



LOIS DU JEU

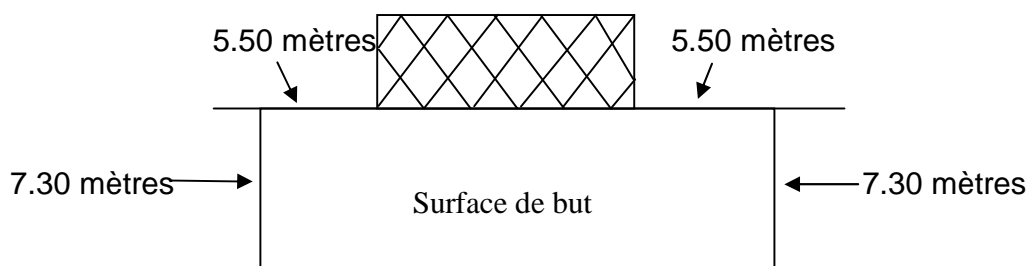
SOCCER À 7

(RÉSUMÉ POUR L'ARBITRE)

Extrait du document préparé par la fédération de soccer du Québec
(Version approuvée mars 2009)

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.



- Le cercle central a un rayon de 6 mètres.
- Il devra posséder 4 drapeaux de coin d'une hauteur minimale de 1,50 mètres.
- Les buts doivent être solidement ancrés au sol.
- 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.

LOI 2 : LE BALLON

- De taille numéro 4.
- L'équipe receveuse fournira les ballons (2) à moins que l'arbitre n'ait pas trouvé conformes les ballons de cette équipe.
- Le ballon ne pourra être changé pendant la partie à moins que l'arbitre ne l'autorise.
- 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 but 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 (ballon qui se dégonfle) 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

- Une équipe peut aligner un nombre maximum de seize (16) joueurs par match.
- Le nombre minimum de joueurs requis pour jouer est fixé à 5 joueurs par équipe.
- 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 et que le changement ait lieu à un arrêt de jeu.
- Un joueur (sur le terrain) expulsé après le début de la partie ne pourra être remplacé. L'équipe joue donc avec un joueur en moins.

REPLACEMENTS :

Le nombre de remplacements est illimité. Ils ne peuvent se faire qu'avec l'accord préalable de l'arbitre et seulement dans les cas suivants :

- Après un but
- Avant un coup de pied de but
- À la mi-temps
- Quand le jeu est arrêté à cause d'une blessure et que le blessé change
- Avant une touche (seule l'équipe en possession du ballon peut demander un changement, mais si elle l'effectue, l'autre équipe pourra faire de même)

LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- Équipement obligatoire : maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, culottes courtes, des bas, protège-tibias et 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.
- Aucun bijou : montre, bracelet, bague, boucles d'oreilles, etc.
- Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des joueurs et de l'arbitre.
- Si les deux équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe visiteuse doit changer de maillot.

LOI 5 : L'ARBITRE

- Être présent au moins 20 minutes avant le début de la partie.
- Vérification des deux feuilles de match, des joueurs et des passeports.
- Interdire l'accès au banc des joueurs à toute personne qui n'apparaît pas sur la feuille de match.
- Les numéros de passeport des joueurs ainsi que des entraîneurs doivent tous être inscrits sur la feuille de match.
- S'assurer que les numéros de chandail des joueurs sont aussi inscrits.
- Porter en évidence sur son uniforme un écusson attestant son niveau de qualification.
- Noter ce qui se passe pendant le match dans votre 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.
- 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 ne change pas, il doit attendre au prochain arrêt de jeu pour revenir sur le terrain, sous l'autorisation de l'arbitre.
- L'arbitre peut toujours revenir sur sa décision en autant que le jeu n'ait pas 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
- Remettra une copie à chaque équipe et fera suivre les copies originales brochées (feuilles blanches) à son assignateur.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

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

LOI 7 : DURÉE DE LA PARTIE

- Durée = 2x25 minutes.
- La pause entre les deux demies sera de 5 minutes.

