TOURNOI DE FUTSAL
DE CHAMBLY – RÈGLEMENTS

ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une équipe doivent provenir du même club. Le Comité organisateur se réserve le droit de demander une preuve d'identité auprès des ARS ou CLUBS concernés :

- Catégorie U09 – Les joueurs doivent être nés entre le 1er janvier 2017 et le 31 décembre 2018.
  - *Une équipe peut être composée d'un maximum de 50 % de joueurs et joueuses né(e)s en 2018*
- Catégorie U11 - Les joueurs doivent être nés entre le 1er janvier 2015 et le 31 décembre 2016.
- Catégorie U13 - Les joueurs doivent être nés entre le 1er janvier 2013 et le 31 décembre 2014.

Les périodes ci-dessus inclut les joueurs surclassés. Voir les articles No.2 pour plus de détails.

Aucun joueur ne peut être inscrit et jouer pour plus d'une équipe.

SURCLASSEMENT

Les joueurs nés en 2019 ne sont pas autorisés à participer au tournoi.

Les doubles surclassement ne sont pas autorisés pour le tournoi.

NOMBRE DE JOUEURS ET PERSONNEL D'ÉQUIPE

Le nombre de joueurs par équipe minimal est de huit (8) et le maximum est de douze (12). Un maximum de trois (3) éducateurs sont autorisés sur le banc des joueurs. Un soigneur ou thérapeute certifié peut également accompagner l'équipe. *(Une preuve de certification pourrait être demandé au besoin).*

CATÉGORIE COMPÉTITION

Tournoi à la ronde avec trois (3) matchs assurés de trente (30) minutes chacun. Le tournoi comporte des grandes finales (OR) et des petites finales (BRONZE). Les rondes préliminaires se déroulent le vendredi, samedi et les rondes finales le dimanches*.

*Selon le nombre d'équipe participantes, une partie de la journée du dimanche pourrait être utiliser pour compléter les phases des préliminaires.

ARBITRES ET LOIS DU JEU

Tous les matchs de la ronde de qualification et de la ronde finale seront dirigés par des arbitres ayant suivi le cours d'arbitrage de Futsal et selon les Lois du Jeu de Futsal de la FIFA à l'exception des modifications des présents règlements.

LISTES DES JOUEURS

Chaque équipe doit préparer et avoir trois (3) feuilles de match à titre de listes officielle des joueurs.

Aucun nom de joueur inscrit à la main ne sera accepté. Tous les noms de joueurs doivent être entrés dans SPORDLE PLAY.
Seules les feuilles de match imprimées à partir de SPORDLE PLAY seront acceptées

Seuls les joueurs inscrits sur les feuilles de match seront autorisés à participer au tournoi. Vous pouvez inscrire le nom d'un joueur qui se présentera après votre premier match.

ENREGISTREMENT

Le permis de voyage/liste d'équipe vous seront de plus demandé lors de l'enregistrement de l'équipe. Ils devront être transmis au courriel tournoi@soccerchambly.com au minimum 10 jours avant le tournoi.

Les équipes doivent procéder à l'enregistrement officiel de leur équipe afin de faire homologuer les trois (3) feuilles de match dûment complétées.

Le responsable de l'équipe (sans les joueurs) doit se présenter à l'enregistrement au moins une (1) heure avant le premier match de l'équipe.

Les enregistrements auront lieu au site de l'École Secondaire de Chambly.

ÉQUIPEMENT ET TENUE DE JEU

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants: maillot, short de sport, bas de soccer, soulier de futsal ou « espadrilles » de gymnase et protège-tibias.

Les gardiens sont autorisés à jouer avec un pantalon de sport.

Un joueur pris à jouer sans protège-tibias recevra un avertissement (carton jaune). Si un joueur se fait prendre une deuxième fois dans un match sans protège-tibias, il recevra un deuxième avertissement (carton jaune) et sera expulsé du match

COULEURS DE MAILLOT

Chaque équipe doit fournir ses propres maillots. Tous les maillots d'une équipe doivent être identiques et avoir un numéro visible au dos. Chaque joueur doit avoir un numéro différent. Les chandails avec des numéros écrits à la main ou à l'aide de ruban adhésif ne seront pas acceptés. Le maillot du gardien doit être distinct de celui des autres joueurs de son équipe.

En cas de conflit de couleur, c'est l'équipe visiteuse qui doit changer de chandail. Des dossards ou un deuxième ensemble de maillots sont fortement recommandés. Au besoin, le Comité organisateur est en mesure de prêter des dossards

BALLONS

Les ballons de match sont fournis par le Comité organisateur. Toutefois les équipes doivent fournir leurs propres ballons pour la période d'échauffement

TERRAIN

L'utilisation des murs ou des bandes de côté et de fond n'est pas autorisée.

RETARD ET FORFAIT

Les joueurs et éducateurs doivent se présenter quinze (15) minutes avant chaque partie au responsable de terrain afin de vérifier l'identité des joueurs et les feuilles de match.

Aucun retard ne sera toléré. Les équipes ont cinq (5) minutes à compter de l'heure prévue pour le match, pour présenter, sur le terrain, un minimum de quatre (4) joueurs incluant un gardien de but. Sinon l'équipe fautive perdra le match par forfait.

