



Association Régionale de Soccer de Québec

Lois du jeu soccer à 7 et à 9



Lois du jeu soccer à 7

Préface	3
Remerciements	3
LOI 1 : LE TERRAIN DE JEU	4
Marquage	4
But	4
Surface de réparation	4
Conseils aux arbitres	5
LOI 2 : LE BALLON	6
LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS	6
LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	7
Conseils aux arbitres	7
LOI 5 : L'ARBITRE	8
LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS	8
LOI 7 : DURÉE DE LA PARTIE	8
LOI 8 : COUP D'ENVOI	9
Balle à terre	9
Conseils et aide-mémoire à l'attention des arbitres	9
LOI 9 : BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	10
LOI 10 : BUT MARQUÉ	10
LOI 11 : HORS JEU	11
LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS	11
Fautes majeures	11
Fautes mineures	11
Un joueur recevra un avertissement (Carton jaune)	12
Un joueur sera expulsé (Carton rouge)	12
LOI 13 : COUP FRANC	13
LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION	13
LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHÉ	14
Mauvaises touches	14
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT	14
LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN	15

Lois du jeu soccer à 9

Introduction	16
LOI 11 : HORS JEU	17
LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS	17
LOI 13 : COUP FRANC	17
LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION	17
LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHÉ	18
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT	18
LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN	18

LOIS DU JEU SOCCER À 7

Préface :

Le présent document constitue un résumé conçu pour les arbitres des lois du jeu en soccer 7. Il ne constitue pas un cahier des règlements exhaustif et doit être utilisé comme aide-mémoire.

Ce document ne contient également aucun règlement spécifique par rapport aux différents Ligue de soccer à 7 de la région de Québec. Votre club vous donnera plus d'informations relativement aux règlements spécifiques de la Ligue dans laquelle vous allez travailler.

Remerciements :

Le présent document est une version adaptée et modifiée du document produit par le comité régional d'arbitrage de la Mauricie et celui produit par la Fédération de soccer du Québec. Le comité régional d'arbitrage de Québec tient donc à remercier l'ARS Mauricie et la fédération de soccer du Québec, et plus précisément l'auteur du document M. Jean-Philippe Bergeron pour son autorisation à l'adaptation de ce document.

LOI 1 : LE TERRAIN DE JEU

Le terrain de jeu est constitué d'un rectangle d'une longueur de 45 à 60 mètres et d'une largeur de 25 à 45 mètres. La longueur devra, dans tout les cas, être supérieure à la largeur.

Marquage

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 centimètres de largeur (non par des rigoles). Le terrain de jeu devra posséder des drapeaux de coin d'une hauteur de 1,50 mètres au minimum. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon.

Les surfaces intérieures du terrain de jeu comprennent la largeur des lignes qui les délimitent.

De chaque drapeau de coin, un quart de cercle, ayant 1 mètre de rayon, devra être tracé à l'intérieur du terrain.

But

Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des drapeaux de coin, espacés de 5,50 mètres (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 1,80 mètres du sol.

