



Ambiance de jeu :

L'objectif des ligues intra-muros de l'UQTR est de favoriser la pratique d'activités sportives dans un **environnement sécuritaire** tout en valorisant la participation et le **respect de l'esprit sportif**.

La formation des équipes :

Pour que la partie ait lieu, chaque équipe doit être représentée par au moins **5 joueurs** sur le terrain incluant le gardien, dont **1 joueuse de sexe féminin**. Nous vous suggérons d'être au moins 8 joueurs par équipe pour le bon déroulement des parties. Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs par équipe. L'équipe doit avoir payée avant la première semaine de match. C'est le capitaine qui remplit la fiche d'inscription et fait le paiement pour toute l'équipe.

Un joueur hors-UQTR n'ayant jamais eu de carte d'accès au CAPS, devra s'en faire faire une à la réception avant le premier match, un cout sera demandé pour la production de la carte.

Tout nouveau joueur joignant les rangs d'une équipe doit être signalé aux responsables des ligues intra-muros par le capitaine par courriel à service-clientele.caps@uqtr.ca.

Inscription par équipe : Le capitaine possède un rôle important dans la formation de son équipe. Il doit :

- recruter son noyau de joueurs ;
- inscrire l'équipe et payer les frais d'inscription sur le [portail du CAPS](#)
- recueillir les informations d'inscription des membres de l'équipe et remplir le [formulaire d'inscription](#).

Inscription individuelle :

- [Cliquez ici](#) pour remplir un formulaire d'inscription de joueur individuel vous inscrire en tant que joueur individuel.
- Le joueur sera contacté par un capitaine ou par la coordonnatrice afin de l'assigner à une équipe, lorsque c'est possible.
- Le paiement devra être fait par le capitaine de l'équipe avant le 1er match.

Remplaçant :

L'équipe aligne au besoin un remplaçant. S'il est étudiant UQTR ou membre au CAPS, il pourra remplacer gratuitement. S'il n'est pas étudiant UQTR ou membre, il devra acquitter les frais d'entrée du CAPS. par partie. À son arrivée, le remplaçant devra dire à l'arbitre quel joueur il remplace. (Un remplaçant doit remplacer une personne absente. En aucun temps quelqu'un ne pourra s'ajouter à une équipe.) **Une personne ayant remplacé un minimum de 1 fois avec une même équipe sera éligible pour remplacer pendant les séries.**

Alignement :

Avant la partie, chacun des joueurs munis de sa carte d'étudiant ou de sa carte de membre devra la remettre à l'arbitre. (Aucune photocopie ne sera tolérée.) Il la récupérera à la fin de la partie. Les joueurs substitués devront donner leur nom à l'arbitre.

Personnel du CAPS:

Il y a un arbitre à chaque partie. Il représente la seule autorité et voit à l'application des règlements. Toute décision de l'arbitre est sans appel, seul le capitaine peut lui demander des explications. L'arbitre peut arrêter la partie s'il y a risque de danger ou de blessures pour les joueurs ou si la partie risque de tourner en dérision.

****IMPORTANT****

Alcool et drogues :

Tout joueur démontrant des signes d'ébriété ou de prise de drogue sera prié de quitter la partie en cours selon les consignes de l'arbitre. Advenant le cas d'indiscipline, des mesures de sanction seront prises.

Blessures/maladie :

Le joueur qui ne peut plus continuer à jouer dans sa ligue intra-muros pour cause de blessure ou de maladie doit être remplacé par son capitaine. Par la suite, le capitaine doit communiquer par courriel à service-clientele.caps@uqtr.ca pour effectuer l'inscription du joueur qui remplacera la personne blessée pour le restant de la saison.

Équipements :

L'équipement est obligatoirement composé d'un short, de bas, d'espadrilles et les protège-tibias sont fortement recommandés. Le ballon utilisé pendant les parties est celui de Futsal. Tout équipement brisé doit être signalé à un arbitre ou à l'étudiant responsable.

Le temps de jeu :

Un calendrier de 10 semaines par session est établi. Les parties sont d'une durée de 2 x 20 minutes avec une mi-temps de 5 minutes.

****IMPORTANT****

L'échauffement n'est pas compté dans l'heure de jeu, c'est donc aux joueurs de prévoir le temps d'échauffement 5 minutes avant la partie.

