

# Lois du jeu – Ligue locale

## Soccer à 5

### Club Caravelles de Sainte-Foy/Sillery

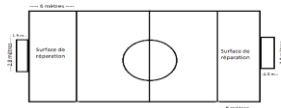


#### Préface

Le présent document constitue un résumé sur les lois du jeu en **soccer à 5**. Il ne constitue pas un cahier des règlements exhaustif et doit être utilisé comme aide-mémoire.

La direction technique du Club de soccer Caravelles de Sainte-Foy/Sillery peut être amenée à modifier certains règlements et ce, dans l'unique but de favoriser le développement des jeunes joueurs de soccer.

#### LOI 1 : LE TERRAIN DE JEU



Pour le **soccer à 5**, le terrain de jeu est constitué d'un rectangle d'une longueur de 30 mètres et d'une largeur de 25 mètres.

Il y aura une surface de réparation sur toute la largeur du terrain pour permettre au gardien d'avoir un plus grand champ d'action. Cela lui apprendra à anticiper et à sortir de son but.

La surface de réparation sera de **5m de profondeur sur toute la largeur**. Le gardien aura la possibilité de prendre le ballon avec les mains sur toute la largeur du terrain à l'intérieur de la zone de 5 m.

#### Buts

Pour le **soccer à 5**, la distance entre les deux poteaux de but est de 2.8 mètres et la hauteur est de 1.5 mètres. Possibilité de ne mettre que des contries-foot pour former le but.

Pour des raisons de sécurité, les buts (buts portables inclus) devront être solidement ancrés dans le sol, ou du moins, posséder un poids l'empêchant de basculer. **Il est primordial de ne jamais laisser un jeune se suspendre à un but car ce geste peut être très dangereux.**

**\*Responsabilité des parents, du coach, de l'arbitre**

## LOI 2 : LE BALLON



Un ballon de taille n° 4 sera utilisé. Il devra être bien gonflé.

## LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS



En soccer à 5 : les équipes devront s'organiser pour jouer avec un nombre de joueur équivalent sur le terrain (4vs4, 3vs3 au besoin). Il est possible de prêter des joueurs de son équipe à l'équipe adverse pour que le match ait lieu. Les gardiens peuvent également être retirés, et ce, dans l'unique but de s'amuser et ainsi, de faire un match 4 contre 4.

***L'unique but dans ces catégories est que les jeunes puissent jouer et avoir du plaisir!***

***Tout le monde attaque tout le monde défend.***

Durant la partie le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers.

Un joueur expulsé (carton rouge) après le début de la partie ne pourra être remplacé. Un comportement engendrant un carton rouge ne devrait JAMAIS se produire. Si une telle situation se présente, il est de la responsabilité du personnel d'équipe de gérer cette situation pour que cela ne se reproduise plus. L'arbitre devra en référer au chef arbitre qui fera un suivi avec la direction technique.

## Remplacement

Le nombre de remplacements est illimité.

Les remplacements se font en tout temps dès que le jeu est arrêté (ballon est sorti ou arrêté).

## LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS



L'équipement obligatoire d'un joueur comprend :

- Un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe
- Des culottes courtes aux couleurs du Club.
- Des protège-tibias recouverts par des bas
- Des chaussures à crampons (obligatoire)

Aucun bijou (montre, bracelet de métal, attaches à cheveux 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 présentent sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe qui visite doit changer de maillot ou mettre des dossards.

**Soccer à 5** : La durée de la partie en soccer à 5 est de 4x12 minutes. Il est une fois de plus la responsabilité de l'arbitre de s'assurer de la durée des périodes de jeu. L'ajout de mi-temps est bénéfiques pour les jeunes car les coachs auront la possibilité de laisser les jeunes joués sur le jeu (peu d'intervention) mais pourront-contre partie revenir plus souvent sur des améliorations à apporter lors des mi-temps.

La pause entre les périodes sera de 3 à 5 minutes (selon condition climatique).

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

- Remplacements
- Soins prodigués aux joueurs blessés
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- toute autre cause.

La durée du temps additionnel est à la discrétion de l'arbitre

## Balle à terre

Si le jeu est arrêté pour une raison non prévue par les Lois du jeu (blessure, température, intervention d'un corps étranger à la partie, etc.), 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. C'est aux entraîneurs de démontrer leur bon esprit sportif et de permettre à l'autre équipe, lorsqu'il se doit, de recommencer avec le ballon avec une balle à terre, si cela leur revient.