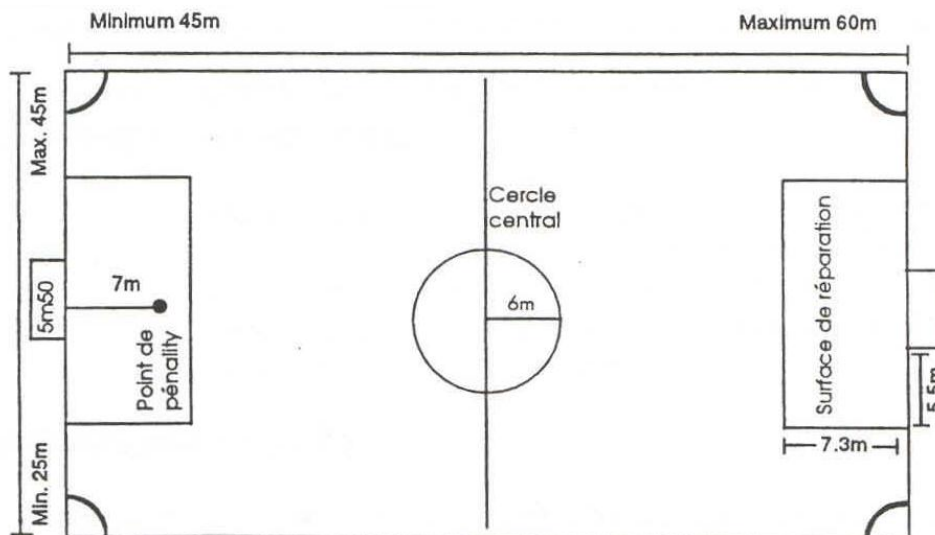
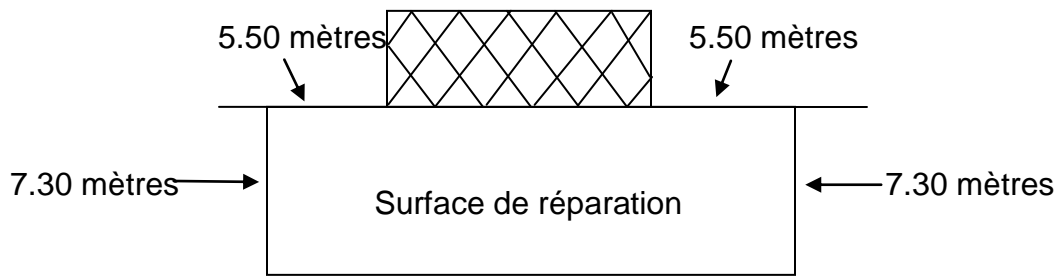
Pour des raisons de sécurité, les buts (buts portables inclus) devront être solidement ancrés dans le sol.

La largeur et l'épaisseur des montants de but et la barre transversale ne devront pas être supérieures à 12 centimètres. Les montants de but et la barre transversale devront avoir la même largeur.

Surface de réparation

À chaque extrémité du terrain, deux lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5,50 mètres de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Le point de réparation sera tracé au centre de la surface de réparation à 7 mètres de la ligne de but



Conseils aux arbitres

- Il est important de vérifier l'état du terrain à son arrivée (filets, lignes adéquates, etc.)
- Les bancs des joueurs doivent être du côté opposé des spectateurs.
- Le terrain de jeu doit avoir un périmètre de sécurité libre de tout obstacle d'un minimum de 3 mètres le long des lignes de touche et d'un minimum de 4 mètres derrière les lignes de buts.
- Seul l'arbitre ou le responsable du terrain ont le droit et le devoir de déclarer le terrain impraticable lorsque le ballon ne rebondit plus normalement, la surface est détrempée, les joueurs peuvent se blesser en tombant, les buts ne sont plus visibles du centre du terrain ou lors d'un orage. Bref, lorsque le jeu ne peut plus se pratiquer normalement.

LOI 2 : LE BALLON

Le ballon sera sphérique; l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en toute autre matière adéquate. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

Un ballon de taille n° 4 sera utilisé.

Le ballon ne pourra être changé pendant la partie à moins que l'arbitre ne l'autorise.

En principe l'équipe receveuse fournira le ballon à moins que l'arbitre n'ait pas trouvé conformes les ballons de cette équipe.

Si le ballon éclate ou se dégonfle au cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux, à moins qu'il ne se soit trouvé dans la surface de réparation à ce moment là. Si tel est le cas, il faudra faire balle à terre sur la ligne parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Quand ce fait se produit pendant un arrêt de jeu (coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation, et rentrée de touche), le jeu doit être repris en conséquence.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Sur le terrain, la partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 7 joueurs et au minimum 5 joueurs dont l'un sera le gardien de but.

Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que l'arbitre en soit avisé préalablement par le capitaine (ou l'entraîneur) et que le changement ait lieu à un arrêt de jeu.

Un joueur expulsé (carton rouge) après le début de la partie ne pourra être remplacé.

Remplacement

Le nombre de remplacements est illimité. Ils ne peuvent se faire qu'avec l'accord préalable de l'arbitre. Les remplacements peuvent être faits dans les cas suivant :

- Après un but
- Avant un coup de pied de but
- À la mi-temps
- Lorsque de jeu est arrêté pour une blessure
- Avant une rentrée de touche (seule l'équipe faisant la rentrée de touche peut demander le changement, toutefois si elle demande un changement l'autre équipe peut également faire un changement)

LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend :

- Un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe
- Des culottes courtes
- Des protège-tibias recouverts par des bas
- Des chaussures.

