

TABLE DES MATIÈRES

PHILOSOPHIE DU SOCCER À 7

I	Le terrain de jeu.....	3
II	Le ballon.....	5
III	Nombre de joueurs.....	5
III	Nombre d'entraîneurs.....	6
IV	Équipement des joueurs.....	7
V	Arbitre.....	7
VI	Arbitres assistants.....	9
VII	Durée de la partie.....	9
VIII	Coup d'envoi.....	10
IX	Ballon en jeu ou hors du jeu.....	10
X	But marqué.....	11
XI	Hors-jeu.....	11
XII	Fauteset comportement antisportif.....	12
XIII	Coup franc direct.....	14
XIV	Coup de pied de réparation.....	14
XV	Rentrée de touche.....	15
XVI	Coup de pied de but.....	16
XVII	Coup de pied de coin.....	16
	Le rôle de l'arbitre.....	17
	Le rôle de l'entraîneur.....	18
	Le rôle des parents.....	19

PRÉFACE

Chaque année la FIFA se fait un devoir de publier l'édition annuelle des Lois du Jeu. Ce livre des Lois du Jeu se veut le guide à suivre par tous les adeptes du ballon rond.

Malheureusement, ces règlements ne sont pas adaptés à la réalité des plus petits. Pour cette raison, la Fédération Québécoise de Soccer football a décidé de mettre en place une version adaptée à ce petit monde. Toute la réglementation a été pensée pour permettre aux enfants d'évoluer dans un environnement à la mesure de leurs capacités. Avec cette adaptation des lois du jeu, chacun pourra évoluer dans un environnement à sa grandeur. Un terrain plus petit, un ballon plus petit ainsi que le nombre de joueurs réduit permettront sans doute à ces enfants de s'amuser le plus naturellement du monde.

Le soccer à 7 permet en premier lieu aux enfants de s'amuser tout en apprenant les rudiments de ce sport. Pour cette raison, nous rappelons à tous les officiels de ne pas oublier que leur intervention a comme premier objectif d'éduquer. Il est donc évident que le rôle d'arbitre au soccer à 7 sera bien différent qu'au soccer chez les grands, puisque l'arbitre sanctionnera seulement dans les cas extrêmes.

Finalement, il faut prendre garde à ne pas faire du soccer à 7 ce qu'il n'est pas. Le but du soccer à 7 est de permettre aux enfants d'avoir beaucoup de plaisir en " tapant dans le ballon ". Après avoir adapté le soccer à l'univers de l'enfant, il ne faut pas faire l'erreur d'inculquer à l'enfant des règles d'adulte. Alors, laissons les jouer et oublions qui a gagné et qui a perdu...

LES REMERCIEMENTS

Nous ne pouvons passer sous silence l'aide très appréciable des personnes suivantes : M. François Tessier, M. Léo Deschenaux, M. Luis Pulgar, M. Éric Roy, M. Édouard Munday, M. Dominic Maestracci, les membres du comité provincial d'arbitrage, M Joe Stella, M. Pierre K Lespinasse, M. Len Fornelli et M. Martin Hamel, coordonnateur à l'arbitrage. À toutes ces personnes un grand merci pour ce document qui, nous l'espérons, permettra à tous les nouveaux arbitres de pouvoir officier au soccer dans un environnement propice au développement.

I LE TERRAIN DE JEU

1. DIMENSIONS

Le terrain de jeu est constitué d'un rectangle d'une longueur de 60 mètres au plus et de 45 mètres au moins.

La largeur devra être de 45 mètres au plus et de 25 mètres au moins.

La longueur devra, dans tous les cas, être supérieure à la largeur.

2. LE 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.

L'arbitre ne peut pas prendre la responsabilité de jouer un match sur un terrain non tracé.

3. 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.

4. SURFACE DE COIN

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

5. LES BUTS

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.

Les montants de but et la barre transversale peuvent être en métal ou en toute autre matière approuvée ultérieurement par la FIFA. Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Des filets devront être attachés aux montants, à la barre transversale et au sol derrière les buts. Ils devront être soutenus de façon convenable et être placés de manière à ne pas gêner le gardien de but.

