
RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC
RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)

Mise à jour
2017-06-30

SECTEUR PRIMAIRE

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

MINI-FUTSAL

Table des matières

Article 1	Règlements de jeux.....	1
Article 2	Nombre de joueurs.....	1
Article 3	Ballon officiel	1
Article 4	Équipement obligatoire	1
Article 5	Durée des rencontres	1
Article 6	Points au classement	2
Article 7	Bris d'égalité.....	2
Article 8	Compilation des cartons.....	2
Article 9	Substitution	2
Article 10	Terrain de jeu.....	3
Article 11	Arrêts de jeu.....	3
Article 12	Le gardien	3
Article 13	Arbitrage.....	3
Article 14	Hors-jeu.....	3
Article 15	Passe au gardien.....	4
Article 16	Coup d'envoi.....	4
Article 17	Coup de pied de coin.....	4
Article 18	Coup franc direct et indirect.....	4
Article 19	Coup de pénalité.....	5
Article 20	Entrée de touche	6
Article 21	L'entraîneur	6
Article 22	Joueur ou entraîneur expulsé	6
Article 23	Tacle et glissade	6
Annexe 1	: Aide à la classification des équipes	7

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS DE JEUX

Tenir compte des règlements de la Fédération de futsal du Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale du RSEQ-QCA.

ARTICLE 2 NOMBRE DE JOUEURS

Maximum de joueurs inscrits : 18 joueurs

Maximum de joueurs en uniforme sur le banc: 10 joueurs

Minimum de joueurs pour débiter une partie : 5 joueurs

Nombre de joueurs sur le terrain: 4 joueurs + 1 gardien

Les filles sont admises. Cependant, il n'y a aucune obligation des équipes d'aligner une ou plusieurs filles dans une catégorie mixte à l'exception de la catégorie participatif fille où aucun garçon ne peut être accepté.

ARTICLE 3 BALLON OFFICIEL

3.1 Ballon futsal #3.

ARTICLE 4 ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

4.1 Chaque équipe identifie ses couleurs ou doit prévoir deux (2) couleurs de chandails /dossards numérotés pour chaque partie. Dans l'éventualité où les deux (2) équipes auraient les mêmes couleurs, le choix de l'équipe qui devra fournir et porter les dossards sera fait au hasard par l'arbitre ou par le comité organisateur.

4.2 Les espadrilles de gymnases ou les souliers de soccer d'intérieur et les protège-tibias sont obligatoires.

ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

5.1 La durée de toutes les rencontres de la ronde préliminaire est de 25 minutes en temps continu. Il n'y a pas de mi-temps.

L'entraîneur a le droit d'appeler un temps d'arrêt de 30 secondes par partie pour son équipe dans le cadre du match. Il doit en faire la demande à l'arbitre seulement lorsque son équipe est en possession du ballon à la suite d'une sortie de jeu (remise en jeu du gardien, remise en touche, coup franc direct, coup franc indirect et sur un but).

5.2 Championnat régional

Matchs de phase de finale La durée d'une partie pour la ronde éliminatoire est de deux (2) demies de quinze (15) minutes comprenant une pause de deux (2) minutes entre les deux demies.
En cas d'égalité, il y aura deux (2) périodes de prolongation de cinq (5) minutes.

La période de cinq minutes (5) doit être jouée au complet, et ce, même s'il y a eu un but. La deuxième période de 5 minutes ne sera pas jouée s'il y a une équipe qui a remporté la première période de prolongation.

5.3 Tirs de barrage

Si l'égalité persiste après les deux (2) périodes de prolongation, il y aura trois (3) tirs au but obligatoires et s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Tous les joueurs pourront participer aux tirs au but et ce, même les joueurs qui se trouvaient au banc lors du coup de sifflet de l'arbitre à la fin du match. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devra alors retirer un joueur pour les tirs au but. Un joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que les cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

ARTICLE 6 POINTS AU CLASSEMENT

Victoire = 3 points
Nulle = 1 point
Défaite = 0 point
Forfait = -1 point (3-0)

Le pointage affiché limitera les écarts de 7 buts.

ARTICLE 7 BRIS D'ÉGALITÉ

1. Résultat entre les 2 équipes;
2. Le différentiel des équipes (+/-) ;
3. Les buts pour (+) ;
4. Les buts contre (-) ;
5. Les cartons rouges ;
6. Les cartons jaunes ;
7. Le nombre de victoire.