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour tous les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

Aucun bijou (montre, bracelet de métal, de plastique ou de caoutchouc) ne peut être porté par les joueurs.

Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des autres joueurs et de l'arbitre.

Si les 2 équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe visiteuse doit changer de maillot.

Conseils aux arbitres

L'arbitre doit faire en sorte que les joueurs portent leur équipement de façon convenable. Ainsi il est attentif au fait que le maillot doit être porté à l'intérieur de la culotte courte et que les bas doivent être relevés. L'arbitre vérifie également que tous les joueurs portent des protège-tibias. Enfin il veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puisse blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague etc...).

LOI 5 : L'ARBITRE

L'arbitre doit :

- Être présent au moins 20 minutes avant le début de la partie.
- Faire la Vérification des deux feuilles de match, de l'équipement des joueurs et des passeports.
- Interdire l'accès au banc des joueurs à toute personne qui n'apparaît pas sur la feuille de match.
- S'assurer que les numéros de passeport des joueurs ainsi que des entraîneurs sont tous inscrits sur la feuille de match.
- S'assurer que les numéros de chandail des joueurs sont inscrits sur la feuille de match.
- Veiller à l'application des lois du jeu et bon déroulement de la partie.
- Porter en évidence sur son uniforme un écusson attestant son niveau de qualification.
- Noter ce qui se passe pendant le match dans son calepin (buts, avertissements, etc.)
- Remplir les fonctions de chronométrateur, veiller à ce que la partie soit d'une durée réglementaire et ajouter toute perte de temps due à un accident ou toute autre cause.

- Il aura le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le match pour toute infraction aux Lois du Jeu; de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estimera nécessaire en raison des circonstances telles que l'intervention des spectateurs ou pour tout autre motif.
- Il a le pouvoir d'adresser un avertissement (carton jaune) à tout joueur ayant un comportement antisportif ou même de l'exclure (carton rouge) s'il persiste. De plus l'arbitre devra noter sur la feuille de match la raison de l'avertissement (carton jaune) ou de l'expulsion (carton rouge).
- L'arbitre a aussi le pouvoir d'expulser du terrain et de ses abords tout joueur ou entraîneur, qui, à son avis se rendent coupables de comportement irresponsable, de brutalité ou tiennent des propos injurieux ou grossiers.
- Arrêter la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, le faire transporter hors du terrain puis autoriser la reprise du jeu aussitôt que possible. Si le ballon était en jeu lorsqu'il a arrêté la partie, reprise par une balle à terre là où était le ballon lorsque le jeu a été arrêté.
- Il n'autorise personne à pénétrer sur le terrain de jeu avant que le jeu ne soit arrêté. Il doit y avoir un signe d'acquiescement de sa part avant que quiconque pénètre sur le terrain de jeu.
- Faire en sorte que tout joueur ayant une plaie ouverte (sang) suite à une blessure quitte le terrain de jeu pour se faire soigner. Si le joueur n'est pas remplacé, il doit attendre au prochain arrêt de jeu pour revenir sur le terrain, avec l'autorisation de l'arbitre.
- L'arbitre peut toujours revenir sur sa décision en autant que le jeu n'ait pas été repris.

À la fin du match, il fera rapport sur la feuille de match:

- De tous les buts
- Des avertissements et expulsions
- Des anomalies du terrain s'il y a lieu
- Signera en n'oubliant pas d'inscrire son numéro de passeport

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Il n'y a pas d'arbitres assistants en soccer à 7.

LOI 7 : DURÉE DE LA PARTIE

Durée de la partie est de 2x25 minutes. Toutefois certaines ligues peuvent décider de jouer des périodes de durée différente. Il est de la responsabilité de l'arbitre de s'assurer de la durée des périodes de jeu.

La pause entre les deux demies sera de 5 minutes.

L'arbitre ajoutera à la fin de chaque demie le temps qu'il estimera avoir été perdu en raison de :

- Remplacements
- Transport hors du terrain de joueurs blessés
- Gaspillage de temps
- Tout autre motif.