Ajouter à 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

- Choix des camps = avec une pièce de monnaie.
- Équipe gagnante = choix du 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 en soccer à 11 sanctionnée d'un coup franc direct à l'endroit de la faute en soccer à 7.
- 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

- 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 (même principe pour les lignes délimitant la surface de but, elles font partie de la surface).

LOI 10: BUT MARQUÉ

- Écart de sept buts entre les deux équipes : le match peut se jouer jusqu'à la fin mais les buts supplémentaires ne sont pas compilés (le pointage reste intact). Les avertissements et les expulsions sont encore compilés. Cependant, si les deux entraîneurs s'accordent pour arrêter le match, celui-ci peut être arrêté sans pénalité.

LOI 11: HORS JEU

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

LOI 12: FAUTES ET INCORRECTIONS

- 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.
 - Infraction MAJEURE commise à l'intérieur de la surface de but par l'équipe se défendant = COUP DE PIED DE RÉPARATION.
 - Infraction MAJEURE commise à l'intérieur de la surface de but par l'équipe attaquante = COUP FRANC DIRECT accordé à l'équipe se défendant.
 - Infraction MINEURE commise à l'intérieur de la surface de but par l'équipe se défendant = COUP FRANC DIRECT sur la ligne de la surface de but accordé à l'équipe attaquante. Le botté sera fait de la ligne de la surface de but 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.
 - Infraction MINEURE commise à l'intérieur de la surface de but par l'équipe attaquante = COUP FRANC DIRECT accordé à l'équipe se défendant.

Remarques :

- Une faute mineure est une faute passible d'un coup franc indirect en soccer à 11.
- Une faute majeure est une faute passible d'un coup franc direct en soccer à 11.

LOI 13: COUP FRANC

- Lors d'un coup franc, le ballon doit être à l'arrêt lorsqu'il est botté. Reprise du coup franc si le ballon n'est pas à l'arrêt.
- Les adversaires ne peuvent pas s'en approcher à moins de 6 mètres mais les coéquipiers peuvent se placer où bon leur semble.
- Le ballon sera considéré en jeu lorsqu'il aura été botté et qu'il aura bougé.
- Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction, mais le joueur ne pourra le jouer une deuxième fois de suite. Ceci est une faute mineure sanctionnée d'un coup franc direct pour l'autre équipe.
- 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.
- Un coup franc accordé à l'équipe en défensive dans sa propre surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette même surface de but.

- Lorsqu'un coup franc est accordé à l'équipe en défensive dans sa propre surface de but, le ballon devra être botté directement dans le jeu et au-delà de la surface de but, sinon le coup franc sera recommencé car le ballon n'est pas remis directement dans le jeu.
- 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.

LOI 15: RENTRÉE DE TOUCHE

- Mauvaises touches : Une reprise de touche sera permise si un joueur rate sa première tentative.
- Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon en faveur de l'autre équipe.
- Les adversaires doivent se tenir à au moins 2 mètres de l'exécutant de la touche.
- 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 entre directement dans son propre but, reprise par coup de pied de coin).

LOI 16: COUP DE PIED DE BUT

- Le ballon est en jeu seulement lorsqu'il est entièrement sorti de la surface de but. Si ce n'est pas le cas, reprise du coup de pied de but.
- Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de but et à au moins 6 mètres du ballon.
- Il est possible de marquer directement un but contre l'équipe adverse sur un coup de pied de but.

LOI 17: COUP DE PIED DE COIN

- Le ballon est placé à l'intérieur de l'arc de coin du drapeau de coin le plus rapproché de l'endroit où est sorti le ballon.
- Le drapeau ne pourra être déplacé.
- Les adversaires devront se tenir à au moins 6 mètres du ballon.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé, dans n'importe quelle direction.
- Un but pourra être marqué directement contre l'adversaire sur un coup de pied de coin.