6. BANCS DES JOUEURS

Les bancs des joueurs devront être installés du côté opposé à celui des spectateurs et ce, tout en respectant le périmètre de sécurité. L'arbitre devra faire respecter cet article même si le terrain est dépourvu de bancs pour les joueurs et d'estrades pour les spectateurs.

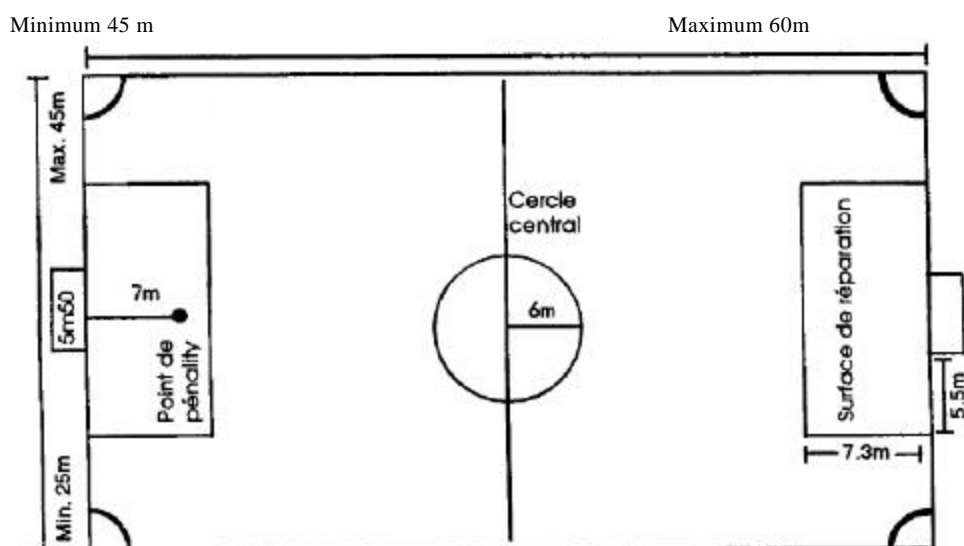
7. PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ

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.

AVIS IMPORTANT

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.

CROQUIS DU TERRAIN



II 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.

III NOMBRE DE JOUEURS

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 7 joueurs dont l'un sera le gardien de but.

Le nombre maximum de joueurs habillés par match est fixé à 13 joueurs par équipe. En ce qui concerne le nombre minimum de joueurs par match, il est fixé à 5 joueurs.

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 et que le changement ait lieu à un arrêt de jeu.

Un joueur expulsé après le début de la partie ne pourra être remplacé.

DEVOIRS DU JOUEUR

- Devra avoir une tenue conforme aux règlements ;
- Devra jouer en respectant les règles du jeu ;
- Devra respecter l'arbitre, les entraîneurs et ses adversaires ;
- Devra avoir une attitude, un comportement et un langage respectueux sur le terrain.

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
- 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)

III NOMBRE D'ENTRAÎNEURS

Une équipe peut avoir un maximum de 3 personnes avec un passeport sur le banc

Pour avoir le droit d'être au banc des joueurs, les entraîneurs doivent présenter leur passeport dûment en règle.

Il est du devoir des équipes de présenter leurs passeports à l'arbitre au moins vingt minutes avant l'heure prévue du match.

DEVOIRS DE L'ENTRAÎNEUR

- Être présent 30 minutes avant le début du match ;
- Remplir la feuille de match en y inscrivant tous les noms des joueurs ainsi que leur numéro de passeport ;
- N'utiliser que les joueurs admissibles et rayer sur la feuille de match ceux qui ne participent pas au jeu ;
- **Rester dans la surface technique durant la partie ;**
- Respecter toujours les règles du jeu ;
- Montrer l'exemple par son attitude, son comportement et son langage ;
- Toujours respecter l'arbitre, les joueurs et les adversaires ;
- Accepter les décisions de l'arbitre ;
- Quitter le terrain en s'assurant que les joueurs sont en sécurité ;
- **Se rappeler qu'il est responsable et redevable du comportement de ses parents et des supporters de son équipe.**

IV L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et 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.

Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors de pratiques que lors des matchs. D'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.

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...).

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.

V L'ARBITRE

L'arbitre doit porter un short noir, des bas noirs et un chandail noir avec un collet blanc (ou d'autres couleurs de chandail si nécessaire). Il doit porter en évidence sur son uniforme un écusson attestant son niveau de qualification.