LOI 8: COUP D'ENVOI

Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer lors de la première demie. L'autre équipe procède au coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre (coup de sifflet), le jeu commencera par un coup de pied placé, c'est à dire par un coup de pied donné par un joueur au ballon posé à terre au centre du terrain, dans la direction du camp adverse. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon avant que le coup d'envoi n'ait été donné. Le ballon sera en jeu lorsqu'il aura été botté et aura bougé vers l'avant. Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été joué ou touché par un autre joueur.

Le jeu reprend de la même façon après un but marqué et après la mi-temps. Dans ce dernier cas, le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au début de la partie.

En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf dans le cas où le joueur ayant donné le coup aurait rejoué le ballon sans que celui-ci ait été préalablement touché par un autre joueur. En ce cas un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.

Balle à terre

Si le jeu est arrêté pour une raison non prévu par les lois du jeu (blessure, température, intervention d'un corps étranger à la partie, ect), il sera repris par une balle à terre. Pour ce faire l'arbitre laisse tomber le ballon par terre à l'endroit où il se trouvait lors de l'interruption du jeu. Le ballon est en jeu au moment où il touche le sol.

Il n'y a pas de directive quant au nombre de joueur à proximité ni quant à la distance entre eux qu'ils doivent avoir. Toutefois, au niveau soccer à 7 il est suggéré à l'arbitre de s'assurer que 1 joueur de chaque équipe soit à proximité et que la distance entre eux soit suffisante pour que le ballon touche par terre avant qu'ils puissent le jouer.

Conseils et aide-mémoire à l'attention des arbitres

- Choix des camps : ce fait avec une pièce de monnaie.
- Équipe gagnante : choisi le terrain pour la première demie.
- L'autre équipe : commence avec le ballon.
- Le ballon sera en jeu lorsqu'il aura été botté et aura bougé vers l'avant.
- Si le ballon est botté vers l'arrière, le coup d'envoi est recommencé.
- Il est possible de marquer directement un but contre l'équipe adverse sur un coup d'envoi.
- Un joueur qui a exécuté correctement le coup d'envoi ne peut pas rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été joué ou touché par un autre joueur. Ceci est une faute mineure sanctionnée d'un coup franc direct à l'endroit où le joueur rejoue le ballon.
- Sur une balle à terre, si le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol, la balle à terre doit être recommencée.

LOI 9: BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

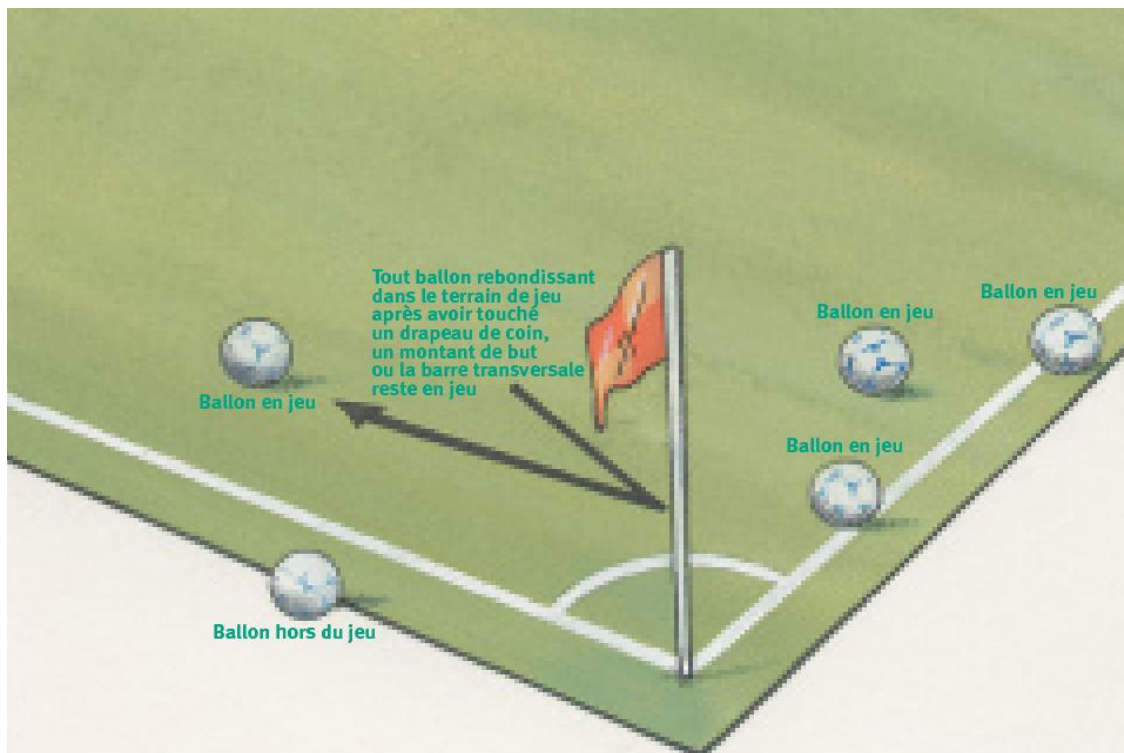
Le ballon est hors du jeu :

- Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air
- Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre.

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :

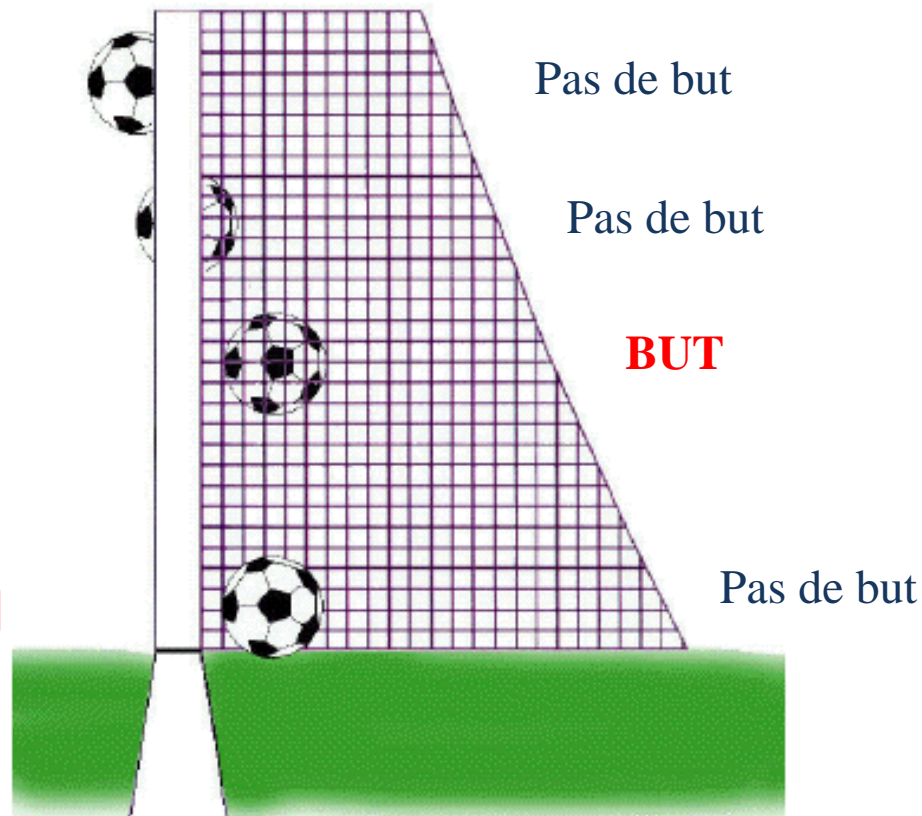
- S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, une barre transversale ou un drapeau de coin.
- S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre.
- En attendant qu'une décision soit prise à propos d'une infraction supposée aux Lois du Jeu.

Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.



LOI 10: BUT MARQUÉ

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.



LOI 11: HORS JEU

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

LOI 12: FAUTES ET INCORRECTIONS

Fautes majeures

- Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).
- Bousculer un adversaire.
- Tenir un adversaire.
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
- Faire ou essayer de faire un croche-pied (jambette) à l'adversaire.
- Faire un tacle un adversaire sans toucher le ballon en premier lieu.
- Sauter sur un adversaire.
- Charger un adversaire (charge déloyale).
- Cracher sur un adversaire ;

Fautes mineures

- Jouer d'une manière dangereuse.
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire (obstruction).
- Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

- Étant gardien de but, garder le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher.
- Étant gardien de but, toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
- Étant gardien de but, toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.
- Étant gardien de but, toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

TOUTES les fautes, qu'elles soient mineures ou majeures, commises à l'extérieur de la surface de but sont sanctionnées par un COUP FRANC DIRECT.

