

# RÈGLEMENTS

2017



## LIGUE RÉCRÉATIVE DE SOCCER

Mise à jour avril 2017

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	3
Loi 1 -Terrain de jeu .....	3
Loi 2 - Ballon .....	3
Loi 3 - Catégorie et nombre de joueurs.....	4
Loi 4 - Équipement des joueurs (Porter attention) .....	5
Loi 5 - Arbitre .....	5
Loi 6 - Durée du match .....	6
Loi 7 - Coup d'envoi et reprise de jeu .....	6
Loi 8 - Ballon en jeu et en dehors du jeu .....	7
Loi 9 - But marqué .....	7
Loi 10 - Loi du Hors-jeu .....	8
Loi 11 - Fautes et comportement anti-sportif .....	8
Loi 12 - Coups francs directs et indirects.....	9
Loi 13 - Coup de pied de réparation (penalty).....	11
Loi 14 - Rentrée de touche .....	11
Loi 15 - Coup de pied de but.....	12
Loi 16 - Coup de pied de coin (corner) .....	12
Loi 17 - Équilibre des équipes .....	13
Loi 18 – Classement (Nouveauté).....	13
Loi 19 - Absence d'une équipe.....	13
Loi 20 - Gros bon sens.....	13

## INTRODUCTION

Les Lois du jeu se divisent en 19 catégories, et une 20<sup>ième</sup> loi, vient régir le tout : la loi du *gros bon sens*. N'oublions jamais que nous évoluons dans une ligue récréative et que le but premier est de voir les jeunes s'amuser et apprendre les rudiments du sport.

Malgré la clarté des règles, il est très important qu'en début de saison, l'arbitre soit plus tolérant envers les joueurs et explique les infractions qui surviennent dans le jeu afin que les joueurs puissent apprendre correctement les rudiments du jeu. Ainsi, il y a tolérance dans les deux premières semaines d'activités, mais ensuite les arbitres devront commencer à appliquer les règles du jeu telles que spécifiées.

**Ex :**     **Mauvaise touche**

Début de saison :     Faire reprendre la touche en démontrant la bonne façon.

Après 2 semaines :   Rappeler la touche et remettre le ballon à l'adversaire.

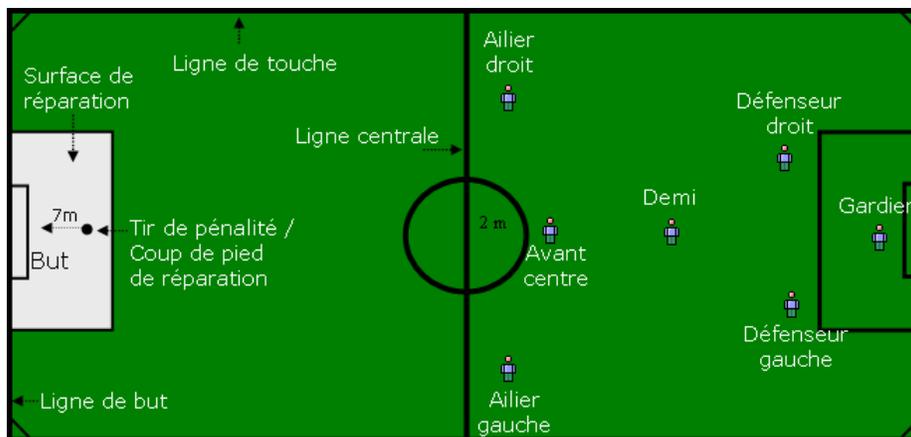
**Carton jaune**

Début de saison :     Expliquer que la situation de jeu aurait pu justifier un carton jaune et accorder un coup franc.

Après 2 semaines :   Donner un carton jaune et accorder un coup franc direct.

## Loi 1 -Terrain de jeu

La dimension du terrain, des buts et des diverses surfaces se doit d'être réglementaire, une façon simple de se souvenir de la dimension réglementaire du terrain est de se rappeler la formule 45-90-120 (Largeur 45 à 90 mètres, longueur 90 à 120 mètres). L'arbitre doit s'assurer, avant chaque match qu'il officie, que le terrain, les lignes et les buts sont adéquats et sécuritaires pour les joueurs.



