

2018

Règlements commun

Festival de Sainte-Foy



Révisé le 18 avril 2018

Règlements spécifiques du Festival de Sainte-Foy

- Le port du protège-tibia est obligatoire pour toutes les catégories.
- Il n'est pas obligatoire d'identifier le capitaine d'équipe.
- La durée des parties pour les équipes U5 et U6 est de 2 fois 12 minutes et elle est de 2 fois 25 minutes pour les U7 à U10.
- Pour être valide, une partie doit durer au moins une demi-temps.
- Seul l'arbitre peut décider de l'interruption ou de l'arrêt d'une partie.
- Il n'y a ni classement et ni élimination (esprit de Festival)
- Aucun protêt n'est accepté.
- Il n'y a pas de trophée d'équipe, mais des médailles seront remises aux joueurs et joueuses ayant participé au Festival.
- Les entraîneurs/accompagnateurs doivent avoir été soumis à la procédure de filtrage des bénévoles de leur association.

SECTION I – GÉNÉRALITÉS

1. Règlements administratifs

Le présent règlement concerne les tournois de soccer organisés sur le territoire de l'ARS Québec. Tous les cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le comité du tournoi. Les décisions de celui-ci seront finales et sans appel.

1.1 Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

1.2 District judiciaire

Le district judiciaire du tournoi ou du festival est celui de Québec.

1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, provinciaux, nationaux et internationaux

Les règlements de la FIFA, de la FSQ et de l'ARSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques dans le présent règlement.

1.4 Responsabilité du comité organisateur

Le comité organisateur du tournoi n'est pas responsable des accidents, vols, et pertes pouvant survenir durant la compétition et impliquant les joueurs et membres du personnel d'équipes. Il n'est pas responsable des coûts, des soins médicaux et du transport en ambulance des blessés. Par contre, certains frais médicaux sont couverts par les assurances de la Fédération de Soccer du Québec pour tous ceux qui y sont membres. C'est la responsabilité du membre de s'informer des modalités auprès de son club.

2. Enregistrement des joueurs et des équipes

2.1 Enregistrement

Le responsable d'équipe doit se présenter au registrariat du festival (entre les terrains Rochebelle 2 et Rochebelle 3, voir le plan du site) avant le premier match et fournir la liste de tous les joueurs et membres du personnel d'équipe provenant de PTS-REGISTRARIAT, de même que les cartes d'affiliation des membres du personnel d'équipe. Il devra se présenter de 20 à 45 minutes avant le premier match (festival).

2.2 Liste des joueurs

Une liste de joueurs, provenant de PTS-REGISTRARIAT ou certifiée par une fédération reconnue, doit être fournie avec les cartes d'affiliation pour les tournois qui n'utilisent pas le logiciel PTS-Tournoi. Aucun changement ne pourra être fait à cette liste après le premier match.

3. Affiliation

3.1 Affiliation des équipes

Les équipes doivent être en règle avec leur fédération, leur association régionale et leur club ainsi qu'être enregistrées auprès de ceux-ci.

3.2 Affiliation des joueurs et des membres du personnel d'équipe

Tous les joueurs et membres du personnel d'équipe doivent être affiliés à la Fédération de Soccer du Québec ou à leur fédération et détenir une carte d'affiliation valide pour l'année courante.

Le personnel d'équipe doit avoir été soumis à une vérification des antécédents judiciaires et validé par l'ARSQ.

Pour les catégories U12 et moins :

- (La liste PTS d'équipe est acceptée en remplacement des cartes)

3.3 Exclusivité

Un joueur ne peut jouer qu'avec une seule équipe durant le tournoi.

4. Catégories et classe de compétitions

4.1 Catégories

Les différentes catégories sont :

U4	2013	U10	2007	U16	2001
U5	2012	U11	2006	U17	2000
U6	2011	U12	2005	U18	1999
U7	2010	U13	2004	U21	1996 à 1998
U8	2009	U14	2003	Senior	1995 et avant
U9	2008	U15	2002	O35	1981 et avant

4.1.1 Catégories U8 et moins

Aucun tournoi dans les catégories U8 et moins ne pourra être organisé et seuls les festivals sont reconnus. En outre, aucune équipe de ces catégories ne pourra participer à un tournoi d'une catégorie supérieure.

4.1.2 Composition des équipes

- Une équipe féminine est composée uniquement de joueuses de sexe féminin.
- Une équipe masculine peut aligner des joueuses.

