



# ARSC/RSEQ – 2017-18 FUTSAL

Règles simplifiées + CONSIGNES aux ARBITRES



## Temps mort (TM) (TIME-OUT)

Chaque équipe a droit à un (1) TM par demie.

Le TM est d'une (1) minute.

Deux conditions nécessaires pour accorder un TM :

- Balle arrêtée (ballon hors du jeu)
- Équipe demandant TM a possession du ballon (c.à.d. va effectuer la prochaine reprise du jeu)

## Temps de jeu

2 x 25 minutes

### FORFAITS

Une équipe sera déclarée forfait si, à l'intérieur d'un délai de **quinze (15) minutes après l'heure cédulée** du match, elle n'est pas capable de:  
20.2.2/20.2.4. Présenter le nombre min. de joueurs requis (cinq = 5) selon la réglementation spécifique, sur le terrain et en tenue sportive  
20.2.3. Présenter un entraîneur (ADULTE = 18 ans et +)

## Règle des 4 Secondes

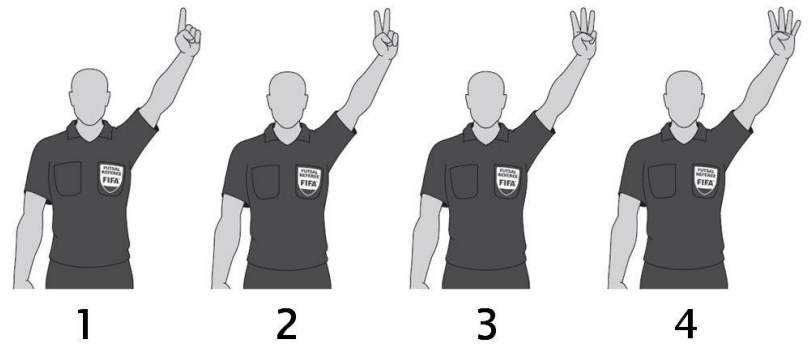
Le décompte doit se faire de manière **VISIBLE**

**Balles arrêtées où les 4 secondes sont en vigueur :**

- Rentrée de Touche
- Coup de Pied de Coin
- Sortie de But
- Coup Franc (*décompte invisible, voir plus bas*)

**Balles arrêtées où les 4 secondes ne sont PAS en vigueur :**

- Coup d'Envoi
- Coup de Pied de Réparation (penalty)



QUAND est-ce que l'arbitre doit commencer à compter ??

→ lorsque le joueur est prêt à effectuer la reprise du jeu

(N.B. l'arbitre commencera si le joueur perd trop de temps)

Et si le joueur demande la DISTANCE (5m)??

- 1) l'arbitre arrêtera le décompte
- 2) Il communiquera au joueur le temps qu'il lui reste
- 3) l'arbitre donnera la distance

- 4) il donnera un COUP DE SIFFLET
- 5) Il reprendra le décompte là où il l'a interrompu

## Rentrée de Touche

- 4 secondes
- Ballon immobile
- Ballon sur la ligne de touche, ou derrière celle-ci

### REPLACEMENTS (SUBSTITUTIONS)

- Doivent se faire obligatoirement devant le banc de touche
- Le remplaçant devra taper dans la main du joueur remplacé

Si une de ces conditions n'est pas respectée —————→ Rentrée de Touche pour l'autre équipe

Si le ballon ne rentre pas directement sur le terrain —————→ Rentrée de Touche pour l'autre équipe

## Coup de Pied de Coin (CPC)

- 4 secondes
- Ballon immobile
- Ballon sur le coin du terrain (intersection ligne de but & ligne de touche)

Si les 4 secondes ne sont pas respectées —————→ Sortie de But pour l'autre équipe

Si ballon en mouvement ou mal placé —————→ équipe répète le CPC, mais le décompte de 4 secondes ne repart pas de zéro

## Sortie de But (s'effectue par le gardien à la main, remplace le Coup de Pied de But)

- 4 secondes
- Gardien doit être dans sa surface de réparation (SDR)
- Ballon en jeu quand il sort de la SDR

Si les 4 secondes ne sont pas respectées —————> Coup Franc Indirect (CFI) sur le bout de la SDR

Si gardien mal placé, ou ballon ne sort pas de la SDR —————> gardien répète la relance, mais le décompte de 4 secondes ne repart pas de zéro

### Règles spéciales lorsque le ballon est en jeu – GARDIEN DE BUT

- 1)
  - Dans sa propre moitié de terrain, le gardien a **4 secondes** pour contrôler le ballon (mains ou pieds)  
→ si excède le temps imparti = Coup Franc Indirect (CFI) pour l'équipe adverse
  - Dans la moitié de terrain adverse, le gardien a un temps illimité
- 2) **Règle de « la passe au gardien »:**
  - Dans sa propre moitié de terrain, le gardien a le droit de contrôler le ballon une seule fois pendant 4 secondes, et pourra le retoucher une seconde fois seulement après qu'un joueur adverse l'ait touché (si infraction = CFI)
  - Dans la moitié de terrain adverse, le gardien peut toucher le ballon autant de fois qu'il désire

## Coup Franc

- 4 secondes
- Ballon immobile
- Ballon à l'endroit de la faute

### GLISSADES / TACLES GLISSÉS

**Division 2** = les glissades / tacles glissés sont permis  
**Division 2B, 3, 3B** = toute glissade est interdite

Si les 4 secondes ne sont pas respectées —————> Coup Franc Indirect (CFI) pour l'autre équipe

Si ballon en mouvement ou mal placé —————> équipe répète le CF, mais le décompte de 4 secondes ne repart pas de zéro

L'arbitre n'effectuera **PAS** le décompte de manière *visible* pour les Coups Francs

(car lever le bras pourrait induire en erreur, joueurs pourraient confondre avec un Coup Franc Indirect)

→ l'arbitre comptera mentalement (en signalant aux joueurs qu'il compte), ou à voix haute mais sans le bras !

## Fautes Cumulées

= toutes les fautes sanctionnables par un Coup Franc Direct (CFD) ou Coup de Pied de Réparation (CPR)

N.B. Le décompte des fautes repart de zéro à la mi-temps !

- L'arbitre notera lui-même les fautes! (*sauf si marqueur = compétent*)
- Lorsqu'une équipe arrive à 5 fautes cumulées, il est obligatoire que l'arbitre le communique aux deux entraîneurs !
- A partir de la 6<sup>ème</sup> faute cumulée, l'équipe adverse a droit à un **Coup Franc Sans Mur**
- Coup Franc Sans Mur
  - à 10 mètres du but
  - gardien = à 5 mètres du ballon minimum (pas nécessairement sur ligne de but)
  - tous les autres joueurs = en arrière du ballon, et à 5 mètres

## Expulsion (Carton Rouge)

- JOUEUR expulsé = ne peut plus participer au match
- Équipe = en infériorité numérique pendant **trois (3) minutes** (sauf si subit un but = 1 joueur peut revenir)  
(l'arbitre doit noter à quelle minute s'est produite l'expulsion)
- ENTRAÎNEUR expulsé = doit quitter l'enceinte  
→ si pas de personne responsable (18 ans et +) pour le remplacer —> MATCH TERMINÉ
- Deux cartons rouges à une même équipe (joueurs et/ou entraîneurs) —> MATCH TERMINÉ

N'oubliez pas qu'au RSEQ (exclusivement), on peut donner des cartons jaunes / rouges aux entraîneurs !