## Loi 2 - Ballon

Le ballon doit être rond et en cuir (ou matière équivalente). 5-6 ans : calibre 3, 7 à 12 ans : calibre 4, 13-18 ans : calibre 5 (source ARSQ). Le ballon doit être fourni par l'équipe visitée. Si celle-ci ne peut fournir un ballon adéquat, on demandera à l'équipe visiteuse de fournir le ballon.

Seul l'arbitre peut décider du choix du ballon et d'en changer avant et/ou pendant le match.

L'arbitre doit vérifier la pression du ballon avant le début de chaque période de match (mi-temps). Il serait donc convenable d'avoir en tout temps une pompe et un manomètre pour vérifier la pression du ballon et/ou plusieurs ballons répondant aux critères énoncés dans cette loi.

Si le ballon éclate, se dégonfle ou est endommagé en cours de match, la partie est arrêtée ; le match reprend, avec un nouveau ballon, par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé et par l'équipe qui était en sa possession. On reprendra par un entre-deux si le ballon endommagé était disputé d'égale manière par les deux équipes.

### Loi 3 - Catégorie et nombre de joueurs

---

Les catégories sont 5-6 ans, 7-8 ans, 9-10 ans, 11-12 ans, 13-15 ans et 16-18 ans.

#### Admissibilité d'un joueur

- Doit avoir l'âge au 1er octobre de l'année en cours pour la catégorie à laquelle il est inscrit. (Exception : plus jeunes dans une catégorie plus vieille. Aucune dérogation pour un plus vieux qui voudrait jouer avec les plus jeunes ne sera acceptée) ;
- Doit être inscrit dans la municipalité de son choix sans tenir compte de son lieu de résidence. Il doit toutefois faire partie de la liste de joueur remis à la ligue avant le début de saison ;
- Un même joueur ne peut prendre part à des matchs pour des municipalités différentes durant une même saison ;
- Un joueur peut rejoindre une équipe en cours de saison, mais ne peut jouer un match sans avoir été inclus au préalable dans la liste des joueurs de la municipalité. Cette nouvelle liste devra à nouveau être transmise à la ligue et être approuvée au minimum la journée précédant la rencontre. Ce nouveau joueur ne peut cependant pas avoir joué pour une équipe d'une autre municipalité durant la même saison (sauf si dérogation admise par l'ensemble des responsables de la ligue).
- Durant la **saison régulière**, l'échange de joueur de catégorie égale ou inférieure est permis, contrairement au **Festival** où il est **strictement interdit** d'aller chercher des joueurs de mêmes catégories. Seuls les joueurs de catégories inférieurs seront acceptés au Festival et ce, pour toutes catégories confondues.

Un enfant de 4 ans désirant jouer fera évidemment partie de la catégorie 5-6 ans.

Pour la catégorie U 5-6, le nombre de joueurs sur le terrain est de 5 joueurs plus le gardien. Pour les autres catégories, le nombre de joueurs est de 6 joueurs plus le gardien. La présence d'un gardien de but est obligatoire. Celui-ci devient un joueur de jeu lorsqu'il quitte sa surface de réparation.

Les changements sont demandés par l'entraîneur et autorisés par l'arbitre uniquement lors des situations de touche, de coup de pied de but, ou de reprise du jeu suite à un but. L'arbitre doit cependant être informé au préalable de l'intention de procéder à un changement.

Seul l'arbitre peut autoriser un changement et les deux équipes peuvent procéder aux changements en même temps.

Lors de chaque changement autorisé par l'arbitre, le jeu est arrêté et les deux équipes peuvent échanger autant de joueurs que désiré (sauf règle particulière pour les gardiens de but, voir plus bas). Les joueurs remplaçants doivent pénétrer sur le terrain en franchissant une ligne de touche et non une ligne de but.

Un seul remplacement du gardien de but est autorisé par mi-temps et un changement à la mi-temps. Il peut donc y avoir jusqu'à 4 gardiens de but par partie. Il faut également avertir l'arbitre de ce changement et s'assurer que le gardien remplaçant soit identifié correctement.

