

Règlements Tournoi Futsal Trois- Rivières



1. Règlements de compétition

1.1 Lois du jeu

Les Lois du jeu de Futsal FIFA sont en vigueur, sauf les particularités contraires et spécifications prévues dans le présent document.

. 1.1.1 Durée des matchs :

- **Pour l'ensemble des équipes** : En ronde préliminaire, deux périodes de 20 minutes.

- **En ronde éliminatoire**, deux périodes de 20 minutes

. 1.1.2 Pour la dernière minute de chaque période, le chronométreur arrête le temps à 1 minute. L'arbitre assurera alors le chronométrage de la dernière minute.

. 1.1.3 Suite à l'expulsion d'un joueur, les deux minutes d'inégalité numérique débiteront à la reprise du jeu.

. 1.1.4 Si l'arbitre le juge nécessaire, il peut demander au chronométreur d'arrêter le temps, à tout moment. Cette décision relève uniquement de l'arbitre.

. 1.1.5 Arbitres :

- En ronde préliminaire, un arbitre et un chronométreur; sauf pour le senior Élite (2 arbitres en tout temps)

- En ronde éliminatoires (**Primaire et Benjamin exclu**), deux arbitres et un chronométreur.

. 1.1.6 Lors de la ronde préliminaire, un temps-mort est accordé par équipe. La durée du temps-mort est 1 minute. En ronde éliminatoire, un temps-mort supplémentaire est accordé par équipe lors de la période de prolongation.

. 1.1.7 Les substitutions sont illimitées et se dérouleront conformément aux Lois du jeu Futsal FIFA.

. 1.1.8 Un joueur ne peut pas placer ses mains sur le mur (à l'extérieur du

terrain de jeu) de façon à tirer un avantage du jeu. Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit du ballon lors de la faute.

1.1.9

En section mixte seulement : 2 filles sur le jeu en tout temps.

1.2 Classement

- . 1.2.1 Un match perdu par forfait résulte en une défaite automatique par la marque de 3 à 0 en plus de perdre 1 point au classement.
- . 1.2.2 L'ordre du classement dans chaque pool est déterminé d'abord par les points accumulés, puis le résultat dans le match entre les équipes concernées, la différence de but, le nombre de buts pour et finalement le nombre de buts contre. Si après les différentes étapes, il y a encore égalité, nous irons voir le moins de cartons rouges, le moins de cartons jaunes. Si aucune de ces étapes déterminent le classement, un tirage au sort sera effectué par le Comité organisateur du tournoi.
- . 1.2.3. À la fin de la ronde préliminaire, les équipes qualifiées pour la ronde éliminatoire seront déterminées tel que ci-dessous.

À 4 équipes : Une finale, le 1^{er} du pool vs le 2^e du pool

À 6 équipes (excepté primaire) : Après deux matchs, le 1^{er} et 2^e au classement des 6 équipes ont un bye. Ensuite, match d'élimination 3^e vs 6^e et 4^e vs 5^e. Ensuite, demi-finale 1^{er} vs gagnant du match 3^e vs 6^e et 2^e vs gagnant du 4^e vs 5^e. Finale entre les deux gagnants.

8 équipes :

Demi-finale #1 : 1^{er} pool A vs 2^e pool B et

Demi-finale #2 : 1^{er} du pool B vs 2^e du pool A

À 12 équipes :

Demi-finale #1 : 1^{er} pool A vs meilleur 2^e place des 3 pools.

Demi-finale #2 : 1^{er} du pool B vs 1^{er} du pool C

À 16 équipes :

Demi-finale #1 : 1^{er} pool A vs 1^{er} pool D et

Demi-finale #2 : 1^{er} du pool B vs 1^{er} du pool C

À 18 équipes :

Quart de final #1 : 1^{er} du pool A vs 2^e meilleure 2^e place des 6 pools

Quart de final #2 : 1^{er} du pool B vs 1^{er} meilleure 2^e place des 6 pools

Quart de final #3 : 1^{er} du Pool C vs 1^{er} du Pool F

Quart de final #4 : 1^{er} du Pool D vs 1^{er} du Pool E

À 20 équipes :

