

# Lois du jeu – Ligue locale

## Soccer à 7

### Club Caravelles de Sainte-Foy/Sillery

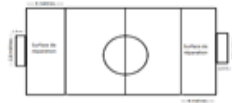


#### Préface

Le présent document constitue un résumé sur les lois du jeu en **soccer à 7**. 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 7**, le terrain de jeu est constitué d'un rectangle d'une longueur de 60 mètres et d'une largeur de 45 mètres.

#### Buts

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.

## 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 7** : le schéma de jeu le plus simple pour avoir un équilibre de l'équipe (profondeur – largeur) est de jouer en 1-3-1-2 (1 gardien - 3 arrières – 1 milieu – 2 avants). Il est possible de prêter des joueurs de son équipe à l'équipe adverse pour que le match ait lieu.

***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 la prendre en main.

### **Remplacement**

Le nombre de remplacements est illimité.

Les remplacements peuvent être faits en tout temps dès que le 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 au Club Caravelles)

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 7** : La durée de la partie en soccer à 7 est de 2 x 25 minutes. Il est une fois de plus 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.

## **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, 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



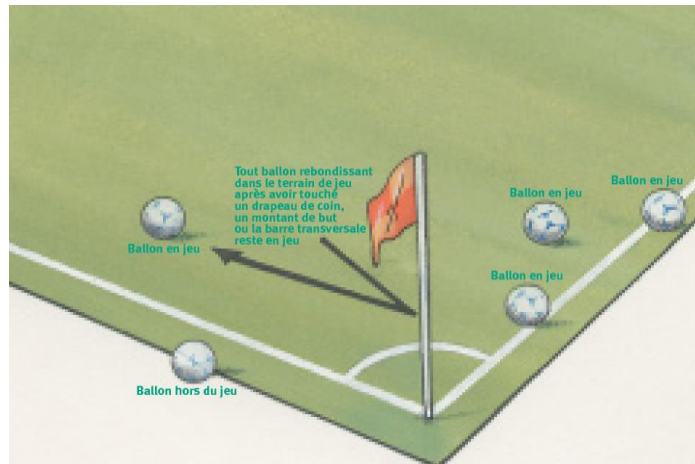
Le ballon est hors du jeu :

- 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.

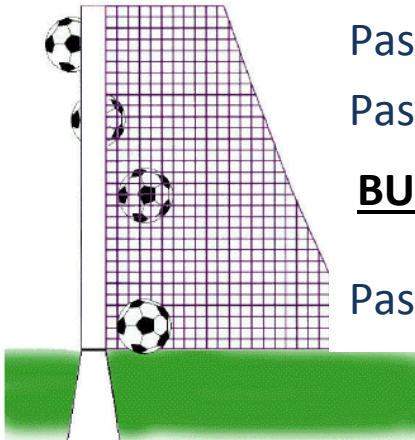
Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.



## 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 tirer un coup franc, le ballon doit être placé à l'arrêt, les adversaires ne peuvent s'en approcher à moins de 9 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.

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 7** 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 ». Nous voulons que les entraîneurs encouragent leurs joueurs à repartir par une passe courte au lieu d'envoyer le ballon n'importe où par du jeu long (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 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.

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 à la main**.

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 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.

**Soccer à 7** : 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. 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.

## Loi 18 : L'entraîneur au Club Caravelles



L'entraîneur de la ligue locale Caravelles, de la catégorie U-7 à la catégorie U-9, 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.

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.