4.1.3 Surclassement d'une équipe

Si le comité du festival l'autorise, une équipe présentant son alignement habituel peut décider de s'inscrire dans une catégorie d'âge supérieure. Toutefois le tournoi devra appliquer la réglementation suivante en vigueur selon les règlements de tournoi de la FSQ (6.15 et 6.16)

4.2 Classes de compétitions

Une équipe doit s'inscrire dans la même classe de compétition dans laquelle elle évolue dans son championnat régulier. Toutefois, si le comité du tournoi l'autorise, une équipe présentant son alignement habituel peut décider de s'inscrire dans une classe de compétition supérieure. Toutefois le tournoi devra appliquer la réglementation suivante en vigueur selon les règlements de tournoi de la FSQ (6.15 et 6.16)

4.2.1 Sélections de joueurs

Les sélections de joueurs provenant d'un même club et d'une même classe sont autorisées. Toutefois, dans les tournois, cette équipe devra s'inscrire dans une classe supérieure.

4.3 Joueur de réserve

Une équipe peut aligner un maximum de **six (6) joueurs** de réserve ne faisant pas partie de son alignement habituel. Le joueur de réserve doit provenir de son club

4.4 Surclassement de joueur

Le double surclassement est permis sur présentation du formulaire d'AUTORISATION MÉDICALE-PARENTALE disponible sur le site de la Fédération de Soccer du Québec. Le sceau de la clinique doit

obligatoirement apparaître sur le formulaire. (Voir définition du double surclassement dans les règles de fonctionnement de la Fédération de Soccer du Québec Article 5)

Catégories	Simple	Simple	Double*	Double*
U8	U9	U10		
U9	U10	U11		
U10	U11	U12	U13*	U14*
U11	U12	U13	U14*	U15*
U12	U13	U14	U15*	U16*
U13	U14	U15	U16*	U17*
U14	U15	U16	U17*	U18*
U15	U16	U17	U18*	Senior*
U16	U17	U18	Senior*	Senior*

*** autorisation médicale obligatoire**

4.5 Joueur à l'essai, invité et descendu

- Les joueurs à l'essai, invité et descendu sont interdits pour les catégories juvéniles.

4.6 Joueur muté

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous. Les A et AA doivent réglementer le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match, sauf pour la catégorie senior.

Catégorie	A <i>Juridiction Régionale</i>	AA <i>Juridiction Provinciale</i>
U9 / U10 / U11	2	
U12	2	2
U13	3	3
U14/ U15 / U16	4	4
U17/U18	6	6
Senior	Illimité	Illimité

SECTION II – RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

➤ 5. Catégories et classe de compétitions

5.1 Nombre de joueurs et d'entraîneurs

Au soccer à 7 maximum de 21 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe ;

Quant au soccer à 5, le nombre maximum de 15 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe;

Un maximum de 5 membres du personnel d'équipe peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe.

5.2 Personnes autorisées dans la zone technique

Soccer à 5, à 7 et à 9

Dans la classe locale, un maximum de _____25_____ (18 à 25) joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Un maximum de trois (3) membres du personnel d'équipe est autorisé en tout temps dans la zone technique et chacun d'eux doit obligatoirement posséder une carte d'affiliation valide.

5.3 Comportement en match

Tous les substituts et les membres du personnel d'équipes devront rester assis sur le banc de l'équipe ou à une distance maximale d'un (1) mètre du banc.

6. Équipement

6.1 Numéro de chandail

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent et visible apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

6.2 Tenue des joueurs et du gardien de but

L'uniforme complet est constitué d'un gilet, de culottes courtes et de bas. L'uniforme (bas, short, chandail) doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires. Le port du pantalon et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec approbation de l'arbitre.

6.3 Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire pour tous les joueurs. Ils doivent être portés sous les bas.

6.4 Couleurs identiques

Lors d'un match, les gilets des équipes doivent être de couleur suffisamment différente pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de gilet ou porter des dossards.

6.5 Port de la lunette

Un joueur peut donc :

- 1) Jouer sans ses lunettes ;
- 2) Jouer avec des lunettes sportives ;
- 3) Jouer avec une lunette du type racquetball (qui recouvre la lunette du joueur et qu'il s'attache) ;
- 4) Présenter une lettre avec le nom du joueur de la part de votre optométriste qui confirme que vos lunettes ne sont pas en verre ou en métal.

Cette lettre devra être présentée à TOUS LES MATCHS.

Un joueur qui ne respecte pas l'une des 4 options énoncées ci-haut, ne pourra jouer avec ses lunettes de tous les jours.

