SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

OUTAOUAIS

Mini-Futsal 2026

Révisé en date du 12 octobre 2026

TABLE DES MATIÈRES

1. Surface de jeu 3
2. Formule de rencontre 3
3. Durée des parties 4
4. Règle de participation 4
5. Classement 5
6. Les points d'éthique sportive 5
7. Responsabilités de l'entraîneur 5
8. Discipline 5
9. Règlements techniques 6
10. Éthique sportive 8
11. Uniformes et équipements 9
12. Autres règlements 9

1. Composition d'une équipe

1.1. Les équipes inscrites sur S1 seront composées d'un minimum de 8 joueurs et d'un maximum de 15.

1.2. Il y a 5 joueurs sur le terrain incluant le gardien.

1.3. Un joueur peut jouer pour une équipe seulement, peu importe la division.

1.4. Pour débuter une partie, il faut un minimum de 7 joueurs présents et aptes à jouer, sinon, l'équipe perdra par forfait.

1.4.1. Si une équipe n'a pas le nombre minimum de participants (7), une partie amicale peut se jouer dans l'intervalle de temps qui lui était alloué.

1.5. Chaque équipe doit fournir un parent-bénévole pour chronométrer et marquer.

*Pour la catégorie mixte, un minimum de 2 filles en tout temps sur le terrain est exigé.

2. Surface de jeu

2.1. Gymnase simple. Les lignes de touche et de but sont celles de surface maximum disponible déterminée par l'arbitre et les équipes.

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

2.3. Point de pénalité est la marque du jet de 6 mètres du terrain de handball olympique.

2.4. Le but est celui du handball olympique, ils doivent être solidement attachés au mur derrière.

2.5. Tous les murs sont exclus du terrain de jeu. Le ballon est mis au jeu par une entrée de touche. Le ballon doit être immobilisé et gardé au sol afin d'effectuer une entrée de touche. Le plafond et les objets suspendus sont exclus du terrain de jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par rentrée de touche le plus près du contact.

3. Formule de rencontre

3.1. **La saison se jouera en forme de 2 tournois total de points afin de classer les équipes dans le bon niveau.** ~~**Les deux premiers tournois en sont** un de classement, ils servent à classer les équipes dans les bons~~ **niveaux** ~~et **compteront** dans le classement de la ligue.~~

3.2. Chaque équipe aura ~~**44 demis parties** parties~~ pour les tournois **1 et 2.** ~~de ligue (**tournoi 1 & tournoi 2**).~~

3.3. La formule du Championnat régional dépend du nombre d'équipes par catégorie.

4. Durée des parties

4.1. **Saison : La durée des parties sera de 2X 10 minutes non chronométrées. Le temps ne sera pas arrêté pour des remplacements à la 2.5e min, 5e min et 7.5e min de chaque demie .**

4.2. C.R : La durée des parties sera de 2 X 20 minutes non chronométrées. Le temps ne sera pas arrêté pour des remplacements à la 5e, 10e et 15e min de chaque demie .Repos de 2 minutes à la mi-temps. Les équipes ne changent pas de côté.

4.3. Il y a prolongation seulement pour le championnat régional. La prolongation sera une période de 5 minutes jusqu'à ce qu'une équipe compte.

4.4.1 Un temps mort sera accordé aux 2 équipes lors de la prolongation.

4.4.2. Si l'égalité persiste, il y aura 5 tirs au but (des 5 joueurs sur le terrain) ou jusqu'à détermination du gagnant.

4.4. Dès qu'il y a un écart de 7 buts séparant les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière peut demander l'arrêt de la rencontre à tout instant.

4.4.1. La partie continuera si l'entraineur ne dit pas rien.

4.4.2. La décision est irréversible.

5. Règle de participation

5.1.

SAISON

1re demie							Mi-temps 2 min.	2e demie						
1er quart 2.5 min.	Substi-tution	2e quart 2.5 min.	Substi-tution	3e quart 2.5 min.	Substi-tution	4e quart 2.5 min.		1er quart 2.5 min.	Substi-tution	2e quart 2.5 min.	Substi-tution	3e quart 2.5 min.	Substi-tution	4e quart 2.5 min.

C.R

1re demie							Mi-temps 2 min.	2e demie						
1er quart 5 min.	**Substi-tution**	**2e quart 5 min.**	**Substi-tution**	**3e quart 5 min.**	**Substi-tution**	**4e quart 5 min.**		**1er quart 5 min.**	**Substi-tution**	**2e quart 5 min.**	**Substi-tution**	**3e quart 5 min.**	**Substi-tution**	**4e quart 5 min.**

5.2. La règle de participation n'est pas applicable au gardien.

5.3. La règle de participation s'applique au plus grand nombre de son équipe.

5.4. Participation maximale : aucun joueur ne peut prendre part à plus de 3 quarts par demie.

5.5. Participation minimale : tout joueur doit participer à au moins 1 quart par demie.

5.6. Un remplacement sera appelé par l'arbitre à chaque 2.5 ou 5 minutes.

5.7. Les présences au jeu de tous les joueurs seront indiquées par le marqueur sur la feuille de pointage. La gestion de la participation des joueurs relève de l'entraîneur.

6. Classement

6.1.

Partie gagnée	3 points
Partie nulle	1 point
Partie perdue	0 point
Partie forfait	0 point (l'équipe perd 0-3)

6.2. Si l'égalité persiste entre 2 ou plusieurs équipes, l'échelle de bris d'égalité est la suivante:

- Qui a défait qui;
- Points pour divisés par les points contre entre les équipes concernées (le quotient le plus élevé détermine la meilleure équipe);
- Points pour divisés par les points contre entre toutes les équipes.