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimal, refusant de jouer un match ou refusant de terminer un match perd celui-ci par forfait. La victoire est accordée à l'autre équipe par la marque de 3-0.

DISCIPLINE

Les éducateurs dont les noms sont sur les feuilles de match sont responsables de la conduite de leurs joueurs et spectateurs à tous les matchs auxquels ils participent.

Les éducateurs doivent également veiller à fournir une surveillance minimum lors des périodes d'attente entre les matchs principalement dans les aires mises à la disposition des équipes tel que la cafétéria, les vestiaires, etc.

Le Comité organisateur se réserve le droit d'expulser les spectateurs, les parents, les joueurs ou les équipes dont la conduite serait excessive, causerait des dommages ou un préjudice au tournoi.

DURÉE DES MATCHS

La durée des matchs de qualification est d'une (1) période de trente (30) minutes.

La durée des matchs de finale et demi-finales est de deux (2) périodes de quinze (15) minutes.

Les matchs se jouent en temps continu, LE TEMPS N'ARRÊTE PAS LORSQUE LE BALLON SORT DU JEU. L'horloge du tableau indicateur est à titre indicatif pour les spectateurs. Le temps officiel est celui du chronomètre de l'arbitre.

Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulable NE sera PAS ajouté à la fin du temps réglementaire.

TEMPS MORT

Les équipes ont droit à un (1) temps mort d'une (1) minute lors de chacune des périodes. Le chronomètre est arrêté pour la durée du temps mort. Les principes suivants s'appliquent :

- Seuls les éducateurs des équipes peuvent demander à un des arbitres une minute de temps mort;
- Un temps mort ne peut pas être accordé durant les périodes de prolongation

TOUR DE QUALIFICATION ET CLASSEMENT

Les points de classement seront accordés comme suit :

- Victoire : trois (3) points de classement ;
- Nulle : un (1) point de classement;
- Défaite : zéro (0) point de classement ;
- Forfait :
    - Équipe perdante : moins un (-1) point de classement ;
    - Équipe gagnante : trois (3) points de classement et trois (3) buts.

Aux fins de statistiques uniquement, un différentiel maximum de six (6) buts par match sera inscrit et comptabilisé. Tous les matchs devront être joués en entier même si un écart de plus de six (6) buts est atteint pendant les matchs. (Par exemple, un match qui se termine 11-2 sera comptabilisé 8-2)

Le classement de chaque équipe dans chaque groupe sera déterminé selon les critères suivants :

1. Le plus grand nombre de points de classement (PTS) – Tous les matchs ;
2. Le moins de buts contre (BC) – Tous les matchs ;
3. Le plus grand différentiel des buts pour et des buts contre (+/-) – Tous les matchs ;

Dans le cas où, sur la base des critères susmentionnés, deux équipes ou plus seraient ex æquo, leur classement sera déterminé selon les critères suivants :

Le plus grand nombre de points de classement (PTS) – Matchs entre les équipes à égalité ;

4. Le moins de buts contre (BC) – Matchs entre les équipes à égalité ;
5. Le plus grand différentiel des buts pour et des buts contre (+/-) – Matchs entre les équipes à égalité ;
6. Le moins de cartons rouges (CR) – Tous les matchs;
7. Le moins de cartons jaunes (CJ) – Tous les matchs;
8. Le moins de fautes (FTE) – Tous les matchs;
9. Le plus de buts pour (BP) – Matchs entre les équipes à égalité ;
10. Tirage au sort par le Comité Organisateur du tournoi.

TOUR FINAL

Le tour final comprend les demi-finales ainsi que les finales selon le tableau suivant :

Nombre d'équipe par catégorie	Demi-Finale	Finale
8 équipes	X	X
4 à 6 équipes		X

PROLONGATION (DEMI-FINALE ET FINALE)

S'il y a égalité après le temps réglementaire d'un match quart de finale, demi-finale ou finale, il y aura une épreuve de cinq (5) tirs au but conformément aux règles établies dans les Lois du Jeu de Futsal de la FIFA afin de déterminer un gagnant.

Les règles suivantes s'appliquent également :

- L'ensemble des joueurs et des remplaçants ont le droit de participer aux tirs au but, sauf ceux qui, au moment où le match s'est terminé(e), étaient blessés ou exclus.
- Si, à la fin du match et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire, et doit informer, le cas échéant, les arbitres du nom et du numéro de chaque joueur retiré.

REMPLAÇANTS

Les remplacements peuvent se faire à la volée (sur le « Fly »). Pour embarquer sur le terrain, le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant soit complètement à l'extérieur des limites du terrain. Les joueurs doivent entrer et sortir par la « zone de remplacement ».

En cas de surnombre sur le terrain ou de non-respect de la procédure de remplacement, l'équipe fautive sera pénalisée d'un coup franc indirect et le joueur remplaçant (entrant) sera pénalisé d'un carton jaune. Les joueurs et éducateurs doivent rester assis au banc durant la partie.

COUP D'ENVOI

Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.

Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

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. Toutes les rentrées de touche se font par une touche au pied.

