



FUTSAL

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2024-25

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

- 1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**
- 2) RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES – CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE DE FUTSAL DU RSEQ**

Révisé le 11 juin 2024

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile : du 1^{er} juillet 2006 au 30 septembre 2008
Cadet : du 1^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2010
Benjamin : du 1^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements de jeu sont ceux de Soccer Québec pour le futsal, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

Maximum de joueurs en uniforme : 15 joueurs

Minimum de joueurs prêts pour débiter la partie : 5 incluant un gardien

Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien

L'équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par défaut, mais pourra jouer la partie pour le bénéfice des joueurs présents.

ARTICLE 4 SURCLASSEMENT

4.1 Un joueur peut être surclassé pour un maximum de 3 joutes. À son 4^e match dans la catégorie supérieure, la joute est perdue par défaut et l'entraîneur est suspendu pour une joute. Le joueur peut retourner dans sa catégorie d'appartenance.

Le joueur peut être surclassé de façon définitive sur S1 avant la 4^e joute. Dans ce cas, il n'y aura pas de sanction.

ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

5.1 La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 20 minutes non chronométrées, avec un arrêt de 5 minutes à la demie.

5.2 En temps réglementaire, la partie sera prolongée pour récupérer le temps alloué au temps d'arrêt. De plus, la partie peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (blessures, etc.). En tout temps, la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

ARTICLE 6 FORMAT DE LA SAISON

- 6.1 Le calendrier régulier de la saison doit assurer à chaque équipe entre 8 et 12 parties selon le meilleur scénario d'après le nombre d'équipes participant à la ligue. Les parties se jouent sous la forme de tournois.

ARTICLE 7 ÉQUIPEMENT

- 7.1 Ballon utilisé : ballon futsal grosseur no.4
Les équipes en présence fournissent le ballon à l'arbitre de la rencontre.
- 7.2 Habillement
- 7.2.1 La tenue des joueurs est composée de maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos.
- 7.2.2 Si deux équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe locale devra changer de gilet ou porter des dossards. L'école hôte du tournoi doit fournir les dossards.
- 7.2.3 Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans leur short pendant le jeu.
- 7.2.4 Le chandail des gardiens doit être de couleur contrastante des chandails des autres joueurs de son équipe. Le chiffre sur le chandail du gardien de but n'est pas obligatoire.
- 7.2.5 Les lunettes sportives ou les protecteurs de recouvrement seulement sont acceptées.

ARTICLE 8 TERRAIN

- 8.1 Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte, en conformité avec le règlement de sécurité de Soccer Québec. De préférence, le gymnase devrait être double. Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminée par l'école hôte.

ARTICLE 9 POINTS AU CLASSEMENT

- 9.1 Performance :
- | | |
|-------|---------------------------------------------------------|
| 3 pts | = victoire |
| 1 pt | = nulle |
| 0 pt | = défaite |
| 0 pt | = équipe qui perd par forfait (7-0) ou par défaut (3-0) |

- 9.2 Éthique sportive :
- 2 pts = 0-1 carton jaune
 - 1 pt = 2 cartons jaunes
 - 0 pt = 3 cartons jaunes et plus ou 1 carton rouge et plus ou expulsion ou équipe qui perd par forfait ou par défaut

ARTICLE 10 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Le nombre de victoires
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité
- 3- Différence des points pour et des points contre, des parties entre les équipes à égalité.
- 4- Différence des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier.
- 5- Quotient des points pour et des points contre des équipes à égalité
- 6- Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble du calendrier.

ARTICLE 11 ÉLIMINATOIRES

11.1 Prolongation

En cas d'égalité, il y aura une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq (5) minutes doivent être jouées au complet.

Si l'égalité persiste, il y aura **cinq (5)** tirs au but obligatoires pour chaque équipe, et s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

À la fin de la prolongation, les joueurs doivent demeurer sur le terrain. Seuls les joueurs sur le terrain peuvent tirer au but. Tous les joueurs sur le terrain d'une équipe (incluant le gardien) doivent tirer avant qu'un joueur puisse effectuer un deuxième tir.

ARTICLE 12 RÈGLEMENT PARTICULIER

12.1 Écart de point

Après un différentiel de sept (7) points, on ne compte plus les points. Le match continue, mais on n'écrit plus les points sur la feuille de match et sur le tableau indicateur.

Lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts après la mi-temps, l'entraîneur de l'équipe en déficit peut demander à l'arbitre d'arrêter le match.

ARTICLE 13 SANCTION ET AMENDE

- 13.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires **et le Championnat régional**).
- 13.2 Un joueur ou un entraîneur qui reçoit deux cartons jaunes lors du même match est expulsé automatiquement. Il sera également suspendu pour le match suivant (2 cartons jaunes dans le même match = 1 rouge).
- 13.3 Un joueur qui accumule un troisième carton jaune au cours de la saison est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires **et le Championnat régional**).
- 13.4 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. Lorsque les trois (3) minutes seront terminées, le chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^e joueur pourra réintégrer le jeu.
- 13.5 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, l'équipe perd par défaut (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs). Le match prend fin immédiatement.
- 13.6 Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd par défaut. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.

ARTICLE 14 OFFICIELS

- 14.1 Officiel majeur
 - 14.1.1 Le RSEQ Mauricie est assujéti aux contraintes de l'ARSM. Dans la mesure du possible, un arbitre par match est appointé. Selon les disponibilités, deux arbitres sont appointés en juvénile D3. Il n'y a pas de juge de touche. Le Programme « Esprit sportif » de l'ARSM est en vigueur dans les ligues du RSEQ Mauricie.
- 14.2 Officiel mineur
 - Un marqueur/chronométreur