



# **Règlements spécifiques 2024-2025**

# **FUTSAL**

**Dernière mise à jour : 8 janvier 2025**

## TABLE DES MATIÈRES

<b>DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....</b>	<b>4</b>
<b>ARTICLE 1 Règlements officiels .....</b>	<b>4</b>
1.1 Règles de jeu.....	4
<b>ARTICLE 2 Les Parties.....</b>	<b>4</b>
2.1 Alignement .....	4
2.2 Substitutions.....	4
2.3 Terrain.....	5
2.4 Forfait.....	5
2.5 Feuille de parties .....	5
2.6 Retard.....	5
2.7 Punitons et sanctions.....	6
2.8 Durée des parties .....	7
2.9 Temps mort .....	7
2.10 L'équipement.....	8
2.11 Écart au pointage .....	8
2.12 Règle des 4 secondes .....	8
2.13 Reprises de jeu.....	9
2.14 Coup de pied de réparation (penalty).....	10
2.15 Coup franc direct à partir de la 6ième faute cumulable .....	10
2.16 Sortie de but.....	11
2.17 Relance du gardien.....	11
2.18 Coup d'envoi.....	12
2.19 Rentrée de touche .....	12
2.20 Les Distances .....	13
2.21 Le Tacle.....	13
2.22 Protêt dans le cadre du calendrier régulier .....	13
2.23 Protêt dans le cadre des éliminatoires .....	14
<b>ARTICLE 3 Récompenses.....</b>	<b>14</b>
3.1 Bannières .....	14
3.2 Médailles .....	14
<b>FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE .....</b>	<b>15</b>
<b>ARTICLE 4 Calendrier .....</b>	<b>15</b>
4.1 Durée de la saison.....	15

# RSEQ

CANTONS-DE-L'EST  
FUTSAL

---

4.2	Partie à remettre .....	15
<b>ARTICLE 5</b>	<b>Format .....</b>	<b>15</b>
<b>ARTICLE 6</b>	<b>Classement.....</b>	<b>16</b>
6.1	Point au classement .....	16
6.2	Bris d'égalité au classement .....	17
<b>FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES .....</b>		<b>17</b>
<b>ARTICLE 7</b>	<b>Format .....</b>	<b>17</b>
7.1	Une division .....	17
7.2	Deux divisions .....	18
7.3	Les cartons.....	19
7.4	Prolongation .....	19
<b>ÉTHIQUE SPORTIVE.....</b>		<b>19</b>
<b>ARTICLE 8</b>	<b>Point au classement .....</b>	<b>19</b>
8.1	Pointage éthique sportive .....	19
<b>ARTICLE 9</b>	<b>Processus d'attribution de la récompense .....</b>	<b>19</b>
9.1	Équipe gagnante .....	19

# DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

## ARTICLE 1 Règlements officiels

### 1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Les règles du jeu sont celles approuvées par la fédération sportive, soit ceux de la FIFA futsal.
- 1.1.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.

## ARTICLE 2 Les Parties

### 2.1 Alignement

Nombre de joueur par catégorie :

Catégorie Benjamine :	Se jouera à 5 joueurs (4 joueurs + 1 gardien)
Catégorie Cadette :	Se jouera à 5 joueurs (4 joueurs + 1 gardien)
Catégorie Juvénile :	Se jouera à 5 joueurs (4 joueurs + 1 gardien)

### 2.2 Substitutions

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match. Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacement de son équipe;
- Le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain;
- Le remplaçant doit entrer sur le terrain de jeu par la zone de remplacement de son équipe;
- Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacement de son équipe;
- Le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant;
- Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain;
- Si la durée d'un match est rallongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée aucun remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe qui défend.

# RSEQ

CANTONS-DE-L'EST  
FUTSAL

---

La zone remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend.