Si un joueur pénètre sur le terrain sans en être autorisé par l'arbitre, il donne alors un avantage en nombre à son équipe. Le match sera arrêté, le joueur surnuméraire sera alors sanctionné d'un carton jaune et retiré du terrain.

En cas de changement de joueurs non autorisé, l'arbitre arrête le match et demande à ce que l'on replace sur le terrain, les joueurs présents avant le changement.

Dans ces deux cas, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption.

L'arbitre peut également autoriser un changement en tout temps, en arrêtant ou non la rencontre, pour permettre qu'un joueur blessé soit soigné et remplacé par un autre joueur si nécessaire. Toutefois, un joueur simulant une blessure et retardant ainsi le match pourrait être sanctionné d'un carton jaune pour comportement antisportif.

## Loi 4 - Équipement des joueurs (Porter attention)

---

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit présenter de danger pour lui-même ou pour les autres joueurs.

Maillots, culottes, bas de soccer, protège-tibias (Tu ne l'as pas, tu ne joues pas !) et chaussures sont obligatoires. Les souliers à crampons ne sont pas obligatoires. Toutefois les crampons doivent être réglementaires; ne pas être pointus où, encore, en métal ce qui risquerait de blesser les autres joueurs. La casquette n'est pas permise sur le jeu (excepté pour le gardien de but).

Le port de bijoux, collier ou montre n'est pas autorisé. Les lunettes sont autorisées (il est conseillé de les maintenir au moyen d'un élastique). Le maillot du joueur doit se trouver à l'intérieur du short. Les protège-tibias sont portés entièrement en dessous des bas de soccer.

Les gardiens de but peuvent porter la casquette à la condition cependant que la palette soit souple et qu'elle soit portée vers l'avant. Le gardien doit **porter un dossard distinctif (fournis par la ligue de soccer) afin de permettre à l'arbitre de bien identifier le joueur gardant les buts (obligation d'échanger le dossard en cas de remplacement du gardien de but; pour rappel un seul changement autorisé par mi-temps).**

L'arbitre doit contrôler, avant le début du match, l'équipement des joueurs de chaque équipe. Un joueur présentant un défaut d'équipement (**absence de protège-tibias et de bas de soccer porté par dessus**) ne pourra prendre part au match sans avoir corrigé son équipement.

En cas de couleurs de chandails similaires pour les deux équipes et ne pouvant être facilement distinguées, l'équipe visiteuse devra revêtir un chandail de couleur différente ou porter un dossard de couleur différente par dessus son chandail (il est donc important de prévoir des dossards en suffisance comme équipement lors des déplacements). Ce changement de chandails ou le port de dossards se fera sur la seule décision de l'arbitre.

En cours de match, L'arbitre peut signaler à un joueur d'ajuster son équipement directement sur le terrain sans arrêter le déroulement de la partie. Au besoin, le joueur pourrait être invité à sortir du terrain. Ce dernier ne pourra revenir sur le terrain qu'avec l'accord de l'arbitre.

## Loi 5 - Arbitre

---

L'arbitre :

- Est le patron sur le terrain (l'arbitre a toujours raison !);
- Est équipé d'un sifflet, de cartons jaune et rouge, d'un chronomètre et/ou d'une montre ;
- Doit être facilement identifiable sur le terrain (de part sa taille ou la couleur de son chandail) ;
- Est fourni par l'équipe visitée ;
- Doit tout d'abord veiller à la sécurité des joueurs ;
- S'assure de la conformité du terrain, du ballon et des équipements des joueurs avant le match ;
- S'assure d'identifier les joueurs, le(s) coach(s) et/ou responsable(s) de chacune des équipes ;
- Applique et fait respecter les Lois du jeu ;
- Utilise le sifflet de manière autoritaire et pour être entendu de tous ;
- Agit comme chronométreur officiel ;
- Arrête le match temporairement ou définitivement selon les circonstances ;
- Sanctionne les fautes et laisse jouer l'avantage\* lorsque la situation s'y prête.

