SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

EST-DU-QUÉBEC

FUTSAL

Règlements spécifiques de la ligue

2026-2027

Dernière modification : 01-06-26

FUTSAL – RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DE LIGUE

Article 1 – Nom de la ligue 3
Article 2 – Catégories d'âges 3
Article 3 – Règles de jeu 3
Article 4 – Structure de la ligue 4
Article 5 – Admissibilité des équipes 4
Article 6 – Nombre de joueurs 4
Article 7 – Changement de joueurs 5
Article 8 – Ballon officiel 5
Article 9 – Durée des rencontres 5
Article 10 – Officiels et marqueurs 7
Article 11 – Système de pointage 7
Article 12 – Terrain 7
Article 13 – Costumes 8
Article 14 – Hors-jeu 8
Article 15 – Règle des 4 secondes 8
Article 16 – Reprises de jeu et relance du gardien 9
Article 17 – Définitions et précisions 12
Article 18 – Récompenses de la saison 12
Article 19 – Expulsion 12
Article 20 – Tempête 13
Article 21 – Absence à un tournoi 13

ARTICLE 1 – NOM DE LA LIGUE

1.1 Ligue scolaire de futsal

ARTICLE 2 – CATÉGORIES D'ÂGES

2.1 Selon les catégories en vigueur du RSEQ provincial

ARTICLE 3 – RÈGLES DE JEU

3.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIFA FUTSAL.

3.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

3.3 Les règlements administratifs du secteur scolaire doivent être respectés en tout temps sauf les ajustements/modifications spécifiques au Futsal faits aux articles suivants :

Règlements administratifs

4.3 Présaison

Les équipes qui voudront participer aux différents réseaux et championnats régionaux scolaires du réseau ont l'obligation de participer aux tournois présaisons de leur discipline (à l'exception des équipes des Îles-de-la-Madeleine et des équipes reconnues « d'exception » en futsal (voir 4.3.2).

4.3.1 Surclassement d'équipe

Dans le cas où une équipe se présenterait au tournoi présaison dans une catégorie supérieure, avec acceptation du comité technique en futsal, cette équipe peut faire le présaison dans une catégorie supérieure et revenir à sa catégorie d'origine pour la Qualification provinciale. Elle devra demeurer dans la catégorie supérieure pour le championnat de fin de saison.

4.3.2 Libération d'évoluer dans le réseau

À la suite des tournois présaisons, une équipe ayant démontré des résultats marquants (ex. : match terminé avec le pointage de +/- 7-0) et/ou selon la recommandation du comité technique en futsal pourra demander d'être libérée d'évoluer dans le réseau s'il n'y a pas de niveau de jeu adéquat pour cette équipe et/ou si son surclassement n'est pas possible.

Exemple #1 : Équipe benjamine ne peut pas jouer en juvénile
Exemple #2 : Équipe benjamine composée uniquement de sec.1 ne peut pas jouer en cadet

Cette équipe libérée de jouer dans le réseau pourra revenir et participer à la Qualification provinciale en futsal.

Les équipes désirant être libérées du réseau devront en faire la demande officielle au RSEQ-EQ lors du choix des niveaux de jeu qui a lieu dès la fin de la tenue des tournois présaisons.

De plus, le RSEQ-EQ et le comité technique pourront donner le statut d'équipe « d'exception » à une équipe. Une équipe étant reconnue comme nettement supérieure, avec des résultats plus que marquants lors de ses premières années de participation dans le réseau, pourra obtenir ce statut. Cette équipe de statut « d'exception » sera libérée du présaison et de participation au réseau et sera admissible à la Qualification provinciale de sa catégorie.

Les équipes désirant obtenir ce statut devront en faire la demande officielle au RSEQ-EQ lors des inscriptions pour la tenue des tournois présaisons.

ARTICLE 4 – STRUCTURE DE LA LIGUE

4.1 Suite au tournoi présaison, la ligue sera divisée en sections selon les inscriptions dans les différents niveaux des catégories. La saison sera jouée sous la forme saison standard, c'est-à-dire d'un calendrier fixe de 14 matchs joués à l'intérieur de sa section par catégorie/sexe.

ARTICLE 5 – ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

5.1 Il y aura un tournoi présaison dans toutes les catégories/sexes (voir Article 3.3). Suite au présaison, le comité technique validera les niveaux de jeu des équipes. Il n'y aura qu'un seul réseau pour une catégorie avec 7 équipes et moins.