L'exécutant peut avoir son pied d'appui à l'intérieur du terrain, sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain et botter le ballon, qui doit être immobile SUR la ligne, depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain.

La rentrée de touche doit s'effectuer dans les quatre (4) secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter. Si ce délai n'est pas respecté ou si le ballon n'est pas immobile SUR la ligne lors de l'exécution de la touche, la rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse.

Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins à cinq (5) mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche tant que le ballon n'est pas en jeu

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.

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. La sortie de but doit s'effectuer dans les quatre (4) secondes suivant le moment où le gardien est prêt à l'exécuter. Si ce délai n'est pas respecté, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe adverse 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 et sans qu'un but ait été marqué.

Le ballon doit être placé à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but. L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre (4) secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter. Si ce délai n'est pas respecté, une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.

Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins cinq (5) mètres de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu.

COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation (Penalty) 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. Le point de réparation est situé à six (6) mètres de la ligne de but.

Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur sa ligne (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

COUP FRANC DIRECT

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- Fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire ;
- Saute sur un adversaire ;
- Charge un adversaire, même avec l'épaule ;
- Frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- Bouscule un adversaire ;
- Tacle un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des fautes suivantes :

- Tient un adversaire ;
- Crache sur un adversaire ;
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

L'exécutant doit effectuer le coup franc dans les quatre (4) secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter. Si ce délai n'est pas respecté, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins cinq (5) mètres du lieu d'exécution du coup franc tant que le ballon n'est pas en jeu.

Un adversaire empêchant délibérément l'exécution rapide d'un coup franc doit être averti (carton jaune) pour avoir retardé la reprise du jeu.

COUP FRANC INDIRECT

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :

- Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre (4) secondes dans sa propre moitié de terrain;

- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier ;
- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire*.

**EXPLICATION :* *Vous pouvez seulement rejouer avec votre gardien une fois qu'un joueur adverse a touché au ballon, et ce même si un joueur de votre équipe traverse la ligne de centre du terrain avec le ballon. En résumé, le gardien après avoir joué le ballon, des mains ou des 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 peut importe où son coéquipier se trouve sur le terrain.*

Toutefois, en tout temps sur une rentrée de touche un joueur peut faire une passe à son gardien. De plus, si le gardien passe le milieu de terrain, il peut jouer comme un joueur avec ses pieds et recevoir le ballon un nombre de fois illimité.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- Joue d'une manière dangereuse devant un adversaire ;
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- Empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

L'exécutant doit effectuer le coup franc dans les quatre (4) secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter. Si ce délai n'est pas respecté, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.
Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins cinq (5) mètres du lieu d'exécution du coup franc tant que le ballon n'est pas en jeu.

ACCUMULATION DES FAUTES

Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct sont des fautes cumulables. Le compte des fautes est remis à zéro lors de la deuxième période d'un match. En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

Le ballon doit être immobile sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise (si elle l'a été dans la zone comprise entre la ligne de but et la ligne imaginaire située en dehors de la surface de réparation de l'équipe qui défend, à 10 m de la ligne de but et parallèle à celle-ci).

Si la faute est commise dans cette zone, l'exécutant peut choisir l'endroit depuis lequel tirer le coup franc: sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.

Lors de l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée, le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à au moins cinq mètres du ballon.

CARTON JAUNE

Un joueur qui reçoit un deuxième (2e) carton jaune dans un même match, recevra automatiquement un carton rouge et sera expulsé du match. Le joueur devra purger un match de suspension lors du match suivant de son équipe.

Un joueur qui reçoit un troisième (3e) carton jaune pendant le tournoi devra purger un match de suspension lors du match suivant de son équipe

CARTON ROUGE ET EXPULSION

Un joueur, un éducateur ou un dirigeant qui est expulsé d'un match (carton rouge direct), devra sortir à l'extérieur de l'enceinte du terrain à défaut de quoi son équipe pourrait perdre le match par forfait. Il devra purger un match de suspension lors du match suivant de son équipe et pourrait être banni du tournoi par le comité de discipline.

Pour chaque cas, le comité de discipline évaluera la gravité du geste et pourra décider de l'expulsion ou non du joueur, de l'éducateur ou du dirigeant pour le reste du tournoi. Les gestes à caractère violent, les insultes et les menaces entraînent automatiquement l'expulsion du joueur pour le reste du tournoi.

L'équipe dont un des joueurs reçoit un carton rouge (direct ou deuxième carton jaune) devra jouer en infériorité numérique pendant une période de deux (2) minutes. Cette pénalité prendra fin immédiatement si l'équipe fautive se fait marquer un but. Une fois le temps de la pénalité écoulé, le joueur remplaçant devra attendre l'autorisation de l'arbitre avant d'embarquer sur le jeu

TACLE

Les tacles sont permis. L'arbitre sanctionnera la faute si un tacle est commis par imprudence, témérité ou excès d'engagement.

PROTÊT

Aucun protêt ne sera accepté.

BLESSURE

En cas de blessures, les dirigeants d'équipes sont responsables de leurs joueurs. Le comité organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident ou d'incident.