## 2.3 Terrain

2.3.1 Les parties doivent se jouer dans sur un terrain d'une grandeur d'un terrain de handball de préférence. La longueur (ligne de touche) du terrain doit être comprise entre 25m et 42m. La largeur (ligne du but) doit être comprise entre 16m et 25m. La dimension de la surface de réparation doit être comme la surface de but du gardien en handball. Le premier point de réparation est à 6 mètres. Le deuxième point de réparation est à 10 mètres.

2.3.2 Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par une entrée de touche au niveau du point d'impact.

2.3.3 Les buts doivent être obligatoirement ancrés au sol et /ou au mur avant de débiter une partie

## 2.4 Forfait

2.4.1 L'équipe qui gagne par forfait se mérite tous les points pour la victoire (3) ainsi que le point d'éthique sportive (1). L'équipe qui perd par forfait perd 7-0 et ne reçoit aucun point d'éthique sportive, à moins d'avis contraire du commissaire.

## 2.5 Feuille de parties

Lors des parties de saison régulière et du CRS, l'école hôte, est responsable des feuilles de parties. Elle s'occupe de les imprimer et de les numériser sur S1. Aussi, elle est responsable de rentrer les résultats sur S1.

La feuille de match doit être remise et complétée 10 minutes avant la partie. Une équipe peut y inscrire seize (16) joueurs.

## 2.6 Retard

2.6.1 Un maximum de cinq (5) minutes est accordé à l'équipe à qui il manque des joueurs pour débiter la partie, c'est-à-dire :

Benjamin, Cadet, Juvénile : équipe qui ne peut pas aligner au moins 4 joueurs (incluant le gardien)

Si suite à une blessure, le nombre de joueurs devient inférieur au nombre minimal, l'équipe pourra poursuivre la compétition

- 2.6.2 S'il n'y a pas d'officiel pour une partie, les 2 équipes essaient de trouver un arbitre pour le match. S'ils s'entendent, ils doivent signer la feuille de match en indiquant qu'ils sont en accord avec ce choix. S'il n'y a personne, les entraîneurs peuvent arbitrer chacun leur moitié de partie, en commençant par l'entraîneur de l'équipe qui reçoit. Cependant, ils ont aussi l'option de reprendre le match.

## **2.7** Punitions et sanctions

- 2.7.1 Le joueur qui reçoit un carton rouge lors d'une partie ou l'entraîneur qui est expulsé, doit immédiatement quitter le gymnase et est automatiquement suspendu pour la partie suivante (incluant les éliminatoires) et son cas sera étudié.
- 2.7.2 Si un joueur (et non un remplaçant au banc) commet une incorrection qui entraîne son expulsion, ce joueur ne pourra plus prendre part au match. De plus, son équipe jouera avec un joueur de moins pendant 3 minutes de temps continu, ces 3 minutes débutant à la reprise du jeu qui suit l'expulsion. Après ces 3 minutes ou si l'équipe adverse marque un but en étant en avantage numérique, le marqueur permettra à un remplaçant d'entrer sur le terrain pour compléter son équipe sur le terrain. Cela sous-entend que si les deux équipes jouent avec des formations réduites (même nombre de joueurs sur le terrain) pour cause d'expulsion, le fait de s'être fait marquer un but ne permet pas à cette équipe de compléter sa formation.
- 2.7.3 Le joueur qui reçoit un deuxième carton rouge au cours de la saison est automatiquement et immédiatement expulsé de la ligue pour la saison en cours et son cas sera étudié. Si l'équipe continue à faire jouer ce joueur, l'équipe perdra sa ou ses parties.
- 2.7.4 L'entraîneur doit compiler les cartons de ses joueurs. C'est à lui que revient cette charge de travail. Il ne doit pas faire évoluer le joueur qui serait suspendu.

# RSEQ

CANTONS-DE-L'EST  
FUTSAL

---

Le commissaire fera lui aussi la compilation, avec les feuilles de parties, si ces dernières lui sont acheminées comme prévu. Le commissaire tentera de faire un suivi rigoureux à ce niveau.