**\*Jouer l'avantage** : l'arbitre prend la décision de laisser jouer même si une faute a été commise ou lors d'une blessure, afin de permettre au club dans une position avantageuse de continuer son jeu.

L'arbitre peut-il changer sa décision? Il est évident que l'arbitre ne doit pas changer ses décisions à tout moment pendant le match, sa crédibilité risque d'en prendre un coup. Mais si l'arbitre se rend compte qu'il commet une erreur, il peut changer sa décision en autant que le jeu ne soit pas repris.

Si un arbitre arrête le jeu par sa propre erreur, il doit alors reprendre le jeu par un « entre-deux », à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'arrêt du jeu. Également, après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu, le match doit être repris par un entre-deux.

#### **Procédure d'une reprise de jeu par entre-deux :**

Un joueur de chaque équipe se place de part et d'autre de l'arbitre. Les autres joueurs se trouvent à 10 pieds. L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

L'entre-deux doit être recommencée si :

- le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol ;
- le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché

### **Loi 6 - Durée du match**

---

Pour les catégories U5-6 à U7-8, la durée totale du match est fixée à 1h ; pour les U9-10 et U11-12 à 1h15 ; et finalement 1h30 pour les U13-15. Le match est divisé en deux demies, séparées par une pause de 5 minutes obligatoire. Le match est en temps continu.

Lors du changement de côté de terrain à la mi-match, les joueurs ne changent pas de banc. Le coach devra tout simplement se déplacer s'il désire parler avec sa défense ou son gardien de but. Le coach doit toujours être à hauteur de sa défense durant la totalité du match. Nous voulons éviter les conflits lorsqu'un coach se déplace dans le camp de l'équipe adverse pour parler à son gardien de but. Le coach et les joueurs doivent respecter la ligne du centre.

Les matchs doivent débiter à l'heure indiquée. Si une équipe n'est pas complète mais que le nombre minimum de joueurs est atteint, l'équipe envoie sur le terrain les joueurs disponibles jusqu'à ce que les autres joueurs arrivent. Le nombre minimum par équipe pour les U 5-6 est de 4 joueurs, il est de 5 joueurs pour les autres catégories.

L'arbitre peut arrêter le temps lorsque requis : blessure importante d'un joueur, reprise de jeu trop longue, remplacement de joueur trop long, etc.

Tous les matchs se jouent, même en cas de pluie. En cas d'orage avant le début d'une partie, l'arbitre retarde le début de celle-ci pour une durée de 15 minutes. Si après ce temps, la météo n'est pas plus clémente, la partie sera annulée (concertation arbitre, milieux hôte et visiteur). Le même scénario est utilisé si un orage survient pendant une partie. Si la première demie n'avait pas été complétée, la partie sera reportée.

En cours de match si les conditions climatiques (autre que orage) se détériorent, seul l'arbitre peut prendre la décision d'écourter le match.

**Prévoir dans l'horaire des matchs que toutes les équipes puissent avoir le terrain au moins 15 minutes avant le match pour permettre de faire le réchauffement des joueurs.** Si ce n'est pas possible sur le terrain même, désigner un terrain adjacent pour cette période.

### **Loi 7 - Coup d'envoi et reprise de jeu**

---

Pour débiter le match, le choix des camps est déterminé par tirage au sort à l'aide d'une pièce de monnaie. L'équipe qui gagne le tirage au sort débute avec le ballon. Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse (seuls les joueurs sur le terrain changent de camp, le coach et les remplaçants ne changent pas de position). La mise en jeu revient alors à l'équipe ayant perdu le tirage au sort.

Procédure : Tous les joueurs se trouvent dans leur moitié de terrain respective, les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se trouver à 9.15m du ballon et à l'extérieur du cercle de mise en jeu. Deux joueurs de l'équipe effectuant le coup d'envoi se trouvent dans le cercle central, le ballon est posé au point central, l'arbitre siffle le début du match. Le ballon sera en jeu à partir du moment où il aura été botté vers l'avant, dépassé ou égal à la ligne centrale. De plus le joueur qui fait le coup d'envoi doit obligatoirement faire une passe à son coéquipier qui se trouve dans le cercle. Un joueur adverse ne peut toucher au ballon avant que la passe soit effectuée.

