SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

MAURICIE

FUTSAL PRIMAIRE

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2026

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :
1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé le 26 novembre 2025

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

5e-6e année
3e-4e année

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 débuter une partie : 5 incluant un gardien.
Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien

3.1.1 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.

3.1.2 À la suite d'une blessure ou d'une expulsion survenue pendant la partie, une équipe peut terminer la joute à moins de 5 joueurs. Toutefois, si l'équipe compte moins de 3 joueurs, la partie prend fin immédiatement, conformément à la règle FIBA. L'équipe ayant moins de 3 joueurs perd la partie par défaut.

3.2 Entraîneurs

3.2.1 L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.

3.2.2 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement reçoit un avertissement. Pour une 2e offense, l'entraîneur sera expulsé automatiquement de la partie et devra quitter les lieux.

3.2.3 Les entraîneurs qui sont sur le banc des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match.

3.2.4 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ou à l'endroit de l'autre équipe.

ARTICLE 4 AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

4.1 Tout joueur qui s'ajoute à l'équipe durant la saison doit être inscrit à la main sur la feuille de pointage des parties auxquelles il participe.

ARTICLE 5 INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

5.1 Les joueurs doivent être inscrits sur la plateforme S1.

5.2 Les numéros de chandail doivent aussi être inscrits sur S1. Les feuilles de match seront imprimées à partir de S1 avant chaque joute.

ARTICLE 6 BALLON OFFICIEL

Ballon futsal grosseur no.4
Les équipes en présence fournissent le ballon à l'arbitre de la rencontre.

ARTICLE 7 DURÉE DES RENCONTRES

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

7.2 En temps réglementaire, la partie sera prolongée pour récupérer le temps alloué aux temps d'arrêt. De plus, la partie peut être prolongée 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.

7.3 Chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes par partie (incluant la période de prolongation). Le temps mort est accordé lorsque le ballon n'est plus en jeu et que l'équipe qui l'a sollicité bénéficie de la remise en jeu ou d'une balle à terre.

ARTICLE 8 ÉCART DE POINTS

8.1 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.

8.2 Ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.

ARTICLE 9 ÉGALITÉ LORS DU TOURNOI

9.1 En cas d'égalité, il y aura qu'une seule période de prolongation de cinq (5) minutes. Les cinq minutes doivent être jouées au complet. Si l'égalité persiste, il y aura trois (3) 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.

9.2 Procédure pour la fusillade

Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la prolongation pourront participer aux tirs au but. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devrait alors retirer un joueur pour les tirs au but.

Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

Pendant l'exécution des tirs, les joueurs admissibles à la fusillade doivent rester au centre et à l'intérieur du terrain. Le joueur qui exécute le tir peut prendre l'élan qu'il souhaite pour effectuer son tir.

ARTICLE 10 BRIS D'ÉGALITÉ LORS DU TOURNOI

Les critères suivants sont appliqués dans l'ordre :

1- Nombre de victoires
2- Résultats des parties entre les équipes à égalité
3- Quotient des points pour et des points contre, sur l'ensemble des parties
4- Nombre de points contre

ARTICLE 11 SUBSTITUTIONS

Le nombre de substitutions est illimité. Le joueur remplacé quitte le terrain par la zone de remplacement, située devant le banc de son équipe. Le joueur remplacé n'a pas besoin d'obtenir l'autorisation d'un arbitre pour quitter le terrain. L'arbitre n'a pas besoin d'autoriser le remplaçant à entrer sur le terrain. Le remplaçant peut uniquement entrer sur le terrain une fois que le joueur qu'il remplace en est sorti. Le remplaçant entre sur le terrain par la zone de remplacement de son équipe.

ARTICLE 12 EXPULSION

12.1 Si un joueur ou un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter le gymnase immédiatement et il est automatiquement expulsé pour la partie suivante (incluant le tournoi).

12.2 Une suspension automatique d'un match est infligée par série de trois cartons jaunes cumulés (incluant le tournoi).

Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un match en est exclu et est automatiquement suspendu pour un (1) match (2 cartons jaunes dans le même match = 1 rouge). Aucun de ces cartons jaunes ne sera comptabilisé dans le cumul des cartons jaunes. Si un joueur a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.

12.3 Le cas d'un joueur qui a déjà été expulsé, selon les articles 12.1 et 12.2, et qui est à nouveau sanctionné sera soumis au comité de révision.

12.4 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 5e joueur pourra réintégrer le jeu.

12.5 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.

12.6 Un entraîneur expulsé doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus. Cette personne doit être inscrite sur la feuille de partie avant le coup d'envoi de la partie et être présente au banc de son équipe lors de l'expulsion.

12.7 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 13 TERRAIN DE JEU

13.1 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. Idéalement, la longueur est comprise entre 25 et 42 mètres, et la largeur est comprise entre 16 et 25 mètres.

13.2 La surface de réparation et le point de pénalité sont déterminés par l'arbitre avant le début de la rencontre en fonction des dimensions du gymnase et des lignes disponibles.

13.3 La grandeur des buts est laissée à la discrétion de l'école hôte. La dimension idéale est de 3 mètres de largeur par 2 mètres de hauteur.

ARTICLE 14 ÉQUIPEMENT

20.1 La tenue des joueurs est composée de maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos.

20.2 Tous les joueurs doivent porter un short, à l'exception du gardien qui peut porter un pantalon.

20.3 Le chandail des gardiens doit être de couleur contrastante à celle des chandails des autres joueurs de son équipe. Le chiffre sur le chandail du gardien de but n'est pas obligatoire.

20.4 Si deux équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe locale sur S1 devra changer de gilets ou porter des dossards.

20.5 Le port des protège-tibias est obligatoire. Les protège-tibias doivent être recouverts de chaussettes.

20.6 Les bijoux de tout type ne sont pas permis.

20.7 Les lunettes sportives ou les protecteurs de recouvrement seulement sont acceptés.