7. Déroulement des parties

7.1 Durée des parties

7.1.1. Les parties auront la durée suivante :

U-5 et U-6 : soccer à 5 mixte (sans gardien): 2 X 12 minutes

U-7 ET U-8 : masculin et féminin (avec gardien) : 2 X 25 minutes

U-9 et U-10 : masculin et féminin (avec gardien) : 2 X 25 minutes

7.2 Arrêt d'un match avant la fin

Pour être considéré valide un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps normal. Ce règlement s'applique aux matchs de la ronde préliminaire seulement.

Dès que l'écart entre les deux équipes est égal à sept (7) buts, le match est terminé.

7.3 Substitution

Pour procéder à un remplacement, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur.

Les remplacements ne peuvent se faire qu'à la mi-temps et lors des arrêts de jeu suivants :

- But marqué.
- Coup de pied de but.
- Blessure (joueur blessé uniquement).
- Rentrée de touche offensive (l'équipe qui demande le changement a une touche en sa faveur). Lorsqu'elle se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

7.4 Rondes préliminaires

Il n'y a pas de prolongation lors des matchs des rondes préliminaires.

7.5 Modification au calendrier

Le comité organisateur se réserve le droit de modifier le calendrier des matchs pour toute raison jugée valable. Les équipes seront informées le plus tôt possible.

7.6 Nombre minimum de joueurs dans un match

En tout temps, durant un match, les équipes doivent présenter le minimum de joueurs requis et au moins un membre du personnel d'équipe pour l'heure prévue du début du match. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et membre du personnel d'équipe requis perd le match par forfait.

- Soccer à 7 : Cinq (5) joueurs
- Soccer à 5 : Quatre (4) joueurs

7.6.1 Retard des équipes

Aucun délai n'est accordé. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et membre du personnel d'équipe requis perd le match par forfait.

7.7 Cas de force majeure

Pour une raison majeure, si une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs requis à l'heure prévue, le comité organisateur analysera si la partie peut être reprise.

7.8 Forfait

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimum (voir article 7.9), refusant de jouer un match ou refusant de terminer un match, perd celui-ci par forfait. La victoire est accordée à l'autre équipe par la marque de 3-0. Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité, se

verra retirer les buts marqués par elle. L'équipe déclarée gagnante bénéficie du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués. L'équipe fautive perd son bon de garantie le cas échéant.

8. Classements - Ne s'applique pas

9. Intempéries

9.1 Température

En cas d'orage, de terrain détrempé ou de noirceur excessive, le comité organisateur peut décider avant le match de l'annuler, de le remettre ou d'en changer le lieu.

9.2 Interruption d'une partie

Pendant le match, l'arbitre ou le propriétaire du terrain sont les seuls à pouvoir interrompre ou arrêter la partie. Le match en question peut être continué plus tard, repris, déplacé ou annulé par le comité organisateur.

9.3 Tonnerre et éclairs

En cas de fort orage, tonnerre ou éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement la partie. Il doit attendre _____30_____ (10 à 40) minutes après l'interruption de la partie afin de rendre sa décision.

SECTION III – ARBITRAGE

10. Les arbitres

10.1 Autorité

L'arbitre désigné pour une partie possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celle-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre l'enceinte de jeu et se termine au moment où il la quitte.

10.2 Affiliation

Tous les arbitres doivent être affiliés auprès de leur fédération ou de leur association régionale et doivent avoir en leur possession une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

10.3 Arbitres et arbitres-assistants

En soccer à 5 et à 7 il y aura qu'un seul arbitre.

10.4 Protection des officiels

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels présents à un match.

11. Discipline

11.1 Comportement des joueurs, entraîneurs et spectateurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs, entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité organisateur du tournoi.

11.2 Conduite des spectateurs et des membres des équipes

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière.

11.3 Comportement des membres de l'équipe

Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque partie.

11.4 Esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement d'une partie pour quelques motifs que ce soient, sous peine de sanction.

11.5 Propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires, qui fait preuve d'insubordination envers un joueur, entraîneur, arbitre ou le comité organisateur du tournoi peut être sanctionné par un arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité organisateur du tournoi.

11.6 Responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

11.7 Joueur, entraîneur non inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un joueur ou un entraîneur dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

11.8 Joueur, entraîneur non éligible

Si une équipe fait participer un joueur ou un entraîneur inéligible, l'équipe perd le match par forfait. Des mesures disciplinaires pourront suivre.

11.9 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelques moyens que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline du tournoi pour action disciplinaire appropriée.

11.10 Sanction aux contrevenants

Des sanctions sévères seront infligées aux joueurs et membres du personnel d'équipes dont la conduite aura été la cause d'incidents ou de troubles avant, pendant ou après la partie. Leur cas pourra être confié au comité de discipline de l'ARSQ.

