,50 \$ par jour de retard, avec un maximum de 5\$ par feuille de match).

1.6 Classement

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

Victoire	Nulle	Défaite	Forfait
3 points	1 point	0 point	Perte de 1 point Défaite de 3 à 0 Pénalité au club (voir 4.2)

En cas d'égalité entre deux équipes en fin de saison, le bris d'égalité se fera de la façon suivante :

- a) En tenant compte du nombre de **victoires** obtenus par chacune des équipes à égalité **en saison régulière** (s'applique seulement si les deux équipes ont joué un même nombre de matchs, les forfaits comptant pour des matchs joués) ;
- b) En tenant compte du nombre de **points au classement** obtenus par chacune des équipes à égalité **dans des matchs qui les opposaient** ;
- c) En tenant compte du **différentiel** (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **dans les matchs qui les opposaient** ;
- d) En tenant compte du différentiel (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **sur toute la saison** ;
- e) En donnant l'avantage à l'équipe ayant le plus haut total de **buts comptés sur toute la saison**.

1.7 Rencontre avec une équipe non affiliée

A moins d'une permission écrite de l'ARS, de la FSQ ou de l'ACS, un club ou regroupement de soccer affilié ne peut permettre à une de ses équipes de participer à une rencontre avec une autre équipe non affiliée ou dans une compétition non sanctionnée par une ARS, la FSQ ou l'ACS.

Le non-respect de ce règlement implique une amende de 400\$ au club pour une première offense. En cas de récidive, le dossier sera évalué par l'ARS et la FSQ (au besoin) et les sanctions jugées appropriées seront prises.

2. PLAINTES ET PROTÊTS

2.1 Signalement

Tout protêt devra être signalé : à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie (dans un délai de 48h00 maximum), être indiqué sur la feuille de match et signé par l'entraîneur plaignant ; ou à l'ARS (dans un délai de 48h00 maximum), signée par l'entraîneur, accompagné d'une copie des feuilles de matchs.

2.2 Dépôt obligatoire

Pour être pris en considération par le comité de discipline de l'ARS, tout protêt ou plainte devra être confirmé par un dépôt, défini dans le tableau des frais et/ou les règlements de discipline. Le protêt ou la plainte doit être déposé auprès du club qui le transmettra auprès de l'ARS.

2.3 Irrecevabilité

Tout protêt portant sur une situation irrégulière, connue du demandeur et corrigible avant le coup d'envoi, sera jugé irrecevable si le fait n'est pas porté par écrit à la connaissance du comité organisateur et des parties concernées. Cette procédure peut se faire au verso de la feuille de match et devra être contresignée par l'arbitre et l'entraîneur adverse. Si ce dernier refuse de signer la feuille de match, l'arbitre confirmera par écrit que l'équipe contre laquelle a été levé le protêt en était dûment informée avant le début du match.

2.4 Copies

Une copie de la plainte doit être remise par le club au comité de discipline de l'ARS et à l'équipe qui fait l'objet du protêt.

2.5 Remboursement du dépôt

Si le comité de discipline donne raison à l'équipe plaignante, son dépôt lui sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt sera conservé.

2.6 Un protêt par plainte

Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

2.7 Procédures d'appel

Un joueur ou une équipe qui se sent lésé par une décision du Comité de discipline régional ou provincial peut porter la décision en appel conformément aux procédures établies dans les Règlements de discipline régional ou provincial.

3. RÈGLEMENTS

3.1 Règlements et lois du jeu

La ligue de FUTSAL du Saguenay-Lac-St-Jean est assujettie aux Lois de **FUTSAL** de la FIFA et aux règlements de la Fédération de Soccer du Québec. Le présent règlement fait état des règlements spécifiques et reprend certains aspects importants.

Les règlements du FUTSAL, sont disponibles auprès de l'ARS, le document est intitulé «Règlements FUTSAL FIFA» et à cours lors de toute compétition de FUTSAL organisée par l'ARS Saguenay-Lac-St-Jean.

