



CANTONS-DE-L'EST

FUTSAL 2026 AIDE-MÉMOIRE

Catégorie d'âge et admissibilité :

Benjamin : 1^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013

Cadet : 1^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011

Juvenile : 1^{er} juillet 2007 au 30 septembre 2009

- Le simple et double surclassement est permis.
- Un athlète doit être inscrit dans une seule équipe dans S1. Celle-ci sera définie comme son équipe d'appartenance. Le nombre de parties autorisées, incluant les championnats régionaux (CRS), dans une équipe est définie selon le tableau ci-bas :

Nombre de parties totales dans la ligue de son équipe d'appartenance	Nombre de parties autorisées dans une équipe de catégorie/division supérieure (incluant CRS)
9 parties	3 parties
10 à 12 parties	4 parties

- Pour être admissible aux éliminatoires, tout élève-athlète devra être enregistré sur S1 dans la discipline concernée avant le **jeudi 16 avril 23h59**.

Inscription des athlètes :

Un responsable de sport peut inscrire le nombre de joueurs qu'il désire sur le site de S1.

Tous les nouveaux athlètes doivent être inscrits avant le début de leur première partie.

- Date limite pour inscrire un athlète dans son équipe : **jeudi 16 avril 23h59**.
- Les équipes doivent absolument entrer les **numéros** des joueurs dans S1.
- Un athlète doit être inscrit dans **une seule équipe**.

Inscription des entraîneurs :

Chaque équipe doit avoir un entraîneur inscrit dans S1.

Feuilles de partie :

➔ Pour chaque partie, **l'école hôte de la rencontre** doit :

- Imprimer la feuille de partie sur S1 avant la partie.
- Avant le début de la rencontre, présenter la feuille de partie à l'arbitre et/ou au marqueur.
- Après la partie, numériser la feuille de partie dans S1. Un délai de 72 heures (3 jours) est accordé pour numériser les feuilles.

Toute école ou représentant manquant à un règlement ou une directive administrative devra payer des frais administratifs.



CANTONS-DE-L'EST

- Avant la partie, les entraîneurs des deux équipes doivent valider leur alignement. Ils doivent rayer les absents et ajouter à la main les joueurs qui n'apparaissent pas sur la feuille de partie. (ex : joueur remplaçant de niveau inférieur, joueur ajouté après impression de la feuille). Les entraîneurs doivent signer la feuille de partie.

Résultats en ligne :

Pour chaque partie, **l'école hôte de la rencontre** a la responsabilité d'inscrire le résultat de la partie sur le site de « S1 » <http://s1.rseq.ca>. Les résultats doivent être entrés sur le site avant 21 h le soir même de la partie ou du tournoi.

Feuille du marqueur :

Chaque école hôte doit fournir la feuille du marqueur à chaque partie. (le modèle a été envoyé par courriel et est disponible sur le site du RSEQ-CE pour faire des photocopies). Cette feuille ne doit pas être numérisée sur S1 après la partie.

Points éthiques :

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

Cartons :

- L'entraîneur doit compiler les cartons de ses joueurs. Il ne doit pas faire évoluer le joueur qui serait suspendu.
- Carton rouge lors d'une partie = Expulsion + 1 partie de suspension
 - Deux cartons jaunes dans la même partie = Expulsion + 1 partie de suspension
 - 4^{ème} cartons jaunes dans la saison = 1 partie de suspension à sa prochaine partie. Ensuite son compte recommence à zéro. S'il reçoit un 3^{ème} carton jaune par la suite, le joueur sera suspendu de la ligue à partir de sa prochaine partie.
 - 2^{ème} carton rouge de la saison = suspension pour la saison en cours et son cas sera étudié.
 - Une 2^{ème} expulsion de l'équipe (joueurs, substitués 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.

S1 diffusion :

- Site de résultats et horaire : <http://diffusion.s1.rseq.ca/>

Championnat régional :

- 2-3 mai 2026. Lieux à déterminer.