5.2 Une amende de 50 $ (payable à l'association avant le prochain tournoi) sera appliquée à une équipe qui quitte le présaison avant d'avoir fini de jouer toutes ses parties.

ARTICLE 6 – NOMBRE DE JOUEURS

6.1 En uniforme : minimum de 6 joueurs et aucun maximum. Un délai de 15 minutes est alloué pour permettre à l'équipe d'atteindre le nombre de joueurs minimum, après quoi, l'équipe perd le match par défaut.

6.2 Sur le terrain : 4 joueurs plus 1 gardien.
N.B. Il est entendu que l'équipe qui se classera pour le championnat scolaire provincial devra respecter le règlement de ce championnat, qui est de 8 joueurs minimum.

6.3 Un minimum de 6 joueurs, aptes à jouer, est requis pour débuter le tournoi, sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut. Uniquement dans l'éventualité où un joueur se blesserait et que l'équipe aurait débuté le tournoi selon le règlement, elle ne sera pas pénalisée. Une équipe qui perd un ou son premier match par forfait demeure admissible pour les jouer les autres matchs du tournoi de façon légale, en autant qu'elle respecte la réglementation.

6.4 Un joueur d'une équipe de catégorie inférieure pourra évoluer dans une équipe d'une catégorie supérieure (surclassement) (ex : benjamin vers cadet). Il pourra jouer dans un tournoi de ligue avec cette équipe de catégorie supérieure et revenir dans sa catégorie lors du championnat régional scolaire. Le présaison ne compte pas pour un tournoi de ligue.

Si le joueur de l'équipe de la catégorie inférieure joue dans un 2e tournoi de ligue avec une équipe de catégorie supérieure, il devra évoluer avec cette équipe pour le championnat régional.

Un joueur ne pourra jouer plus de trois matchs par jour.

Il est entendu que l'équipe qui se classera pour le championnat provincial scolaire devra respecter le règlement provincial concernant le nombre maximum de joueurs. Les élèves-athlètes qui auront joué pendant la saison, mais qui ne participeront pas au championnat provincial scolaire, ne pourront pas figurer sur l'alignement de l'équipe ni sur la liste du personnel d'encadrement lors de ce championnat (règle 8.2.1. règlement secteur RSEQ).

ARTICLE 7 – CHANGEMENTS DE JOUEURS

7.1 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 remplacements 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 par la zone de remplacements de son équipe;
- le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements 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 allongée 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.

La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend. Par conséquent, les équipes se doivent de changer de banc lors de la mi-temps.

ARTICLE 8 – BALLON OFFICIEL

8.1 Ballon de type futsal. L'arbitre accepte le ballon du match présenté par les équipes en présence.

ARTICLE 9 – DURÉE DES RENCONTRES (voir art. 5 règle prov.)

9.1 La durée des parties est de 2 X 20 minutes non chronométrées. En temps réglementaire, le match peut être prolongé pour récupérer les arrêts de jeu non planifiés (blessures, etc.). En tout état de cause, la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

9.2 Chaque équipe a droit à un temps mort d'une (1) minute par demie (incluant la période de prolongation). Le temps mort doit être signalé par l'entraîneur de l'équipe lorsque celle-ci est en possession du ballon lors d'un arrêt du jeu (sortie de but, rentrée de touche, coup franc direct, coup franc indirect, coup de pied de coin, coup de pied de réparation, coup d'envoi et coup franc sans mur).

9.3 La partie pourra prendre fin s'il y a un écart de 7 buts à partir de la mi-temps. Le match sera considéré comme final et terminé. L'entraîneur de l'équipe étant en déficit pourra demander à l'entraîneur de l'équipe qui mène de pouvoir continuer la partie jusqu'à la fin où lorsque l'un des deux décidera que la partie se termine. Les cartons seront toujours en vigueur et comptabilisés.

9.4 Chaque partie est à finir. En cas d'égalité, il y aura une séance de tirs au but de 3 tirs par équipe. Les mêmes règlements s'appliquent pour le présaison.

Procédures pour la séance de tirs au but

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés.
- Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- Les arbitres et le chronométreur consignent par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.

Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.

Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.

Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but.