Les arbitres de la rencontre sont responsables de faire appliquer les lois de Futsal de la FIFA.

3.2 Terrains

3.2.1 Surface

Le terrain de jeu est considéré comme réglementaire s'il est de forme rectangulaire. **Un gymnase double est exigé pour accueillir des matchs.**

3.2.2 Marquage

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 centimètres de largeur. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Les surfaces intérieures du terrain de jeu comprennent la largeur des lignes qui les délimitent.

3.2.3 Surface de réparation

Étant donné les divergences dans le lignage des gymnases, la surface de réparation sera clairement identifiée par les arbitres avant chaque partie. Lorsque qu'elle existe, la zone de hand-ball sera utilisée comme surface de réparation.

3.2.4 Surface de coin

Dans chaque coin, un quart de cercle ayant 1 mètre de rayon délimite la surface. Si la surface de coin n'est pas tracée, le ballon doit être placé de façon approximative dans cette surface « imaginaire ».

3.2.5 Banc des joueurs

Les bancs des joueurs devront être installés du côté opposé à celui des spectateurs et ce, tout en respectant le périmètre de sécurité. L'arbitre devra faire respecter cet article même si le terrain est dépourvu de bancs pour les joueurs et d'estrades pour les spectateurs.

3.2.6 Périmètre de sécurité

La surface de jeu devrait être entourée d'un périmètre de sécurité libre de tout obstacle d'une largeur d'au moins un (1) mètre. Le banc des joueurs devrait être situé à un (1) mètre de la surface de jeu. L'arbitre peut, à sa discrétion, accepter que le banc des joueurs soit situé à l'intérieur de ce périmètre.

3.3 Buts

Les seuls buts acceptés pour la compétition sont les buts spécifiques conçus pour le FUTSAL ou les buts de hand-ball réglementaires. Tout autre format de but (hockey, etc.) sera refusé. Les clubs sont chargés de fournir des buts réglementaires. Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des surfaces de coins.

3.4 Ballons

Aucun changement de ballon ne pourra être effectué pendant la partie à moins que l'arbitre ne l'autorise. L'équipe receveuse fournira le ballon à moins que l'arbitre juge que celui-ci ne soit pas conforme. Si le ballon éclate ou se dégonfle en cours de jeu, la partie doit être interrompue

et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux, à moins qu'il ne se soit trouvé dans la surface de réparation à ce moment-là. Si tel est le cas, il faudra reprendre par une balle à terre sur la ligne parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Quand ce fait se produit pendant un arrêt de jeu (coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation et rentrée de touche), le jeu doit être repris en conséquence.

L'utilisation du ballon de **Futsal** sera exigée pour toutes les catégories de la ligue de FUTSAL. Le ballon de Futsal utilisé sera de format no. 4.

3.5 Maillots des équipes

Les maillots des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs des maillots, l'équipe receveuse doit changer de gilets ou porter des dossards. De plus, les gardiens de but doivent être identifiés avec une couleur les distinguant de leurs coéquipiers, de leurs adversaires, du gardien de but adverse et des arbitres.

3.6 Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire dans la ligue.

3.7 RÉSERVÉ

3.8 Substitutions

Le nombre de remplacements possible est illimité.

Pour toutes les catégories, les changements se font en cours de jeu, sans attendre un arrêt du jeu, le joueur entrant devant passer par le centre du terrain et attendre que le joueur sortant ait quitté complètement l'aire de jeu.

3.9 Écart de 7 buts au pointage

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match mais les buts additionnels ne seront pas comptabilisés. Par contre, les cartons seront appliqués et comptabilisés.

3.10 Nombre minimum de joueurs

Toutes les catégories : 5 x 5 soit 4 x 4 plus un gardien.