Si le joueur exécutant le coup d'envoi joue le ballon une seconde fois, avant qu'il n'ait été joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse. Si un joueur adverse entre dans le cercle central avant le coup d'envoi, on reprend la mise en jeu.

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- au commencement du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période du match.

Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

## Loi 8 - Ballon en jeu et en dehors du jeu

---

Le ballon est en dehors du jeu lorsqu'il a **entièrement** franchi la ligne de touche ou la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air. La reprise du jeu se fait alors à partir du point de sortie, soit par une touche, un coup de pied de coin (corner) ou un coup de pied de but selon l'endroit de sortie et l'équipe ayant sorti le ballon du jeu.

Le ballon est considéré en dehors du jeu lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre. Si un but est marqué après un coup de sifflet de l'arbitre ou une intervention de l'arbitre, ce but n'est pas valable, car le ballon était alors en dehors du jeu.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin ;
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.

## Loi 9 - But marqué

---

Un but est marqué quand le ballon a **entièrement** franchi la ligne de but entre les montants des buts et la barre transversale, que ce soit à terre, en l'air ou encore dans les mains du gardien.

But valide marqué directement sans avoir été touché par un joueur :

- coup d'envoi
- coup de pied de but (uniquement dans le but adverse)
- coup de pied de réparation (penalty)
- coup franc direct (uniquement dans le but adverse)
- sur un coup de pied de coin (corner) (uniquement dans le but adverse)

But refusé (exemples)

- si le ballon qui a franchi la ligne de but est crevé
- si le ballon a été tiré par un joueur en position de hors-jeu signalé par l'arbitre
- sur coup franc indirect.
- sur coup franc direct, lorsque le joueur botte le coup franc dans son propre but
- sur rentrée de touche
- sur un entre-deux
- sur coup de pied de coin (corner) contre son camp
- sur coup de pied de but contre son camp
- si l'arbitre a sifflé avant que le ballon ne pénètre dans le but

## Loi 10 - Loi du Hors-jeu

---

La loi du hors-jeu n'est appliquée que dans les catégories U 11-12 et plus.

Un joueur (A) se trouve en position de hors-jeu si, au moment où le ballon est joué par un coéquipier (A), qu'il est hors de sa moitié de son terrain et que n'importe quelle partie de sa tête, de son corps ou de ses jambes est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire (B). Les bras ne comptent pas.

- Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi;
- Elle n'est sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier (A), le joueur (A) en position de hors-jeu influence le déroulement du jeu bien en touchant la balle, mais aussi s'il gêne ou influence un adversaire (B);
- Le joueur en position de hors-jeu lorsqu'un coéquipier passe ou touche le ballon, mais qui, de l'avis de l'arbitre, ne prend pas part activement au jeu, ne sera pas sanctionné, l'arbitre lève le bras pour annoncer la position d'hors-jeu, mais ne siffle pas.

La faute ne doit être sifflée que :

- S'il intervient dans le jeu (en jouant ou touchant le ballon);
- Interfère avec un adversaire (en l'empêchant de jouer ou de voir le jeu, ou en lui disputant le ballon).

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu lorsque le joueur:

- se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire (ou les deux derniers adversaires);
- se trouve derrière le ballon lors de la passe ou sur la même ligne ;
- reçoit le ballon joué délibérément par un joueur de l'équipe adverse qui en avait le contrôle parfait. Ainsi, une passe faite par un joueur de l'équipe A qui dévie sur le gardien ou un défenseur de l'équipe B et qui arriverait à un joueur de l'équipe A en position de hors-jeu au moment où la passe est faite mènerait à un hors-jeu. En revanche si le gardien, balle à la main, rate son dégagement et envoie la balle sur le joueur hors-jeu, il n'y aura pas de faute;
- reçoit le ballon sur une remise en jeu du type corner, touche, coup de pied de but, balle à terre.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain de jeu ou sur la ligne médiane.

## Loi 11 - Fautes et comportement anti-sportif

---

La loi 11 est la loi la plus difficile à appliquer, c'est une question d'interprétation; ce qui est une faute pour les uns ne l'est pas nécessairement pour les autres.