- 2.7.5 Une deuxième expulsion de l'équipe (joueurs, substituts et entraîneurs) dans la même partie entraîne automatiquement une défaite de l'équipe fautive. Si l'équipe fautive ne perdait pas à ce moment alors l'équipe adverse l'emporte par forfait.
- 2.7.6 Dans le cas de l'expulsion d'un joueur assis sur le banc (remplaçant), l'équipe conserve le même nombre de joueurs sur le terrain qu'avant l'expulsion.
- 2.7.7 À son quatrième carton jaune, le joueur sera suspendu à sa prochaine partie (incluant les éliminatoires). Ensuite, son compte recommence à zéro. S'il reçoit un 3<sup>ième</sup> carton jaune par la suite, le joueur sera suspendu de la ligue à partir de sa prochaine partie et jusqu'à nouvel ordre. Son cas sera soumis au comité de discipline.
- 2.7.8 Si un joueur reçoit deux cartons jaunes dans la même partie (ce qui équivaut à un carton rouge) il sera automatiquement expulsé de la partie en cours et la suspension d'une partie s'applique.
- 2.7.9 Si un entraîneur est expulsé de la partie, ce qui équivaut à un carton rouge, il doit quitter le gymnase. Dans un tel cas, si aucun assistant entraîneur inscrit par l'école n'est présent, un adulte pourra accepter la responsabilité de diriger l'équipe.
- 2.7.10 L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement est invité à quitter les lieux. Il doit être inscrit sur la feuille de match.

## 2.8 Durée des parties

Durée d'une partie : 2 x 25 minutes non chronométrées

Durée de la pause : 5 minutes

## 2.9 Temps mort

Chaque équipe a droit à un seul temps mort (temps d'arrêt d'une minute) par demie. Cependant, cette demande de temps mort doit être demandée à l'avance à l'arbitre, et ne lui sera accordé

que lors d'un arrêt de jeu, et à condition que la remise en jeu qui suivra sera effectuée par l'équipe qui a fait la demande de temps mort. Les temps morts ne sont pas cumulables. Durant une prolongation, aucun temps mort n'est permis.

## **2.10** L'équipement

2.10.1 Protège-tibias obligatoires et reconnus par la Fédération de soccer.

2.10.2 Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des gilets de la même couleur portant des numéros différents les uns des autres.

2.10.3 L'école qui reçoit devrait toujours être en mesure de fournir des dossards aux équipes qui portent les mêmes couleurs lors d'une partie. Le cas échéant, c'est l'équipe qui reçoit qui doit porter les dossards.

2.10.4 Le gardien de but d'une équipe doit porter un gilet de couleur différente des joueurs de son équipe, des joueurs de l'autre équipe et, si possible, du gardien adverse.

2.10.5 Le port du cuissard est autorisé.

2.10.6 Si un joueur porte un boxer, ce dernier ne doit pas dépasser le short.

2.10.7 Le ballon utilisé pour toutes les catégories est de type « Futsal »

## **2.11** Écart au pointage

2.11.1 Si le pointage d'une équipe atteint un différentiel de 7 buts, le pointage devient immuable. Cependant, la partie se poursuit à moins que l'entraîneur d'une des deux équipes décide d'y mettre fin. Les cartons continuent d'être cumulés jusqu'à la fin de la partie. Si l'arbitre juge que le jeu est dangereux, il est dans le plein droit d'arrêter le match.

2.11.2 En série éliminatoire, Si le pointage d'une équipe atteint un différentiel de 7 buts, le pointage devient immuable et la partie prend fin.

## **2.12** Règle des 4 secondes

La règle du quatre (4) secondes s'applique sur toutes les situations de jeu énumérées ici-bas. Conformément aux lois du jeu du Futsal, si les joueurs prennent plus de quatre (4) secondes lors de ces situations, le jeu sera repris des différentes façons suivantes :

---

# RSEQ

CANTONS-DE-L'EST  
FUTSAL

Situation :	Reprise de jeu en cas d'infraction & endroit :	
Coup franc direct	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Coup franc indirect	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit du coup franc initial.
Rentrée de touche	Rentrée de touche à l'équipe adverse	À l'endroit de la rentrée de touche initiale.
Sortie de but	Coup franc indirect à l'équipe adverse	Sur la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été.
Coup de pied de coin	Sortie de but à l'équipe adverse	Dans la surface de réparation.
Relance du gardien	Coup franc indirect à l'équipe adverse	À l'endroit où l'infraction a été commise (ou sur la ligne de réparation si la faute était dans la surface de réparation).