Le nombre maximum de joueurs habillés par match est fixé à **douze (12) joueurs par équipe**. Le nombre minimum de joueurs par match est fixé à trois (3) pour toutes les catégories. Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que

l'arbitre en soit avisé préalablement par le capitaine et que le changement ait lieu lors d'un arrêt de jeu.

Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autres raisons, elle perd le match par forfait (article 4.2).

3.11 Déroulement de la partie

3.11.1 Durée de la partie

La partie sera de deux (2) périodes égales de vingt (20) minutes chacune, séparées par une pause de 2 à 5 minutes.

L'arbitre n'ajoutera pas de temps au match à moins d'un incident majeur; il pourra ajouter ou non du temps supplémentaire selon les circonstances. La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

3.11.2 Coup d'envoi

Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer lors de la première demie. L'autre équipe procède au coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied placé, c'est-à-dire par un coup de pied donné par un joueur au ballon posé à terre au centre du terrain, dans la direction du camp adverse. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à **moins de trois (3) mètres** du ballon avant que le coup d'envoi n'ait été donné. En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf dans le cas où le joueur ayant donné le coup aurait rejoué le ballon sans que celui-ci ait été préalablement touché par un autre joueur. En ce cas un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il n'est pas permis de marquer directement un but sur un coup d'envoi.

3.11.3 Buts marqués

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation.

Le but est accordé dans le cas suivant :

- ⚽ Si un défenseur jette dans son propre but (sauf sur une rentrée de touche) le ballon en le portant ou en le frappant de la main ou du bras.

Le but n'est pas accordé dans les cas suivants :

- ⊙ Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets ;
- ⊙ Si pour une cause quelconque, le ballon est arrêté alors qu'il serait rentré dans les filets.

3.12 Règlements non-appliqués

La LOI 6 n'est pas appliquée : pas de chronomètres, le temps n'est pas arrêté lors des hors-jeux.

3.13 Modifications aux règlements

Tout gardien ayant le ballon dans les mains et qui effectue un dégagement, à la main ou faisant un «drop kick» (faire rebondir le ballon et le frapper dans le rebond), au-delà de la ligne centrale sans que celui-ci ne touche le sol ou un autre joueur, sera sanctionné d'un coup franc direct, pour l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon à traverser.

Il n'est pas permis de marquer directement un but sur un coup de pied de but.

3.14 Remise d'un match

En raison d'un calendrier très condensé, aucune remise de match ne sera acceptée après la sortie du calendrier final.

4. DISCIPLINE

4.1 Conduite des joueurs, entraîneurs et dirigeants

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Pendant une partie, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3). Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent être assis sur le banc des joueurs ou debout derrière ce dernier. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir un des trois (3) responsables au banc en tout temps durant le match. S'il n'y a aucun entraîneur ou gérant derrière le banc dans les délais prescrits, ou si ils ont tous été expulsés en cours de match, le match est arrêté et l'équipe recevra une défaite par forfait (article 4.2).

4.2 Forfaits

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait pour un joueur inéligible (joueur non affilié, joueur ne présentant pas une carte d'affiliation valide, joueur sous classé de catégorie d'âge, joueur double surclassé sans les documents requis, joueur suspendu, ...) entraîne une amende de 50\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait non avisé ou avisé par écrit à l'intérieur de 24h ouvrables avant l'heure prévue du match entraîne une amende de 100\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe, dont 75\$ sera remis à l'équipe adverse.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait avisé par écrit entre 24h et 72h ouvrables avant l'heure prévue du match entraîne une amende de 50\$, qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

Si l'équipe qui est dans l'impossibilité de se présenter à un match avise par écrit (courriel) l'ARS **ET** le club adverse au moins 72h ouvrables avant l'heure prévue du match, le forfait sera appliqué (défaite de 3-0 et perte d'un point au classement), mais aucune amende ne sera facturée.

Une équipe qui accumule 4 forfaits, où le match ne s'est pas joué, sera expulsée de la ligue pour la saison en cours.