7. Les points d'éthique sportive

7.1. À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de 2 points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.

7.2. Les entraîneurs doivent discuter avec leurs joueurs afin de déterminer si l'équipe adverse mérite 2, 1 ou 0 point(s).

7.3. Il est de la responsabilité des entraîneurs d'aller enlever les points d'éthique sportive sur S1 pour une équipe que ne les mérite pas.

7.4 Si un entraîneur reçoit un carton jaune dans la partie, un point d'éthique sportive sera retiré à l'équipe.

8. Responsabilités de l'entraîneur

8.1. L'entraîneur doit s'assurer que les numéros de joueurs soient sur la feuille de match avant chaque partie.

8.2. Le nom de l'entraîneur doit être entré sur S1.

8.3. L'entraîneur de l'équipe receveuse doit entrer le résultat du match sur S1 dans au plus tard, le mardi midi suivant le tournoi.

9. Discipline

9.1. Les entraîneurs dont les noms sont sur les feuilles de match sont responsables de la conduite de leurs joueurs et spectateurs à tous les matchs auxquels ils participent.

9.2. Les entraîneurs doivent également veiller à fournir une surveillance minimum lors des périodes d'attente entre les matchs principalement dans les aires mis à la disposition des équipes tel que les corridors et les vestiaires.

9.3. Aucun ballon ou bâton n'est accepté dans les corridors. En cas de bris, la facture de réparation sera envoyée à l'école fautive.

9.4. Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser les spectateurs, parents, joueurs ou équipes dont la conduite serait excessive, causerait des dommages ou un préjudice au tournoi.

10. Règlements techniques

10.1. Ballon officiel

10.1.1. Le ballon «FUTSAL» sera utilisé.

10.2. Remplacement

10.2.1. Il n'y a plus de remplacement à la volée, voir article 5. (Remplacement aux 2.5 ou 5 minutes).

10.3. Sortie de but

10.3.1. Au futsal, il n'existe pas de coup de pied de but. C'est une sortie de but par le gardien avec sa main et il a 4 secondes pour la faire.

10.3.2. Aucun but ne pourra être marqué lors d'une sortie de but du gardien, à moins que le ballon soit touché par un autre joueur (gardien adverse inclus).

10.4. Corner

10.4.1. Le corner se fait avec les pieds.

10.4.2. Aucune restriction de hauteur.

10.4.3. La règle des 4 secondes s'applique.

10.5. Rentrée de touche

10.5.1. Aucun but ne peut être compté sur une rentrée de touche.

10.5.2. La rentrée en touche est effectuée avec le pied.

10.5.3. Le temps de la rentrée de touche est de 4 secondes.

10.5.4. Le ballon doit rester au sol. (Question de sécurité au niveau primaire)

10.6. Arrêt de jeu

10.6.1. Ballon au plafond ou touché par un autre élément extérieur : le ballon est remis en jeu par une rentrée de touche le plus près du contact par l'équipe adverse.

10.6.2. Une faute de coup franc direct dans la surface de réparation sera sanctionnée avec un penalty à 6 mètres.

10.6.3. Le gardien peut manier le ballon à l'intérieur de la surface de réparation de 6 mètres. Il a 4 secondes pour le faire.

10.6.4. Abus de langage, impolitesse, mauvais changements, trop de joueurs sur le terrain: coup franc indirect.

10.6.5. Toute faute en jouant le ballon comme pousser, retenir, tacle glissé: coup franc direct.

10.6.6. La touche doit être reprise à l'endroit où le ballon a quitté le terrain. par l'équipe défendante et doit demeurer au sol.

10.6.7. Les joueurs adverses doivent être à 5 mètres du ballon lors des coups francs, d'un tir de pénalité, des touches et des corners.

10.6.8. Il n'y a pas de fautes cumulées au niveau primaire.

10.7. Le gardien

10.7.1. 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 le 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 décompte du 4 secondes.

10.7.2. 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 à partir du sol (la volée et la demi-volée sont interdites en tout temps).

10.7.3. Le ballon peut traverser la ligne centrale . Il ne peut toutefois pas compter de but directement de la main, à moins que le ballon soit touché par un autre joueur (gardien adverse inclus).

10.7.4. 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 :

10.7.4.1. S'il est en possession du ballon pendant plus de 4 secondes dans sa propre moitié de terrain.

10.7.4.2. 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 (2e possession). 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 ;

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

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

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

Les tacles glissés ne sont pas permis dans toutes les catégories. L'arbitre sanctionnera la faute si un tacle est commis avec une attitude imprudente, inconsidérée ou excès d'engagement.

11. Éthique sportive

11.1. Si un joueur reçoit un 2e carton jaune dans la même partie, il sera automatiquement expulsé de la partie en cours (carton rouge), ainsi que de la partie suivante.

11.1.1. Si un joueur est expulsé lors d'un match, l'équipe pourra le remplacer après 3 minutes ou si l'équipe adverse marque avant

11.1.2. Une 2e expulsion chez la même équipe entraîne automatiquement une défaite par forfait et l'arrêt de la partie. Le pointage sera alors 3 à 0.

11.1.3. Un carton jaune ou rouge peut être donné aux entraineurs selon l'infraction commise. S'il y a expulsion, elle est finale et pour toutes les rencontres du tournoi.

12. Uniformes et équipements

12.1. L'équipement des joueurs est le même que la loi 4 du jeu Futsal FIFA:

- Short (idéalement pas de poche);
- T-shirt (pas de camisole);
- Protège-tibias;
- Chaussettes;
- Espadrilles appropriées.
  *Il est important de noter qu'aucun bijou n'est accepté

13. Autres règlements

13.1. Les règlements officiels de Futsal sont de la FIFA.

13.2. Les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.