Le cas échéant, l'arbitre commencera à compter les quatre (4) secondes à partir du moment où l'exécutant est prêt à exécuter la reprise du jeu. En cas de perte de temps et du non-respect du 4 secondes, l'arbitre a le droit de sanctionner.

L'arbitre doit ostensiblement effectuer le signal des quatre (4) secondes lorsqu'une des situations mentionnées ci-haut survient.

## 2.13 Reprises de jeu

Toutes les reprises de jeu sont directes.

On ne peut pas marquer directement sur les reprises de jeu suivantes :

- Les rentrées de touche
- Les sorties de but
- Les coups d'envoi
- Les balles à terre
- Les coups francs indirect

Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui attaque doit être exécuté sur la ligne de surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction. Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

**2.14** Coup de pied de réparation (penalty)

Pour le coup de pied de réparation (penalty) le ballon est placé à une distance de 6 mètres de la ligne de but. Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver derrière le point de réparation et à au moins cinq (5) mètres du ballon. Le gardien de but de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

**2.15** Coup franc direct à partir de la 6<sup>ième</sup> faute cumulable

Une faute cumulable est une faute qui devrait être sanctionnée par un coup franc direct ou un penalty, à moins que l'arbitre accorde l'avantage. Si l'arbitre accorde l'avantage sur une faute cumulable, devra annoncer au marqueur, à l'arrêt de jeu suivant, de comptabiliser la ou les fautes pour lesquelles il a accordé l'avantage. L'arbitre a la responsabilité de dire au marqueur lorsqu'une faute cumulable est accordée à une équipe.

- a) À chaque faute cumulable à partir de la (6<sup>e</sup>) sixième faute cumulée au courant d'une même période à la même équipe (à condition que cette faute ne soit pas sanctionnée par un penalty), le ballon sera placé au 2<sup>e</sup> point de réparation, c'est-à-dire à 10 mètres devant le but adverse, à moins que la faute n'ait été commise à 10 mètres ou moins de la ligne de but de l'équipe fautive. Si la faute a été commise à 10 mètres ou moins de la ligne de but de l'équipe fautive, l'équipe qui exécutera le coup franc a le choix de placer le ballon au 2<sup>e</sup> point de réparation, ou bien de jouer le coup franc à l'endroit de la faute.
  - b) Tous les joueurs doivent être placés à au moins 5 mètres du ballon, et plus loin que le ballon de la ligne de but de l'équipe fautive.
  - c) Le gardien de but a le droit de se placer où il le désire, mais il doit rester à au moins 5 mètres du ballon.
  - d) Le tireur doit être clairement identifié, et doit obligatoirement tirer en tentant de marquer. Une infraction à cette règle est sanctionnée par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse.
  - e) Un coup franc direct accordé à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulée n'est pas assujéti à la règle des 4 secondes pour la remise en jeu.
  - f) Si la faute à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulée doit être sanctionnée par un penalty, ces règles ne s'appliquent pas, et l'arbitre accordera un penalty.
-

**2.16** Sortie de but

2.16.1 La sortie de but est une façon de reprendre le jeu. 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 sans qu'un but n'ait été marqué. Le ballon est alors dégagé à la main de l'intérieur de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.

2.16.2 Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

**2.17** Relance du gardien

2.17.1 La relance du gardien est une phase de jeu normale se produisant alors que le ballon est en jeu. Elle survient chaque fois que le gardien de but est en contrôle du ballon (que ce soit avec ses pieds ou ses mains) et que celui-ci est en jeu dans sa propre moitié de terrain. Les arbitres doivent alors effectuer le signal du quatre (4) secondes.

