



ARTICLE 1 – TERRAIN DE JEU

- Les parties sont jouées dans un gymnase dont la grandeur est laissée à la discrétion de l'école hôte.
- La surface de but est délimitée par le demi-cercle tracé pour le terrain de handball. Dans le cas où il n'y a pas de demi-cercle déjà tracé, l'école hôte délimitera la surface de but par un rectangle à l'aide de ruban coloré. L'école hôte indiquera à toutes les équipes la surface du gardien de but.
- Le but utilisé est celui du handball ou celui spécifique au futsal.
- Le terrain est délimité par des lignes et l'utilisation des murs n'est pas permise.
- 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.
- Dans les gymnases, les murs de côté et de fond sont exclus de la surface de jeu.

ARTICLE 2 – ÉQUIPEMENTS

- Les écoles participantes doivent avoir à leur disposition les articles suivants:
 - Ballons suggérés ; le <<FUTSAL>> (Grosneur #4)
 - T-shirts ou dossards de la même couleur
 - Protège-tibias (obligatoire pour pouvoir jouer)
 - Espadrilles de gymnases ou les souliers de soccer intérieur

ARTICLE 3 – ÉQUIPE

- La composition :
 - Une équipe féminine et une équipe masculine
 - Les équipes seront composées de 5 joueurs, 4 joueurs d'avant et 1 gardien de but;
- La substitution libre (à la volée) est permise pendant la partie. Tous les changements doivent se faire en face de chaque banc des joueurs et le joueur doit être sorti avant que son partenaire ne pénètre sur le terrain.
- Sur le terrain, les parties se jouent avec quatre joueurs et un gardien par équipe du même sexe.

ARTICLE 4 – DURÉE DE LA PARTIE

- 2 demis de 10 minutes à temps continu. Les changements et la gestion du temps sont la responsabilité de l'entraîneur.
- Il n'y aura pas de période de prolongation. En cas d'égalité, le résultat de la partie sera nul.

- Aucun temps mort n'est permis.

ARTICLE 5 – RÈGLES DU JEU

- Toutes les glissades/«tacles» seront strictement interdites.
- Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de trois (3) mètres du ballon.
- Les joueurs (incluant le gardien de but) ont 4 secondes pour effectuer toutes les reprises de jeu selon le tableau ci-dessous.

Situation :	Reprise de jeu en cas d'infraction & 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).

- Pour les coups francs directs comme pour les coups francs indirects, le ballon doit être immobile au moment d'être joué.
- Si le ballon quitte le terrain par la ligne de côté, le ballon est mis en jeu par une entrée de touche à l'endroit le plus près d'où le ballon a quitté. L'entrée en touche est effectuée avec le pied.
- Lorsque le ballon sort de la ligne de fond, on procédera à un relance du gardien de but (ballon à la main) ou coup de pied de coin selon la séquence de jeu.
- Le plafond et les objets suspendus sont exclus du terrain de jeu. Suite au contact avec ceux-ci, le ballon est remis en jeu par rentrée de touche le plus près d'où le contact a eu lieu. La possession revient à l'équipe n'ayant pas touché au ballon en dernier.

ARTICLE 6 – GARDIEN

- Lors de la relance du gardien, un joueur qui se place devant le gardien ne peut bouger avant que le ballon soit en jeu. Le ballon est considéré en jeu dès qu'il quitte les mains du gardien. Il n'est pas permis de nuire au dégagement du gardien. Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.
- Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation.
- Un gardien peut jouer le ballon avec sa main dans sa zone de réparation en tout temps. Lorsque celui-ci n'est plus dans sa zone de réparation, il ne peut toucher le ballon avec ses mains.
- Le gardien de but, après avoir joué le ballon avec ses mains ou ses pieds, ne peut recevoir de passe d'un coéquipier tant qu'un joueur de l'équipe adverse n'a pas touché au ballon et ce, peu importe où son coéquipier se trouve sur le terrain. En résumé, le gardien peut toucher le ballon une (1) fois par possession de balle de son équipe. Toutefois, en tout temps sur une rentrée de touche, un joueur peut faire une passe à son gardien de but.
- En tout temps, lorsque le gardien reçoit de son coéquipier une passe par le pied intentionnelle, il ne peut jouer la balle avec ses mains, ce même à l'intérieur de sa zone de réparation.
- Si le gardien passe le milieu de terrain, il peut jouer comme un joueur régulier avec ses pieds et recevoir le ballon autant de fois qu'il le désire. Par contre, tant qu'il n'a pas traversé le milieu de terrain, le gardien a une limite de 4 secondes pour jouer le ballon.

ARTICLE 7 – COUP FRANC DIRECT ET INDIRECT

- Tous les coups francs sont directs sauf pour les entrées de touche, les sorties de but et les coups d'envoi.
- Les coups francs (direct ou indirect) sont attribués à l'endroit où la faute a été commise. Si un coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.
- Un coup de pied de réparation (pénalité) est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

Exemple de fautes où un coup franc direct est accordé :

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 ;
7. Retenir un adversaire ;
8. Si un joueur fait une glissade ou un tacle ;
9. Interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon ;
10. Créer de l'obstruction en empêchant un adversaire de se déplacer alors que le ballon n'est pas dans l'action.

Exemple de fautes où un coup franc indirect est accordé :

1. Après avoir mis le ballon en jeu, le gardien retouche avec les mains sans qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire;
2. Lorsqu'un joueur de terrain touche ou contrôle le ballon des mains.

ARTICLE 8 – SÉCURITÉ

- Avant chacun des matchs, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ses joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)