## LOI 9: BALLON EN JEU OU HORS DU JEU



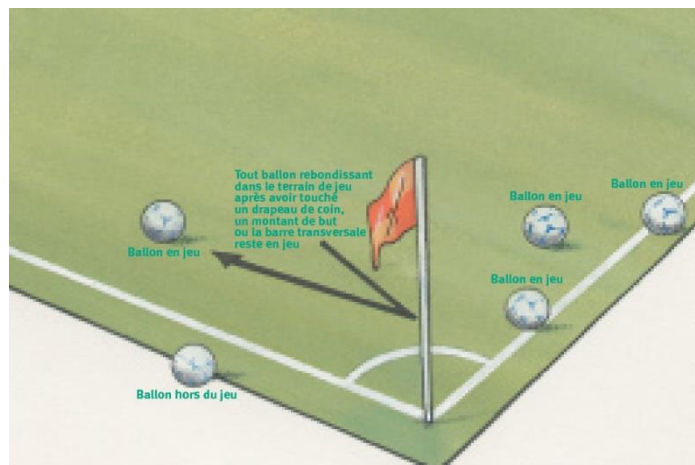
### Le ballon est hors du jeu :

- 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.

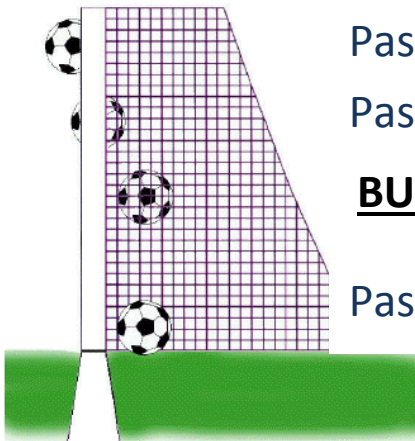
Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.



## 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.



Pas de but

Pas de but

**BUT**

Pas de but

## LOI 13: COUP FRANC



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

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur. Si le ballon est toujours en mouvement lors de l'exécution le coup franc sera repris par la même équipe.

Les adversaires ne peuvent s'approcher du ballon à moins de **9 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. 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.

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

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.

En **soccer à 5** nous recommandons aux arbitres de faire preuve de pédagogie et de prendre le temps d'expliquer aux joueurs comment repartir le jeu. Il faut que les arbitres donnent l'avantage à l'équipe qui a le ballon en faisant reculer l'équipe adverse suffisamment loin (**minimum 9M**) pour permettre à l'équipe en possession du ballon de faire une première passe « gratuite ». Le but du soccer à 5 est que les jeunes bougent et se fassent des passes. Nous voulons que les entraîneurs encouragent leurs joueurs à repartir par une passe courte au lieu d'envoyer le ballon n'importe où (souvent vers le but ou il y a pleins de joueurs, et où la récupération du ballon est souvent aléatoire).

## LOI 14: COUP DE PIED DE RÉPARATION



Le ballon sera placé à **6 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.

Les joueurs de l'équipe adverse se trouveront à au moins 9 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 joué **par une remise en jeu au pied**, comme un coup franc.

Pour ce faire :

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).

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 9 mètres de l'exécutant de la touche.

## 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 sur la ligne de la surface de réparation (5m) Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il sera sorti entièrement de la surface de réparation.

**Soccer à 5 : Les arbitres ET les entraîneurs auront la responsabilité de faire reculer l'équipe qui défend dans sa propre moitié de terrain, afin de permettre la première passe à l'équipe en possession du ballon (favorise le jeu court).**

## LOI 17: COUP DE PIED DE COIN



Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant 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 9 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. Sinon 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.

## Loi 18 : L'entraîneur au Club Caravelles



L'entraîneur de la ligue locale Caravelles, de la catégorie U-7 à la catégorie U-8, est autorisé à aller sur le terrain tout au long de la saison afin d'amener des corrections à ses joueurs. En aucun cas nous encourageons l'entraîneur à dicter le jeu (laissez le jeune choisir).

Il n'est pas autorisé à courir avec ses joueurs pour leur dire quoi faire. On ne veut pas entendre : « passe à droite » « tir au but » « botte devant » etc. on préfère entendre nos entraîneurs conseillé nos joueurs en leur laissant prendre leur propre décision : « lève la tête » « prenez l'information » etc.

L'OBJECTIF : Nous voulons simplement offrir la possibilité aux entraîneurs d'aller parler à un jeune pour lui faire voir et comprendre une situation qu'il aurait du aborder d'une autre façon. Ainsi plutôt que de crier après un joueur, il aura la possibilité de lui parler (calmement?). Par la suite l'entraîneur devra reprendre sa position près du banc de son équipe.