2.17.2 Lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation, le gardien peut toucher le ballon des mains. Il peut alors lancer le ballon ou botter le ballon. Le ballon peut traverser la ligne centrale lorsqu'il est lancé ou botté.

2.17.3 Le gardien de but, après avoir joué le ballon avec ses mains ou ses pieds, ne peut recevoir de passe d'un coéquipier dans sa zone défensive tant qu'un joueur de l'équipe adverse n'a pas touché au ballon, et ce, peu importe où son coéquipier se trouve sur le terrain. En résumé, le gardien peut toucher le ballon dans sa moitié défensive une fois par possession de balle de son équipe. On considère que le gardien joue le ballon s'il le touche avec une quelconque partie de son corps, sauf en cas de rebond accidentel.

2.17.4 Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon à l'intérieur de sa propre moitié de terrain dans les circonstances suivantes :

- S'il est en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :
- Avec les mains dans sa propre surface de réparation;

- Avec les pieds dans sa propre moitié de terrain;

L'arbitre le plus proche du gardien de but doit effectuer le décompte des quatre secondes dès que le gardien a possession du ballon.

→ S'il touche le ballon des mains dans sa propre surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ou directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

2.17.5 En cas de manquement des règles 2.17.3 ou 2.17.4, un coup franc indirect sera octroyé à l'équipe adverse.

2.17.6 Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu est repris dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

## **2.18** Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- au début du match;
- après qu'un but a été marqué;
- au début de la seconde période du match;
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

## **2.19** Rentrée de touche

2.19.1 Quand le ballon quitte la surface de jeu, par la ligne de côté, une entrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. L'entrée en touche est effectuée avec le pied. Cette entrée de touche est un coup franc indirect.

---

2.19.2 Le ballon doit être à l'arrêt, et au maximum à l'extérieur de 25 cm.

2.19.3 Le joueur effectuant le botté doit avoir un pied sur la ligne ou à l'extérieur.

2.19.4 Une infraction à cette règle sera considérée comme une rentrée de touche fautive, et la rentrée de touche sera alors accordée à l'équipe adverse.

## **2.20** Les Distances

5 m : Distance minimale où peuvent se placer les joueurs adverses lors d'un coup franc, d'un coup de pied de coin, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche.

3 m : Distance minimale où peuvent se placer les joueurs adverses lors du coup de pied d'envoi.

## **2.21** Le Tacle

Le tacle glissé est strictement défendu et sera sanctionné en tant que jeu dangereux s'il n'y a pas de contact. En cas de contact avec l'adversaire lors du tacle glissé, ce geste sera sanctionné par un coup franc direct (à l'endroit de la faute, si hors de la surface de réparation du joueur fautif) ou par un coup de pied de réparation (si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif). Il faut cependant ne pas considérer comme étant un tacle glissé le fait d'effectuer une glissade pour faire dévier le ballon si ce geste n'est pas fait en s'approchant d'un adversaire.

## **2.22** Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.22.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt. L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.

2.22.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

2.22.3 Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.

---

# RSEQ

CANTONS-DE-L'EST  
FUTSAL

---

S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

2.22.4 Le protêt doit être déposé par écrit au responsable de la rencontre dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyée par le RSEQ-CE si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.

2.22.5 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées dans cette discipline.

## **2.23 Protêt dans le cadre des éliminatoires**

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) Le ou la responsable de la rencontre,
- b) L'assignateur ou son représentant,
- c) L'arbitre le plus expérimenté,
- d) Le ou la commissaire.

## **ARTICLE 3 Récompenses**

### **3.1 Bannières**

3.1.1 En saison régulière, l'équipe championne de chaque catégorie reçoit une bannière 23" X 36".

3.1.2 L'équipe de chaque catégorie qui, selon les points de comportement de la saison régulière, a démontré le meilleur esprit sportif reçoit une bannière 23" X 36".

3.1.3 En séries éliminatoires, à titre de championne régionale, l'équipe gagnante de chaque catégorie reçoit une bannière 30" X 48".