Un arbitre sera désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les Lois du Jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.

L'arbitre doit vérifier la feuille de match ; il doit s'assurer de l'identité des entraîneurs et des joueurs avant le début de la partie et ne pas laisser jouer ceux qui ne peuvent pas présenter de passeport dûment enregistré pour la saison en cours.

Il veille à l'application des Lois du Jeu.

Il prend note de ce qui se passe, remplit les fonctions de chronométreur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant 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 à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude incorrecte ou même de l'exclure s'il persiste. De plus l'arbitre devra noter sur la feuille de match la raison de l'avertissement ou de l'expulsion.

L'arbitre a aussi le pouvoir d'expulser du terrain et de ses abords tout joueur, entraîneur, qui, à son avis se rendent coupables de comportement irresponsable, de brutalité ou tiennent des propos injurieux ou grossiers ou font preuve de comportement antisportif.

Il arrête la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, le fait transporter hors du terrain puis autorise la reprise du jeu aussitôt que possible. Si un joueur est légèrement blessé, la partie sera arrêtée lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur capable de se rendre jusqu'à la ligne de touche ne recevra pas de soins sur le terrain de jeu.

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.

Il doit faire en sorte que tout joueur ayant une plaie ouverte suite à une blessure quitte le terrain de jeu pour se faire soigner.

Il peut toujours revenir sur sa décision en autant que le jeu n'ait pas repris.

Lorsqu'il a décidé d'appliquer la clause de l'avantage et que l'avantage présumé ne se réalise pas à ce moment, il doit sanctionner la faute initiale.

L'entraîneur peut donner des instructions techniques pendant le match. Toutefois, l'entraîneur doit rester dans les limites de la surface technique là où une telle surface existe, et se comporter en tout temps de manière correcte. Dans le cas où la surface technique n'est pas tracée, les entraîneurs et les joueurs devront être assis sur le banc. Dans ce dernier cas, on pourra accepter que les entraîneurs restent debout à la seule condition qu'ils soient derrière le banc.

DEVOIRS DE L'ARBITRE

- Se présenter sur le terrain au moins 30 minutes avant l'heure prévue du match.
- Faire l'inspection du terrain et rapporter toute anomalie sur ce dernier ou en interdire l'accès s'il juge que le terrain est devenu dangereux.
- Vérifier les équipements et les passeports des joueurs.
- Demander à tout joueur d'ajuster son équipement s'il comporte un élément de danger pour lui ou pour les autres joueurs.
- Interdire la participation au match à tout joueur ou entraîneur qui ne peut présenter son passeport.
- S'assurer que tous les joueurs soient inscrits sur la feuille de match et interdire l'accès au banc des joueurs à toute personne qui n'apparaît pas sur cette dernière.

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

- De tous les buts ;
- Des avertissements et expulsions (avec explications) ;
- **Du nom de tout joueur gravement blessé et de la nature de sa blessure ;**
- Des anomalies du terrain s'il y a lieu ;
- Signera en n'oubliant pas d'inscrire son numéro d'enregistrement ;
- Prendra note de tous les événements survenus durant le match ainsi que de l'heure du début et de la fin du match ;
- Remettra une copie à chaque équipe et fera suivre la copie originale à son responsable dans les 48 heures suivant le match.

ABSENCE DE L'ARBITRE

En l'absence de l'arbitre, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match. **Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.**

Les entraîneurs peuvent aussi choisir d'arbitrer eux-mêmes chacun une moitié du match. L'entraîneur de l'équipe receveuse fera la première demie. L'entraîneur de l'équipe receveuse sera alors responsable du retour des feuilles de match à la ligue.

VI ARBITRES ASSISTANTS

Il n'y a pas d'arbitres assistants

VII DURÉE DE LA PARTIE

La partie sera de deux périodes égales :

- U-9 2 X 20 minutes
- U-10 et U-11 2 X 25 minutes

L'arbitre devra ajouter à chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu en raison de remplacements, de transport hors du terrain de joueurs blessés, de gaspillage de temps ou pour tout autre motif.

La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

La pause entre les deux demies sera de 5 minutes.

VIII LE 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, 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.