Le gardien peut être remplacé par n'importe quel joueur pour l'épreuve des tirs au but.

Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

Tout joueur admissible peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but, sous réserve d'en avoir informé les arbitres et d'avoir revêtu le maillot adéquat.

Seuls les joueurs autorisés, ainsi que les gardiens et les arbitres, peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.

Tous les joueurs autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester dans la moitié de terrain opposée.

Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu, du côté opposé aux zones de remplacements, à la hauteur du point de réparation et à au moins cinq mètres de ce dernier.

Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu de Futsal et les directives du département de l'Arbitrage de la FIFA qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.

Si, à l'issue du temps réglementaire ou des prolongations, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire; c'est au capitaine de l'équipe qu'il revient d'informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.

Si une équipe doit réduire le nombre de ses joueurs admissibles pour être à égalité avec son adversaire, elle pourra exclure les gardiens de but de la liste des tireurs.

Le gardien exclu de la sorte prendra donc place dans la surface technique mais pourra à tout moment remplacer le gardien de but titulaire.

Avant le début de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs sélectionnés par chaque équipe pour exécuter les tirs au but se trouve dans la moitié de terrain opposée.

ARTICLE 10 – OFFICIELS ET MARQUEURS

10.1 Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre; il n'y a pas de juge de ligne. L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Il sera en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part des joueurs.

10.2 Un marqueur sera assigné à chacune des parties afin d'appuyer l'officiel dans la compilation des fautes collectives, compléter la feuille de match et voir au bon déroulement du match.

ARTICLE 11 – SYSTÈME DE POINTAGE

11.1 partie gagnée en temps régulier : 3 points

partie gagnée en fusillade : 2 points
partie perdue en fusillade : 1 point
partie perdue en temps régulier ou forfait : 0 point

Point d'éthique :
2 cartons jaunes et moins : 2 points
3 cartons jaunes : 1 point
4 cartons jaunes et plus : 0 point
1 carton rouge : 0 point

11.2 Si l'égalité persiste entre 2 ou plusieurs équipes à la fin de la saison régulière :

1) résultat du ou des matchs entre les équipes en cause;
2) victoire en temps réglementaire;
3) points pour - (moins) points contre entre les équipes concernées;
4) points pour divisés par les points contre entre les équipes concernées (le quotient le plus élevé détermine la meilleure équipe);
5) points pour - (moins) points contre entre toutes les équipes;
6) points pour divisés par les points contre entre toutes les équipes.

ARTICLE 12 – TERRAIN

12.1 Les matchs sont joués dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'institution hôte, excluant le gazon synthétique.

12.2 La surface de réparation est délimitée par la ligne de surface de but du handball olympique, soit la ligne de 6 mètres.

12.3 La précision de la distance du penalty est dans l'article 16.2. Le but est celui du handball olympique.

12.4 Dans les gymnases, les murs de côté et les murs de fond sont exclus de la surface de jeu. Sur une sortie de côté, le ballon est mis en jeu par une rentrée de touche. Lorsque le ballon sort par la ligne de fond, on procédera à une sortie de but ou par un coup de pied de coin selon la dernière séquence de jeu.

12.5 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. (voir art. 11.7, règle prov.)

12.6 Un joueur ne peut placer ses mains sur le mur (à l'extérieur de la surface de jeu) de façon à tirer avantage du jeu. Un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse.

ARTICLE 13 – COSTUMES

La réglementation provinciale est très contraignante. Pour les besoins de nos ligues, il n'est pas nécessaire d'appliquer intégralement celle-ci :

13.1 Les joueurs doivent porter un costume approprié et uniforme.

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

13.3 Si 2 équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, on procédera à un tirage au sort. Le gagnant du tirage devra changer de gilets et/ou porter des dossards.

13.4 Le port de protège-tibias est obligatoire. Ceux-ci doivent être de marque commerciale reconnue tel qu'imposé par la Fédération de soccer.

ARTICLE 14 – HORS-JEU

14.1 Ce règlement n'est pas appliqué en futsal.

ARTICLE 15 – RÈGLE DES 4 SECONDES

15.1 La règle des 4 secondes s'applique à toutes les situations de jeu énumérées ci-dessous. Conformément aux lois du jeu de futsal, si les joueurs prennent plus de 4 secondes lors de ces situations, le jeu sera repris des différentes façons suivantes :

Situation :	Reprise de jeu en cas d'infraction et 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 commise
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 4 secondes à partir du moment où l'exécutant est prêt à exécuter la reprise de jeu.