Quart de final #1 : 1^{er} du pool A vs 3^e meilleure 2^e place des 5 pools

Quart de final #2 : 1^{er} du pool B vs 2^e meilleure 2^e place des 5 pools

Quart de final #3 : 1^{er} du Pool C vs 1^{er} meilleure 2^e place des 5 pools

Quart de final #4 : 1^{er} du Pool D vs 1^{er} du Pool E

1.2.4 L'ordre du classement pour le/la meilleur 2^e position est déterminé d'abord par les points accumulés, puis la différence de buts (+/-), le nombre de victoires, le nombre de buts pour (l'équipe qui marque le plus), le nombre de buts contre (l'équipe qui encaisse le moins), le moins de cartons rouges et finalement le moins de cartons jaunes. Si après les différentes étapes, il y a encore égalité, un tirage au sort sera effectué par le comité organisateur du tournoi.

1.2.5 L'ordre du classement pour la meilleure 3^e position est déterminé d'abord par les points accumulés, puis la différence de buts (+/-), le nombre de victoires, le nombre de buts pour et finalement, le nombre de buts contre. Si après les différentes étapes, il y a encore égalité, 3 tirs de barrages seront effectués.

Équipes

- . 1.3.1 Chaque équipe sera composée de quatre joueurs minimum, seize (16) maximum et trois (3) entraîneurs (maximum).

Match gagné	Match nul	Match perdu	Match perdu par forfait
3 points	1 point	0 point	-1 point

1.3 Retard à un match

- . 1.4.2 Un match ne peut débiter si une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de trois (3) joueurs, tel que précisé dans les Lois du jeu Futsal FIFA. Après 10 minutes de retard à l'heure prévu, la partie ne peut avoir lieu et l'équipe fautive perdra par forfait.

****Pour le volet scolaire seulement : ****

1.4.3 : Catégories d'âges :

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

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

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

1.4.3.3

Pour les catégories primaires et secondaires :

Un joueur ou une joueuse en D4 peut aller remplacer en D3.

Un joueur ou une joueuse D3 ne peut aller remplacer en D4.

Un joueur ou une joueuse peut jouer dans une catégorie supérieure (exemple Benjamin masculin en Cadet masculin) peu importe la division.

Un joueur ou une joueuse de catégorie supérieure ne peut jouer dans une catégorie inférieure.

Pour les équipes seniors, un joueur ou une joueuse peut jouer dans des catégories différentes mais ne peut jouer dans deux équipes d'une même catégorie.

1.4.4 : Vérification et pièces d'identités

Chaque joueur/joueuse devra avoir en sa possession une carte gouvernementale avec photo valide qui mentionne son âge ou sa carte étudiante. À tout moment, le comité organisateur peut demander à un joueur ou une joueuse de montrer sa carte. À défaut de ne pas avoir la carte d'identité, l'équipe de ce joueur/joueuse perdra automatiquement son match.

1.4.5 : LISTE DES JOUEURS

Chaque équipe doit compléter et remettre cinq (5) feuilles de match à titre de liste officielle des joueurs. Elles doivent être remises aux responsables de l'enregistrement du tournoi au moins une (1) heure avant le premier match de l'équipe afin d'être homologuée. Seuls les joueurs inscrits sur les feuilles de match homologuées lors de l'enregistrement pourront participer au tournoi. Vous pouvez inscrire le nom d'un joueur qui se présentera après votre premier match.

Aucun nom de joueur inscrit à la main ne sera accepté sauf sous réserve du comité organisateur. Tous les noms de joueurs doivent être entrés dans *PlaniTournoi*.