11.11 Esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement d'une partie pour quelques motifs que ce soit, sous peine de sanction.

12. Avertissement, expulsion et suspension

12.1 Accumulation de cartons

Un joueur ou membre du personnel d'équipe recevant un troisième (3^e) carton jaune ou un premier (1^{er}) carton rouge sera automatiquement suspendu pour un (1) match. Le comité organisateur du tournoi peut alourdir cette sentence selon la gravité de l'infraction. **Un joueur ou membre du personnel d'équipe recevant un quatrième (4^e) carton jaune ou un deuxième (2^e) carton rouge sera suspendu pour le reste du tournoi.** Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

12.2 Deux (2) cartons jaunes

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour le reste du tournoi. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire. Ces cartons ne sont pas comptabilisés comme des avertissements selon l'article 12.1.

12.3 Personne expulsée

Un joueur ou un membre du personnel d'équipe expulsé doit quitter immédiatement enceinte (Constitue le terrain ainsi que les surfaces techniques) du match et le périmètre (Désigne tant que la personne expulsée est à vue d'œil de toute personne prenant part à la partie. (Arbitre, joueurs, personnel d'entraîneur ainsi que les spectateurs)) qui en tient lieu ou demeurer dans le vestiaire de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre. Il ne peut retourner sur le terrain, ni parler à l'arbitre, ni récupérer ses feuilles de match-. À défaut de respecter cette exigence, l'équipe pourra perdre le match par forfait.

12.4 Joueur ou entraîneur suspendu

Une équipe utilisant un joueur suspendu par le comité organisateur du tournoi, par son association régionale (ARS) ou sa fédération provinciale, ou dont l'un des membres du personnel d'équipe est suspendu par l'une de ces instances, verra ses parties déclarées perdues par forfait sans préavis et perdra son bon de garantie, le cas échéant.

SECTION V – PROTÊTS

13. Protêt

13.1 Admissibilité

Les protêts admissibles sont ceux concernant le respect des présents règlements ainsi que l'inapplication par un arbitre d'une loi du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.

13.2 Dépôt d'un protêt

Le protêt doit être déposé par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match, accompagné d'un dépôt de cinquante (50) dollars. Ce dépôt n'est remboursable que si le comité organisateur rend une décision favorable à l'équipe ayant déposé le protêt. Les membres du comité de discipline sont identifiés dans la documentation remise aux équipes à leur arrivée.

13.3 Nombre de protêts

Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

13.4 Décision

Le comité organisateur (ou le comité de discipline) du tournoi rendra une décision dans les soixante (60) minutes suivant le dépôt du protêt. Cette décision est finale et sans appel.

SECTION VI – TROPHÉES ET RÉCOMPENSES

14. Récompenses

14.1 Médailles et trophées

Pour les festivals, il n'y a pas de classements, donc pas de récompenses faisant référence au classement des équipes.

Une médaille sera donc remise à chaque participant et ce, sans aucune exception.

14.2 Autre (s) récompense (s)

Un ballon sera tiré au sort parmi les joueurs, pour chacune des équipes.

SECTION VIII – SOCCER À 7

15. Règles spécifiques (Soccer à 7)

15.1 Terrain de jeu

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 45 à 60 mètres;

Largeur : 25 à 45 mètres.

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but. Elles s'étendent à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 m et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m

Point de pénalité : 7 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon.

15.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

15.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

15.4 Hors jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

15.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII 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 défendante commet, 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 à une distance de sept (7) mètres.

- 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 surface 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 le dernier cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur

15.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres du ballon.

15.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but et que tous 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).

15.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV 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 la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

15.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation. Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du ballon.

15.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

15.11 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.

SECTION IX – SOCCER À 5

16. Règles spécifiques (Soccer à 5)

16.1 Terrain de jeu

- a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
 - Longueur : 35 à 45 mètres;
 - Largeur : 20 à 25 mètres.
- b) Les surfaces de réparation sont déterminées par une ligne parallèle à la ligne de but et tracée à 6 mètres de celle-ci. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain d'une ligne de touche à l'autre.
 - Dimensions des buts (souhaitées) : 2,40 m x 1,50 m
 - Point de pénalité : 6 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point.

16.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

16.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

16.4 Hors jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

16.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII 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 défendante commet, 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 à une distance de six (6) mètres.
- 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 surface 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 le dernier cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur

16.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 3 mètres du ballon.

16.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à six (6) mètres de la ligne de but et que tous 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).

16.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV 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 la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

16.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, 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 3 mètres du ballon.

16.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 3 mètres.

16.11 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.