L'arbitre doit ostensiblement effectuer le signal des 4 secondes lorsqu'une des situations mentionnées ci-dessus survient.

15.2 Accumulation de fautes

Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc direct sont comptabilisées comme des fautes cumulées. Un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est accordé à partir de la 6e faute cumulable d'une même équipe dans une même période.

ARTICLE 16 – REPRISES DE JEU ET RELANCE DU GARDIEN

16.1 Reprises de jeu générales

Toutes les reprises de jeu sont directes sauf pour :

- les rentrées de touche;
- les sorties de but

16.2 Coup de pied de réparation (pénalty)

Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui attaque doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Un coup de pied de réparation (pénalty) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

Pour le coup de pied de réparation (pénalty), 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 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.

16.3 Coup franc direct à partir de la 6e faute cumulable

Un coup franc direct à partir de la 6e faute cumulée est accordé à l'équipe adverse à partir de la 6e faute cumulée au courant d'une même période. Ainsi, jusqu'au terme de la période, chaque faute cumulée supplémentaire (après la 5e) commise par cette équipe donnera lieu à un coup franc direct à partir de la 6e faute cumulée à l'équipe adverse.

Le ballon est placé à une distance de 10 mètres de la ligne de but. Le gardien doit se trouver au minimum à 5 mètres de l'emplacement du ballon. Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se trouver derrière le ballon et à au moins 5 mètres de celui-ci.

Si un joueur commet la sixième faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10 m et la ligne de but, mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.

16.4 Sortie du but

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.

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

16.5 Relance du gardien

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 des 4 secondes.

Lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation, le gardien peut toucher le ballon des mains. Il peut alors lancer ou botter le ballon.

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 4 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;
- avec les mains dans sa propre surface de réparation et avec les pieds dans sa propre moitié de terrain.

Dans tous les cas, l'arbitre doit ostensiblement effectuer le décompte des 4 secondes.

S'il reçoit d'un coéquipier le ballon dans sa propre moitié de terrain après l'avoir lui-même joué et avant qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire (possession offensive). On considère que le gardien joue le ballon quand il le touche avec une quelconque partie de son corps, sauf en cas de rebond accidentel;

S'il touche le ballon des mains dans sa propre surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier;

S'il touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

16.5.1 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 reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

16.6 Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débuter 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 peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

16.6.1. Après qu'un but soit marqué, le ballon appartient à l'équipe qui vient d'encaisser le but. En aucun temps, l'équipe qui vient de marquer le but peut prendre le ballon. Le joueur fautif sera immédiatement sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

16.7 Rentrée de touche

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

16.8 Distance réglementaire

Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de 5 mètres du ballon, incluant la remise en jeu par rentrée de touche, et effectuer cette reprise de jeu dans un délai de 4 secondes.

En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra être averti (carton jaune) et le jeu sera repris par la reprise de jeu prévue initialement.

16.9 Coup de pied de coin

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

ARTICLE 17 – DÉFINITIONS ET PRÉCISIONS

17.1 Tacles

Définition : jeu au sol impliquant un risque de contact physique avec l'adversaire dans un rayon de plus ou moins un mètre.

17.2 Le botté ciseaux et la bicyclette sont permis à moins d'être dangereux

17.3 Glissage

Définition : jeu au sol n'impliquant aucun contact physique avec l'adversaire

17.4 La glissade et le tacle sont permis dans la mesure où ils ne posent aucun risque pour la sécurité du joueur et de son adversaire. Autrement, un coup franc direct sera accordé pour « jeu dangereux ».

ARTICLE 18 – RÉCOMPENSES DE LA SAISON

18.1 Une bannière permanente pour la meilleure équipe dans chacune des catégories en féminin et masculin par division pour les équipes ayant participé à la ligue régie par le RSEQ-EQ.

ARTICLE 19 – EXPULSION

19.1 Tout carton reçu durant le tournoi présaison, la saison régulière et le championnat de fin de saison est inclus dans le calcul des cartons de la saison. Dans le cas d'une suspension, elle devra être purgée immédiatement.