X BUT MARQUÉ

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation.

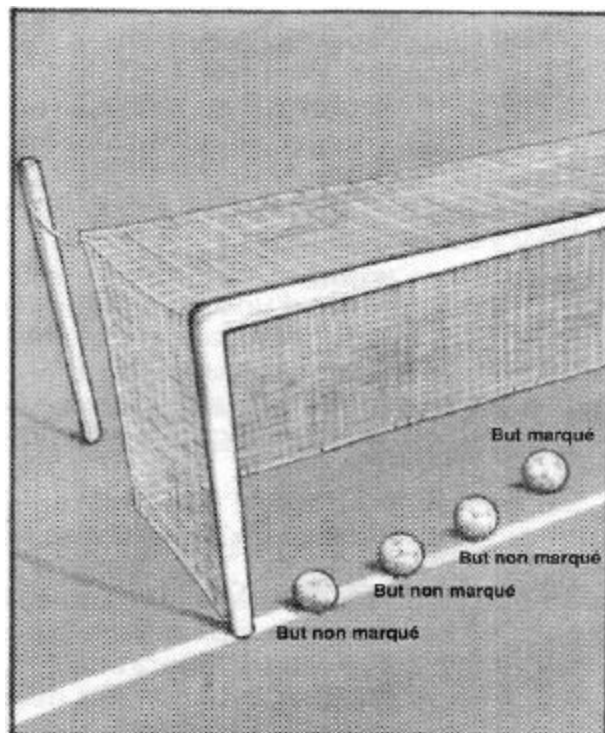
L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie ; si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi un nombre égal de buts, le match sera déclaré nul.

Le but est accordé dans les cas suivants :

- a) Si un défenseur jette dans son propre but (sauf sur une rentrée de touche) le ballon en le portant ou en le frappant de la main ou du bras ;
- b) **Enlevé**

Le but n'est pas accordé dans les cas suivants :

- a) Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets ;
- b) Si pour une cause quelconque, le ballon est arrêté alors qu'il serait rentré dans les filets.



XI HORS-JEU

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

XII FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

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

- Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe défendante, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe attaquante.
- Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un **COUP FRANC DIRECT** sera accordé à l'équipe défendante. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.
- Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe défendante, un **COUP FRANC DIRECT à l'extérieur de la surface de réparation** sera accordé à l'équipe attaquante. Le botté sera fait de la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne des buts au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise. Aucun joueur de l'équipe défendante ne pourra se tenir à moins de 6 mètres du ballon.
- Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un **COUP FRANC DIRECT** sera accordé à l'équipe défendante. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.

FAUTES MAJEURES :

Fautes avec les mains :

- Manier le ballon (jouer volontairement le ballon avec la main ou le bras) ;
- Pousser un adversaire ;
- Tenir un adversaire ;
- Frapper (ou essayer de frapper) un adversaire ;

Fautes avec les pieds :

- Donner (ou essayer de donner) un coup de pied ;
- Faire un croc en jambe à l'adversaire ;
- Exécuter un tacle sur un adversaire (le toucher en jouant le ballon).

Fautes avec le corps :

- Sauter sur un adversaire ;
- Charger un adversaire (violemment ou dangereusement).
- Cracher sur un adversaire.

FAUTES MINEURES :

- Jouer de manière jugée dangereuse par l'arbitre ;
- Charger loyalement (épaule à épaule) alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ;
- Faire obstruction à un adversaire sans jouer le ballon ;
- **Faire obstruction** au gardien de but.

Étant gardien de but dans sa propre surface de réparation :

- Retarder le jeu volontairement pour avantager son équipe ;
- **Conserver le ballon en sa possession plus de 6 secondes ;**
- Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier

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 d'un acte de brutalité ;
- 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.**

Toutes les fautes commises ailleurs que dans sa propre surface de réparation seront sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise.

XIII COUP FRANC DIRECT

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.

Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction, mais le joueur ne pourra le jouer une deuxième fois de suite.

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, 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.

XIV COUP DE PIED DE RÉPARATION

Si un joueur de l'équipe défendante commet dans sa propre surface de réparation une des dix fautes majeures, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.

Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne des buts 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.

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.

Le tireur devra botter le ballon vers l'avant et ne pourra le jouer une deuxième fois de suite.