Une faute MAJEURE commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe se défendant résultera en un COUP DE PIED DE RÉPARATION.

Une Infraction MAJEURE commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante résultera en un COUP FRANC DIRECT accordé à l'équipe se défendant.

Une Infraction MINEURE commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe se défendant résultera en un COUP FRANC DIRECT sur la ligne de la surface de réparation en faveur de l'équipe attaquante. Le botté sera fait de la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise. Aucun joueur de l'équipe se défendant ne pourra se tenir à moins de 6 mètres du ballon mais ils pourront faire un mur.

Une Infraction MINEURE commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante résultera en un COUP FRANC DIRECT accordé à l'équipe se défendant.

Un joueur recevra un avertissement (Carton jaune)

- S'il se rend coupable d'un comportement antisportif.
- S'il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes.
- S'il enfreint avec persistance les Lois du Jeu.
- S'il retarde la reprise du jeu.
- S'il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc.
- S'il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
- S'il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Un joueur sera expulsé (Carton rouge)

- S'il se rend coupable d'une faute grossière ;
- S'il se rend coupable de comportement violent.
- S'il crache sur un adversaire ou toute autre personne.
- S'il empêche un adversaire de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément de la main le ballon (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).
- S'il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- S'il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers ;
- S'il reçoit un deuxième avertissement (carton jaune) dans le même match.

LOI 13: COUP FRANC

C'est la façon de reprendre le jeu après une infraction.

Le coup franc est une sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse.

Pour tirer un coup franc, le ballon doit être placé à l'arrêt, les adversaires ne peuvent s'en approcher à moins de 6 mètres mais les coéquipiers peuvent se placer où bon leur semble. Si le ballon est toujours en mouvement lors de l'exécution le coup sera repris par la même équipe.

Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction, mais le joueur ne pourra le jouer une deuxième fois de suite. Si tel est le cas un coup franc (faute mineure) sera accordé à l'équipe adverse en autant que le ballon ait été en jeu.

Le ballon sera considéré en jeu lorsqu'il aura été botté et qu'il aura bougé.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but sera accordé.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin sera accordé à l'équipe adverse.

Lorsqu'un coup franc est accordé à l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation, il peut être exécuté par n'importe quel joueur défensif et de n'importe où dans la surface de réparation.

Lorsqu'un coup franc est accordé à l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation, le ballon devra être botté directement dans le jeu et au-delà de la surface, sinon le coup franc sera recommencé.

Le joueur qui commet une des dix fautes majeures, dans sa propre surface de réparation, sera pénalisé d'un coup de pied de réparation. Toutes les autres fautes commises dans la surface de réparation seront sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation et au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Un coup franc accordé à l'équipe attaquante pour une faute mineure commise par l'équipe en défensive dans sa propre surface de but doit être exécuté sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but de l'équipe fautive, au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise.

LOI 14: COUP DE PIED DE RÉPARATION

Si un joueur de l'équipe se défendant commet dans sa propre surface de but une des dix fautes majeures contre un adversaire, il sera pénalisé par un coup de pied de réparation.

Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne de but, sur le point de réparation.

L'arbitre donnera obligatoirement le signal de l'exécution du coup de pied de réparation par un coup de sifflet.

Le joueur devra botter le ballon vers l'avant et ne pourra le jouer une deuxième fois de suite. Dans un tel cas, coup franc direct à l'endroit de la faute pour l'équipe en défensive. Les joueurs de l'équipe adverse se trouveront à au moins 6 mètres du ballon.

Avant que le coup de pied de réparation n'ait été botté, tous les joueurs à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but, entre les montants du but. Si le but est marqué alors que le gardien ne respecte pas cette règle, le but doit être accordé. Sinon, le coup est à recommencer.