19.2 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.

19.3 Un joueur ou un entraîneur qui accumule quatre cartons jaunes est suspendu automatiquement pour le prochain match de son équipe. **Le cumul inclut tous les matchs joués et ce, peu importe l'équipe et la catégorie. C'est un cumulatif <u>individuel</u>. Il devra purger son match immédiatement et ce, peu importe avec quelle équipe il se retrouve.**

Ex. : un joueur ou un entraîneur a déjà un cumul de 3 cartons jaunes en catégorie Cadet Masculin. Il va remplacer en Juvénile Masculin et reçoit un carton jaune lors du dernier match du tournoi. Son cumulatif est de quatre (4), il doit purger un match de suspension lors de son premier match de son prochain tournoi en Cadet Masculin.

L'entraîneur devra obligatoirement signifier sur la feuille d'alignement que son joueur purge une suspension.

19.3.1 Un joueur qui reçoit un cinquième carton jaune au cours du présaison, de la saison régulière et/ou du championnat de fin de saison est suspendu automatiquement pour les deux parties suivantes. **Il devra purger ses matchs (2) immédiatement et ce, peu importe avec quelle équipe il se retrouve.**

Pour chaque carton jaune supplémentaire à la suite du cinquième carton, l'élève-athlète est suspendu automatiquement pour les trois parties suivantes. De plus, son dossier sera soumis au comité de discipline. Deux cartons jaunes reçus dans la même partie sont comptabilisés comme une expulsion et la sanction de cette dernière s'applique.

19.4 Un joueur qui a déjà été expulsé, selon les paragraphes 19.1 et 19.2, et qui est à nouveau sanctionné, passera devant le comité de discipline.

19.5 En cas d'expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant 3 minutes en temps continu. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. Lorsque les 3 minutes sont terminées, le chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^{e} joueur pourra réintégrer le jeu.

19.5.1 Si un but est marqué en avantage numérique, la partie doit reprendre à 5 contre 5. Dans le cas d'un but en désavantage numérique, le jeu continue à 5 contre 4.

19.6 Si une équipe reçoit 2 expulsions dans la même partie, l'équipe perd par forfait (toute combinaison de joueurs et d'entraîneurs) par le score de 3 à 0. Toutefois, si la différence des buts est plus élevée à l'avantage de l'équipe gagnante, le pointage de la partie sera le pointage final.

19. 7 Si un entraîneur reçoit un carton rouge, il doit quitter l'enceinte. L'entraîneur doit être remplacé par une personne responsable de 18 ans et plus. En tout temps, cette personne doit être inscrite sur la feuille de match avant le coup d'envoi de la partie et sur le banc lors de l'expulsion.

19.8 Une équipe qui aligne un joueur et/ou un entraîneur inadmissible (pour des sanctions) perd par forfait.
N.B. : l'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de cartons cumulés par son équipe.

19.9 Un entraîneur qui aligne un élève-athlète et/ou un entraîneur adjoint inadmissible sera automatiquement suspendu pour un match. À chaque manquement à la règlementation supplémentaire, un match additionnel s'ajoute.

19.10 L'entraîneur**-chef** qui voit son équipe **(joueur et entraîneur)** cumuler un total de huit **(8)** cartons jaunes (un carton rouge compte pour deux cartons jaunes) sera automatiquement suspendu pour un match. Le cumulatif des cartons jaunes inclus les cartons obtenus lors du présaison, de la saison régulière et du championnat de fin de saison.

Après sa première suspension, à chaque cumul de l'équipe (joueur et entraîneur) de deux (2) cartons jaunes supplémentaires (un carton rouge compte pour deux cartons jaunes) l'entraîneur-chef sera automatiquement suspendu pour un (1) match

ARTICLE 20 – TEMPÊTE

20.1 Lors d'une tempête, le tournoi est remis si possible au lendemain si le tournoi est prévu sur une journée. Si le tournoi se déroule sur deux jours, il faut se référer aux procédures du réseau régional.

ARTICLE 21 – ABSENCE À UN TOURNOI

21.1 Une école inscrite qui ne se présente pas à un tournoi sans raisons majeures se verra imposer une amende de 500 $ par équipe, payable au RSEQ Est-du-Québec. Le comité exécutif tranchera sur la recevabilité des raisons majeures invoquées.