### **3.2 Médailles**

Dans chaque catégorie, il y aura remise de médailles d'or, argent et bronze

---

---

## FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

### ARTICLE 4 Calendrier

#### 4.1 Durée de la saison

La saison régulière débute normalement au retour de la semaine de relâche, soit le deuxième lundi de mars. Le calendrier de la saison régulière est basé sur un échéancier de 7 semaines. Les séries de fin de saison se déroulent dans la 8<sup>e</sup> semaine d'activité. Les calendriers sont confectionnés par le RSEQ-CE. Aucune demande de modification de partie ne sera acceptée. Les seuls changements possibles seront pour une situation impliquant un conflit de plateaux ou des intempéries.

#### 4.2 Partie à remettre

4.2.1 Dans le cas où une partie doit absolument être remise, pour une raison majeure, le responsable de l'équipe concernée est tenu d'aviser le plus rapidement possible :

- le responsable de l'équipe adverse ;
- le commissaire.

4.2.2 S'il n'y a pas le même nombre de parties jouées dans une même section (exemple : partie qui n'a pas été reprise dû à une tempête de neige), le classement sera calculé en fonction d'un ratio du nombre total de points obtenus sur la possibilité totale de points.

4.2.3 Si une partie doit être remise pendant la saison régulière et que les responsables des deux équipes impliquées ne peuvent s'entendre sur une date de reprise, le commissaire peut, dans le cas où cette partie ne change rien au classement final, décider qu'elle n'aura pas lieu.

### ARTICLE 5 Format

Dans toutes les catégories, le calendrier régulier de la ligue doit assurer à chaque équipe de 9 à 12 parties. Les sections seront fait comme suit selon le nombre d'équipes :

# RSEQ

CANTONS-DE-L'EST  
FUTSAL

---

4 équipes : 1 section, Home and home 2 fois = 12 parties

5 équipes : 1 section, Home and home + 1 partie vs chaque équipe = 12 parties

6 équipes : 1 section, Home and home = 10 parties

7 équipes : 1 section, Home and home = 12 parties

8 équipes : 2 sections de 4 équipes, Home and home dans la section + 1 partie vs chaque équipe intersection = 10 parties

9 équipes : 2 sections.

Section A : 5 équipes, Home and home dans la section + 1 partie vs chaque équipe intersection = 12 parties

Section B : 4 équipes, Home and home dans la section + 1 partie vs chaque équipe intersection = 11 parties

10 équipes : 1 section. 1 partie vs chaque équipe = 9 parties

11 équipes : 1 section. 1 partie vs chaque équipe = 10 parties

12 équipes : 1 section. 1 partie vs chaque équipe = 11 parties

13 équipes : 1 section. 1 partie vs chaque équipe = 12 parties

14 équipes : 2 sections de 7 équipes, Home and home dans la section = 12 parties

15 équipes : 3 sections de 5 équipes, Home and home dans la section + 1 partie vs chaque équipe de la section = 12 parties.

16 équipes : 4 sections de 4 équipes, Home and home dans la section + 1 partie vs chaque équipe d'une autre section. (section A et B. section C et D) = 10 parties.

## ARTICLE 6 Classement

### 6.1 Point au classement

Victoire : 3 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Point éthique : 1 point

Forfait : 0 point (perd 7-0)

---

**6.2** Bris d'égalité au classement

Advenant une égalité entre deux ou plusieurs équipes dans les points totaux du classement général de la saison, les critères suivants seront utilisés :

- 6.2.1 Le nombre total de victoires obtenues en saison régulière.
- 6.2.2 Les résultats des parties jouées entre les équipes concernées (Victoires, défaites).
- 6.2.3 Les points contre impliquant les équipes concernées au total de la saison.
- 6.2.4 Le quotient des points pour et des points contre, des parties jouées entre les équipes concernées.
- 6.2.5 Le quotient des points pour et des points contre, pour la totalité des rencontres.
- 6.2.6 L'équipe ayant obtenu le plus de points d'éthique sportive.
- 6.2.7 Moins de cartons jaunes et rouges.
- 6.2.8 Tirage au sort.