1.5 Forfait

Toute équipe ne respectant pas les spécifications ci-dessous perdra le match

par forfait :

- . 1.5.1 Ne se présente pas à un match
- . 1.5.2 Refuse de jouer ou compléter un match
- . 1.5.3 Aligne un joueur suspendu ou inéligible

1.6 Couleur

- 1.6.1 En cas de conflit de couleurs, l'équipe visiteuse devra mettre des dossards.
- . 1.6.3 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distingue des deux équipes.
- . 1.6.4 Chaque joueur doit porter l'uniforme complet de son équipe, incluant **un maillot numéroté**, un short, des chaussettes, ainsi que des protège-tibias et des chaussures adéquates

Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match

1.7.1 Si le score est nul à l'issue de matchs de **quarts de final et de demi final**, trois tirs au but déterminent le vainqueur. Lors de la séance des tirs, une équipe qui compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire.

- . 1.7.2 S'il y a égalité après le temps réglementaire en **finale**, il y aura une prolongation de 2 fois 5 minutes. Même si une équipe mène au score, les deux périodes de 2x5 minutes doivent être complétées. Dans le cas où le résultat serait toujours nul après les deux périodes de prolongations, une série de 3 tirs au but sera effectuée. Les fautes ne s'effacent pas lors de la période de prolongation.

1.8 Identification des joueurs

1.8.1 Un joueur ne peut pas prendre part à un match à moins d'avoir son nom inscrit sur la feuille d'alignement remise avant le début du premier match.
(Enregistrement)

1.8.2 Pour être éligible, un joueur doit être vérifié par le chronométrateur ou l'arbitre.

1.8.3 Tout joueur qui se présente après le début du match doit être vérifié par le chronométrateur ou l'arbitre avant de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas vérifié avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match.

1.8.4 Tout joueur doit être en possession d'une pièce d'identité avec photo valable (Carte d'assurance maladie, passeport, permis de conduire, etc.) à chaque match. Les officiels et le personnel du tournoi pourront requérir de voir la pièce d'identité en question avant, pendant ou après un match

1.8.5 Toute contravention à l'article 1.8.4 pourra mener à la perte par forfait du match où l'infraction a été commise ou toute autre sanction déterminée par le comité du tournoi

1.9 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.

2. Règlements de discipline

2.1.1 Quiconque reçoit deux cartons jaunes lors d'un match est automatiquement suspendu pour le prochain match.

2.1.2 Quiconque reçoit un carton rouge direct est automatiquement suspendu pour le prochain match. Le comité organisateur a le pouvoir d'infliger une suspension supplémentaire selon la gravité du geste.

2.1.3 Tout entraîneur ou joueur qui est expulsé d'un match, doit immédiatement quitter le terrain et ne peut plus y accéder.

2.1.4 Si un joueur reçoit deux cartons jaunes lors du même match, et est de ce fait expulsé, ces avertissements ne sont pas enregistrés. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu un carton jaune pendant le match, cet avertissement est enregistré.

. 2.1.5 Si un joueur reçoit trois cartons jaunes durant le tournoi, il sera automatiquement suspendu pour un match. Le cumul des cartons continue lors de la ronde éliminatoire.

2.1.6 La politique concernant la violence lors des parties est stricte. Une équipe utilisant la violence sera immédiatement exclue du tournoi. Le comité du tournoi a le pouvoir à tout moment d'exclure une équipe pour un motif jugé valable.

2.2 : La consommation de drogue ou d'alcool est strictement interdit sur le campus de l'université et les autres sites de compétitions. Le comité du tournoi a le pouvoir de suspendre un joueur ou une équipe au besoin.

2.4 Horaire

Les demandes pour un horaire particulier sont possibles avant le 1^{er} février 2026. Après cette date, aucun changement dans l'horaire sera fait. Les demandes ne sont pas garanties.

3. Politique de remboursement

3.1 Remboursement

. 3.1.2 Pour que le tournoi soit viable, **aucun remboursement** ne sera fait après la date limite d'inscription. La date pour 2026 est le 1^{er} février 2026.

3.1.3 Advenant une problématique hors du contrôle du comité organisateur exemple : Panne d'électricité, incendie, dégâts d'eau, etc qui pourrait empêcher la tenue des matchs, celui-ci pourrait procéder à un remboursement allant jusqu'à 50% du frais d'inscription. La situation sera jugée et décidée par les membres du comité.

Bon tournoi