ARTICLE 8 COMPILATION DES CARTONS

- Cumul de 3 cartons jaunes : 1 match de suspension
- 2 cartons jaunes supplémentaires (cumul de 5 cartons jaunes) : 1 match de suspension
- Chaque carton jaune supplémentaire (cumul de 6 cartons et plus) : 1 match de suspension
- 1 carton rouge : 1 match de suspension

L'entraîneur a la responsabilité de comptabiliser les cartons.

ARTICLE 9 SUBSTITUTION

La zone de changement de joueur est située au bord de la ligne de touche, vis-à-vis la partie centrale du terrain. Les joueurs devront respecter cette zone de changement et y passer lors de chaque remplacement pour entrer sur le terrain ou pour entrer au banc des joueurs. Si cette règle n'est pas appliquée, l'arbitre donnera un carton jaune au joueur qui a embarqué sur le terrain avant que son coéquipier ne soit pas sorti du terrain.

ARTICLE 10 TERRAIN DE JEU

- 10.1 Les parties sont jouées dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte (gymnase double de préférence). Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum disponible déterminée par le comité organisateur.
- 10.2 La surface de but est délimitée par un rectangle à l'aide de ruban coloré. L'arbitre et/ou le comité organisateur indiquera à toutes les équipes la surface du gardien de but.
- 10.3 Le point de pénalité est la marque de six (6) mètres du terrain de handball olympique.
- 10.4 Le but utilisé est celui du handball ou spécifique au futsal.

ARTICLE 11 ARRÊTS DE JEU

- 11.1 Tous les coups francs sanctionnés à l'extérieur des surfaces de réparation sont des coups francs directs, à l'exception de ceux appelés parce que le ballon touche un obstacle. Lorsqu'une faute est sanctionnée par un coup franc indirect selon la LOI 12 FIFA alors qu'elle est commise à l'intérieure de la surface de réparation par un joueur de l'équipe défensive, la reprise du jeu doit s'effectuer à l'extérieur de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise par un coup franc direct.
- 11.2 Les joueurs doivent être à trois (3) mètres du ballon lors des coups francs et d'un tir de pénalité.

ARTICLE 12 LE GARDIEN

- 12.1 Un joueur qui se place devant le gardien ne peut bouger avant que le ballon soit en jeu. Il n'est pas permis de nuire au dégagement du gardien. En cas de faute, la reprise du jeu se fait par un coup franc direct exécuté sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise.
- 12.2 Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation. Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.
- 12.3 La passe au gardien est tolérée en tout temps. Le gardien peut jouer au pied avec ces joueurs à n'importe quel moment. Lorsque ce dernier doit relancer le ballon de la main suite à une sortie du ballon de l'équipe adverse par la ligne des buts, il peut relancer le ballon de la main partout sur le terrain dans un délai maximal de quatre (4) secondes.

ARTICLE 13 ARBITRAGE

L'arbitre remplit aussi la fonction chronométrateur.

ARTICLE 14 HORS-JEU

Le hors-jeu n'est pas appliqué.

ARTICLE 15 PASSE AU GARDIEN

Le règlement de la passe au gardien n'est pas appliqué.

ARTICLE 16 COUP D'ENVOI

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de trois (3) mètres.

ARTICLE 17 COUP DE PIED DE COIN

La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de trois (3) mètres.

ARTICLE 18 COUP FRANC DIRECT ET INDIRECT

18.1 Tous les coups francs sont directs sauf pour les entrées de touche, les coups de pied de but et les coups d'envoi. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est normalement sanctionnée d'un coup franc indirect sera exécuté comme un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation au point le plus près de l'endroit où la faute fut commise. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui est sanctionnée d'un coup franc direct sera sanctionnée par un tir de réparation.

18.2 Un joueur ne peut pas compter directement lors d'une reprise du jeu au centre du terrain à moins que le ballon touche n'importe quel joueur (incluant le gardien de but) avant de pénétrer dans le but.