Retard :

L'équipe perd par forfait si elle compte 4 joueurs et moins (incluant le gardien) 10 minutes après l'heure prévue du début de la partie. Si une équipe occasionne 5 minutes de retard, elle commencera avec 2 minutes de pénalité pour avoir retardé la partie.

Admissibilité :

L'équipe qui aligne un joueur inadmissible perdra automatiquement le match par forfait. Un joueur admissible est un joueur dont le nom paraît sur la liste officielle qui a payé son inscription. Une équipe est inscrite uniquement lorsque le capitaine a payé l'inscription de l'équipe.

Protêt :

Aucun protêt ne peut être levé dans les ligues intra-muros.

Changement :

Les changements de joueurs sont illimités et se font pendant le jeu. Le joueur remplaçant peut pénétrer sur le terrain seulement lorsque le joueur remplacé a quitté le terrain.

Réglementation du jeu

Ballon en jeu ou hors du jeu :

Le ballon est hors du jeu :

- Quand il franchit totalement les lignes de côtés ou les lignes de but.
- Lorsqu'il touche le plafond ou tout autre objet dans les airs.

Fautes et incorrections :

Identique à la loi de la F.I.F.A. sauf qu'il est défendu de faire des «tacles» glissés. Une telle faute sera sanctionnée par un 2 minutes de pénalité et un coup franc direct.

Hors-Jeu :

Cette loi est abolie.

Coups francs directs :

Tous les coups francs sont directs sauf lorsque le ballon touche le plafond.

Identique à la loi de la F.I.F.A. sauf qu'un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de 3m du ballon avant que celui-ci ne soit joué.

Coup de pied de réparation :

Identique à la loi de la F.I.F.A., sauf que le tir s'effectue à 7m de la ligne de but adverse et que tous les joueurs doivent se tenir à 3m du ballon.

Rentrée de touche :

La rentrée de touche devra s'effectuer au pied. Le joueur adverse devra se tenir à un minimum de 3 mètres de la ligne de touche.

Coup de pied de but (indirect) :

Identique à la loi de la F.I.F.A. sauf que les joueurs adverses doivent se tenir à 3m du ballon tant que celui-ci n'est pas joué.

Coup de pied de coin :

Identique à la loi de la F.I.F.A., sauf que les joueurs adverses doivent se tenir à 3m du ballon tant que celui-ci n'est pas joué.

Ballon trop haut :

Si le ballon touche le plafond ou tout autre objet dans les airs, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, et ce, à l'endroit du départ du ballon, mais à l'extérieur de la surface de récupération.

Cartons jaunes et rouges

Infraction correspondant à un 2 minutes (carton jaune)	Infraction correspondant à une expulsion (carton rouge)
<ul style="list-style-type: none">• Tacle glissé• Croche-pied volontaire• Faute pour annuler une occasion de but• Langage inapproprié sur le terrain• Faute à répétition	<ul style="list-style-type: none">• 2 sanctions de 2 minutes dans le même match• Coup volontaire pour blesser un adversaire• Insulte envers ses coéquipiers, ses adversaires ou l'arbitre• Crachat• Conduite antisportive

Un joueur expulsé d'un match le sera au minimum pour le prochain match.

Une équipe avec 2 joueurs expulsés du terrain dans un même match perdra automatiquement la partie.

Le comité d'organisation se réserve le droit de déterminer la durée de la suspension d'un joueur et de l'expulser lors de cas extrême.

En cas de prolongation :

Il y aura prolongation seulement en ¼ finale, en ½ finale et en finale.

La prolongation se déroulera ainsi :

- 5 minutes à quatre contre quatre (le premier but mettant fin au match), si l'égalité persiste toujours;
- Tir de réparation avec 3 joueurs de chaque équipe (choisit parmi les joueurs en uniforme), si l'égalité persiste toujours,
- Tir de réparation avec 1 joueur de chaque équipe jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant

N.B. Un joueur pourra tirer un 2^e tir de réparation seulement si tous les joueurs de son équipe ont déjà tiré.

Procédure en cas d'égalité :

Dans un groupe, s'il y a égalité entre 2 équipes, la procédure suivante prévaudra :

1. le résultat du match entre les 2 équipes ;
2. Le plus grand nombre de victoires ;
3. La différence entre les buts comptés et les buts accordés ;

4. Le plus grand nombre de buts comptés ;
 5. Un barrage avec tirs de réparation (3 joueurs) ;
- S'il y a égalité entre 3 équipes, la procédure débutera au point 2.