LOI 15: RENTRÉE DE TOUCHE

Lorsque le ballon aura dépassé entièrement la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il sera rejeté en jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il aura franchi la ligne de touche, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu. Pour ce faire :

- Le joueur doit faire face au terrain, à l'endroit où le ballon est sorti.
- Le ballon, placé par-dessus la tête, doit être lancé des deux mains.
- Le joueur jetant le ballon devra avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de cette ligne.
- Les pieds ou une partie quelconque de chacun des deux pieds doivent rester en contact avec le sol.

On ne peut pas marquer directement sur une touche. (Si le ballon entre directement dans le but adverse, reprise par coup de pied de but. Si le ballon

Le joueur faisant la touche ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur n'y ait touché. Si tel est le cas, un coup franc (faute mineur) sera accordé à l'équipe adverse.

Les adversaires doivent se tenir à au moins 2 mètres de l'exécutant de la touche.

Mauvaises touches :

Une reprise de touche sera permise si un joueur rate sa première tentative. Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon et la rentrée de touche sera reprise par l'autre équipe.

LOI 16: COUP DE PIED DE BUT

Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante et qu'il aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but et sous la barre transversale, un coup de pied de but est accordé.

Le ballon est alors placé dans une partie quelconque de la surface de réparation.

Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il sera sorti entièrement de la surface de réparation.

Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins 6 mètres du ballon.

Si le ballon n'est pas entièrement sorti de la surface de réparation ou bien s'il est touché ou joué par un joueur avant qu'il en soit entièrement sorti, le coup de pied de but devra être recommencé.

Il est possible de marquer directement un but sur un coup de pied de but contre l'équipe adverse.

LOI 17: COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante et qu'il aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but et sous la barre transversale, un coup de pied de coin est accordé.

Le ballon est alors placé à l'intérieur de l'arc de coin du drapeau de coin le plus rapproché de l'endroit où est sorti le ballon, drapeau qui ne pourra être déplacé.

Les adversaires devront se tenir à au moins 6 mètres du ballon.

Le joueur qui aura botté le coup de pied de coin ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur. Si non un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.

Un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de coin contre l'équipe adverse.

LOIS DU JEU SOCCER À 9

Introduction :

Voici un condensé des lois du jeu tel que présenté dans les règlements de la Ligue de développement de l'ARSQ. Le soccer à 9 est pratiqué par tous les joueurs de la catégorie U-11 de cette Ligue.

Pour les lois 1 à 10, se référer à la section des lois du Jeu de Soccer à 7 du présent document.

LOI 11: HORS JEU

La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9 selon les lois du Jeu de la FIFA (à partir du centre du terrain).

LOI 12: FAUTES ET INCORRECTIONS

Identique à celle de la Loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- A) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- B) Si un joueur de l'équipe défendant commet intentionnellement, dans la surface de réparation une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.
- C) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation le coup franc sera direct.
- D) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, ce dernier ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

LOI 13: COUP FRANC

Identique à la Loi 13 sur les coups francs des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement) à l'exception du coup d'envoi, d'une touche et d'un coup de pied de but. Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 9,15 m en soccer à 9 (que la partie soit disputée sur un terrain de soccer à 7 ou un terrain à 11).

LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

Identique à la Loi 14 sur le coup de pied de réparation des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à onze (11) mètres de la ligne de but pour les terrains de soccer à 11 et neuf (9) mètres pour les terrains de soccer à 7. Les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

Identique à la Loi 15 sur la rentrée en touche des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera le gain du ballon pour l'équipe adverse.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Identique à la Loi 16 sur le coup de pied de but des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Sur les terrains de soccer à 11, le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation. Sur les terrains de soccer à 7, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 m du ballon.

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

Identique à la Loi 17 sur le coup de pied de coin des Lois du jeu de la FIFA. La distance à respecter par l'adversaire est de 9,15m que la partie soit disputée sur un terrain de soccer à 7 ou sur un terrain à 11.



Association Régionale de Soccer de Québec

1173, boul. Charest Ouest, suite 225
Québec (Québec) G1N 2C9

Téléphone: 418-683-5686 Télécopieur: 418-683-0860
www.arsq.qc.ca
soccer@arsq.qc.ca