18.3 Voici quelques exemples de fautes où un coup franc direct et un coup franc indirect est appelé :
Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par imprudence ou excès de combativité, l'une des six infractions suivantes :

1. Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;
2. Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire, que ce soit au moyen des jambes ou en se baissant devant ou derrière lui ;
3. Sauter sur un adversaire ;
4. Charger un adversaire ;
5. Frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
6. Bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq infractions suivantes :

1. Retenir un adversaire ;
2. Cracher sur un adversaire ;
3. S'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé). Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité;
4. Interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon ;
5. Faire intentionnellement une faute de main ; cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans quel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des infractions suivantes :

- Après avoir lancé le ballon, il le retouche avec les mains sans qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire;
- Il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied;
- Il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche;
- Il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Un coup franc indirect est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise* si l'arbitre juge que le joueur:

- Joue d'une manière dangereuse;
- Fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains;
- Commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise*.

ARTICLE 19 COUP DE PÉNALITÉ

- 19.1 Lors d'un coup de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface délimitée par la ligne de neuf (9) mètres. Le joueur qui effectue le coup de pied de pénalité doit se situer à l'intérieur de la ligne de neuf (9) mètres et à l'extérieur d'une distance de 3 mètres.
- 19.2 À la 6e faute cumulée de l'équipe au cours de la même demie (lors de la ronde finale) ou à l'intérieur du 25 minutes lors de la ronde préliminaire, il y a un coup franc direct sans mur au point de réparation d'une distance de 9 mètres face au but adverse. À chacune des fautes supplémentaires de cette même équipe fautive, l'exercice du coup franc se répète jusqu'à ce que la demie (ronde finale) ou le match (ronde préliminaire) se termine.
- 19.3 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 trois (3) mètres de celui-ci.
- 19.4 Le tir de pénalité doit être exécuté à 6 mètres de la ligne du but. Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.

ARTICLE 20 ENTRÉE DE TOUCHE

- 20.1 Quand le ballon quitte la surface de jeu, par la ligne de côté, une entrée de touche est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti du jeu. L'entrée en touche est effectuée avec le pied. Cette entrée de touche est considérée comme un coup franc indirect et le ballon peut lever. Cependant, avant que le ballon soit repris en touche, ce dernier doit être stabilisé et complètement derrière ou sur la ligne de touche. Lorsque l'arbitre juge que le joueur est prêt à relancer le ballon en jeu, le joueur a quatre (4) secondes pour faire sa passe. Dans le cas contraire, le ballon va à l'autre équipe.
- 20.2 Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter en tout temps une distance réglementaire de trois (3) mètres du ballon. En cas de non-respect de la distance, le joueur fautif pourra recevoir un avertissement (carton jaune) et une (1) faute collective et on reprendra la séquence de jeu.

ARTICLE 21 L'ENTRAÎNEUR

- 21.1 L'entraîneur doit demeurer en tout temps au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement est invité à sortir du gymnase.
- 21.2 Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre, du marqueur ou à l'autre équipe.
- 21.3 Les entraîneurs pourront discuter avec l'arbitre à la mi-temps et après la partie.

ARTICLE 22 JOUEUR OU ENTRAÎNEUR EXPULSÉ

- 22.1 Si un joueur reçoit un carton rouge, il se verra expulsé immédiatement et il est également expulsé du tournoi (incluant la ronde finale).
- 22.2 Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune est suspendu automatiquement pour la partie suivante (incluant les éliminatoires).
- 22.3 Une équipe qui aura deux joueurs d'expulsés à l'intérieur du même match perdra ce dernier par forfait.
- 22.4 En cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe fautive devra jouer pendant trois (3) minutes avec un joueur en moins. L'équipe adverse pourra alors marquer autant de buts jusqu'à ce que les trois (3) minutes de la pénalité soient complétées.

Lorsque les trois minutes de pénalité seront écoulées, l'arbitre informera l'entraîneur que son 5e joueur peut intégrer le jeu.

ARTICLE 23 TACLE ET GLISSADE

Le tacle et la glissade ne sont pas permis. L'arbitre donnera automatiquement au joueur un carton jaune.

ANNEXE 1 : AIDE À LA CLASSIFICATION DES ÉQUIPES

D2: Majoritairement des jeunes qui évoluent en D1 et une minorité qui évoluent en D2 au soccer civil.

D2b: Majoritairement des jeunes qui évoluent en D2 et une minorité en D1 au soccer civil (maximum 3 joueurs).

D3: Majoritairement des jeunes qui ne jouent pas dans le réseau civil ou qui jouent dans le réseau local.