Le coup de pied de réparation devra être repris si, après que l'arbitre ait donné le signal du coup de pied de réparation mais avant que la balle ait été mise en jeu :

- Un joueur de l'équipe attaquante commet une faute (comme par exemple entrer trop rapidement dans la surface de réparation) et que le but est marqué ;
- Un joueur de l'équipe défendante commet une faute et que le but n'est pas marqué.

Autrement le but est bon.

Quel que soit le résultat du coup de pied de réparation, si une faute est commise simultanément par les deux équipes, il faudra le recommencer.

XVI 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.

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.

Si le ballon pénètre dans le but directement sur une rentrée de touche, le but n'est pas valable et le jeu est repris par un coup de pied de but.

Le joueur faisant la touche ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur n'y ait touché.

Une reprise de touche sera permise au joueur qui aura raté sa première tentative. Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon en faveur de l'autre équipe.

XVI 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, de manière à ne pas retarder le jeu.

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.

XVII 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.

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.

LE RÔLE DE L'OFFICIEL

L'ESPRIT SPORTIF N'EST PAS UNE SÉRIE DE RÈGLES, MAIS UN CODE DE VIE.

- Avoir une connaissance approfondie des règlements du soccer à 7
- Créer un climat amical, positif et rendre la partie amusante.
- S'assurer que les joueurs participent en toute sécurité
- **Modifier les règles et les règlements de manière à ce qu'ils correspondent au niveau d'aptitude des joueurs. (DEVRAIT ÊTRE ENLEVÉ CAR POURRAIT CRÉER UNE GRANDE CONFUSION)**
- Faire preuve de bon sens afin de s'assurer que " l'esprit du jeu " pour les enfants n'est pas perdu.
- Les actes valent cent fois mieux que les paroles. Veiller à ce que votre conduite sur le terrain comme en dehors s'accorde avec les principes de l'esprit sportif.
- Féliciter les deux équipes pour avoir bien joué chaque fois qu'elles auront mérité cette louange.
- Être cohérent, objectif et courtois quand vous déclarez qu'il y a eu infraction.
- Condamner toute tricherie délibérée comme contraire à l'esprit sportif, de manière à maintenir le respect du fair-play.
- **Encourager les modifications aux règles qui permettront de renforcer les principes de participation au jeu pour le plaisir et la joie (DEVRAIT ÊTRE ÉLIMINÉ CAR CAUSRAIT UN GRAND NOMBRE DE PROBLÈMES).**
- Se faire un devoir de se maintenir informé des principes du bon arbitrage ainsi que des principes de la croissance et du développement des enfants.

LE RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR

- Les entraîneurs sont responsables du comportement des parents et des supporters en tout temps.
- Manifester un intérêt profond quant au développement intégral de l'enfant.
- Traiter tous les membres de l'équipe de manière juste et équitable.
- Tenir compte des commentaires des parents et des enfants.
- Offrir une " saine philosophie de la victoire ".
- Enseigner les règles du soccer à 7.
- S'assurer que les entraînements seraient intéressants, amusants et appropriés.
- Impliquer les parents dans les entraînements.
- Impliquer les joueurs dans les prises de décision.
- Insister sur l'amélioration des habiletés techniques du soccer.
- Encourager l'effort, la coopération et l'esprit sportif.
- Construire des stratégies qui permettront un temps égal de jeu et des rotations de position.
- Être impliqué.

LE RÔLE DES PARENTS

- Faire en sorte que le soccer à 7 soit une expérience agréable pour leurs enfants, les autres enfants et eux-mêmes.
- Insister pour que leurs enfants obéissent aux règlements.
- Montrer leur soutien et leur appréciation aux entraîneurs et arbitres.
- Encourager la valeur de l'effort.
- Applaudir les beaux jeux de tous les joueurs quelle que soit l'équipe.
- Donner en tout temps l'exemple.
- Aider leur enfant à accepter victoires et défaites reliées au jeu.
- Essayer d'acquérir une compréhension. Une appréciation du sport et une connaissance fonctionnelle des règlements.

Les parents ne doivent pas

- Crier contre leur enfant lorsqu'il commet une erreur.
- Critiquer la performance de l'arbitre.
- Critiquer le travail de l'entraîneur.