## **FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

### **ARTICLE 7 Format**

#### **7.1** Une section

Format à 4, 5, 6, 7 et 10 équipes :

- La quatrième équipe au classement visite la première équipe au classement;
- La troisième équipe au classement visite la deuxième équipe au classement;
- Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;
- Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

Format à 11, 12, 13 équipes :

- Les deux premières équipes passent aux éliminatoires. Les parties barrages se joueront entre les quatre (4) autres équipes ayant la meilleure fiche (6<sup>e</sup> vs 3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> vs 4<sup>e</sup>).
- Par la suite, le gagnant de 6<sup>e</sup> vs 3<sup>e</sup> affronte le 2<sup>e</sup>, le gagnant de 5<sup>e</sup> vs 4<sup>e</sup> affronte le 1<sup>er</sup>.
- Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;
- Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

## 7.2 Deux sections et plus

Format à 8 et 9 équipes :

- La première équipe de la section A rencontre la deuxième équipe de la section B et la première équipe de la section B rencontre la deuxième équipe de la section A selon le classement déterminé par leur fiche respective en saison.
- Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;
- Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

Format à 14 équipes :

- Parties barrage : La deuxième équipe de la section A rencontre la troisième équipe de la section B et la deuxième équipe de la section B rencontre la troisième équipe de la section A selon le classement déterminé par leur fiche respective en saison.
- Le gagnant de la partie 3B vs 2A affronte la première position de la section B. Le gagnant de la partie 3A vs 2B affronte la première position de la section A.
- Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;
- Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

Format à 15 équipes (3 sections) :

- Un classement de 6 équipes est déterminé de cette façon:  
Position 1 à 3: Les premières positions des 3 sections (déterminé par critère du bris d'égalité)  
Position 4 à 6 : Les deuxièmes position des 3 sections (déterminé par critère du bris d'égalité)
- Quart de finale : Position #6 vs Position #3  
Quart de finale : Position #5 vs Position #4
- Demi-Finale: Gagnant partie barrage A vs Position #2  
Demi-Finale: Gagnant partie barrage B vs Position #1
- Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze
- Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or

Format à 16 équipes (4 sections) :

- Demi-Finale: Position #1B vs Position #1A
- Demi-Finale: Position #1D vs Position #1C
- Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze
- Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or

### 7.3 Les cartons

Les cartons continuent de s'accumuler durant le régional. Un joueur recevant une suspension lors des séries de fin de saison voit sa suspension reportée au début de la saison suivante.

### 7.4 Prolongation

7.4.1 En cas d'égalité à la fin d'une partie des éliminatoires, il y aura une période de cinq (5) minutes de temps supplémentaire à jouer au complet.

7.4.2 Si l'égalité persiste, il y aura une fusillade de cinq (5) lancers de la part des deux équipes. N'importe quel joueur, incluant les remplaçants et les gardiens, pourront tirer.

7.4.3 Si toutefois l'égalité persiste, un tir pour chaque équipe sera alors fait jusqu'au bris d'égalité, selon les règles de la FIFA.

## ÉTHIQUE SPORTIVE

### ARTICLE 8 Point au classement

#### 8.1 Pointage éthique sportive

- 2 cartons jaunes et moins = 1 point éthique
- Événement menant à la perte du point éthique : 3 cartons jaunes et plus ou 1 carton rouge ou une conduite antisportive (joueur ou entraîneur) ou une expulsion (joueur ou entraîneur).

### ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense

#### 9.1 Équipe gagnante

9.1.1 Une compilation des points d'éthique sera faite pour déterminer le gagnant de la bannière.

9.1.2 Advenant une égalité, un vote sera demandée à chaque équipe évoluant dans cette catégorie. Une équipe ne peut pas voter pour elle-même. L'équipe qui ne vote pas en cas d'égalité n'est plus éligible à la bannière.