Une équipe de soccer est définie par les joueurs sur le terrain de jeu, les joueurs remplaçants ou remplacés ainsi que les responsables, coach ou coach-assistant de l'équipe. Il est important pour l'arbitre de bien identifier les différents membres de l'équipe au début de la partie. En cours d'un match, l'arbitre peut à tout moment sanctionner un membre de l'équipe selon la gravité de la faute ou du comportement (avertissement verbal ou carton). En cas d'arrêt du match pour un comportement antisportif, le jeu est repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu.

Vous devez connaître et reconnaître les fautes et comportements antisportifs et les appliquer en fonction de la loi 19 : **le gros bon sens.**

Carton jaune	Carton rouge (exclusion)
Jambette à un joueur	2 <sup>ème</sup> carton jaune au cours du même match

Bousculer un joueur (contact physique intentionnel)	Acte de brutalité
Langage vulgaire et intempestif	Faute ou acte grossier
Comportement antisportif : -Critique en acte ou en parole des décisions de l'arbitre ; -Injurier un autre joueur ; -Botter le ballon loin du joueur pour la reprise du jeu.	Empêcher un but probable : -Par une jambette intentionnelle ; -Par une bousculade intentionnelle ; -Par la prise du ballon dans les mains.
Changement non autorisé	Takle par derrière
Feindre une blessure (retarder le match)	Adopter un comportement violent
Rentrer sur le terrain sans autorisation de l'arbitre	Tenir des propos blessants, injurieux, grossier
Non-respect de la distance lors d'un coup franc, d'une touche ou d'un coup de pied de coin (corner) lorsque demandé préalablement par l'arbitre	empêcher une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty
Enfreindre une règle à répétition	Cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne
Retarder la reprise du jeu	
Contact délibéré avec le gardien	

Lorsqu'une équipe se voit octroyée un carton rouge, l'équipe fautive doit jouer avec un joueur en moins pour le reste de la partie. Le joueur exclu ne peut plus prendre part à la partie et ne peut rester en compagnie de ses coéquipiers dans la zone des remplaçants.

La loi 11 est celle qui régit les comportements pendant le match, trop peu d'arbitres sauront se servir adéquatement de cet outil que nous donnent les Lois du jeu pour contrôler le match. Un entraîneur trop intempestif, des joueurs qui critiquent constamment les décisions voilà des comportements qui méritent d'être sanctionnés, sans compter qu'un carton servi au bon moment pendant un match saura freiner les ardeurs de joueurs trop enthousiastes! Comme précédemment mentionnés, les cartons, après quelques rencontres, doivent être un outil pour l'arbitre.

## **Loi 12 - Coups francs directs et indirects**

Il y a une façon simple de se rappeler quelles fautes appellent un coup franc direct et quelles fautes appellent un coup franc indirect : En feindre une règle du jeu entraîne un coup franc indirect alors qu'un contact physique entraîne un coup franc direct.

Balle à terre ou coup franc ne veut pas dire entre-deux. La différence étant que plus d'un joueur par équipe peut se présenter pour l'exécution de la reprise de jeu par balle à terre.

Le contact physique n'est pas interdit au soccer. Un coup franc ne doit être sifflé que lorsqu'un joueur prend un avantage sur un autre grâce à une action fautive. Une action où deux joueurs se disputent le ballon en étant au contact "épaule-contre-épaule" est tout à fait légale et ne requiert pas de coup franc.

Dès l'appel d'un coup franc, l'arbitre doit immédiatement mentionner la nature du coup franc (direct ou indirect), préciser l'équipe avantagée et indiquer le lieu de reprise du jeu. Il peut accompagner ses consignes vocales en indiquant avec le bras le sens de l'attaque de l'équipe avantagée.

L'arbitre doit sanctionner les joueurs qui intentionnellement retardent l'exécution du coup franc. La Loi du jeu demande à ce que les joueurs de l'équipe adverse soient à au moins à 10 pieds (dans notre ligue, environ 10 pieds) du ballon lors de l'exécution d'un coup franc sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les montants lors d'un coup franc indirect.

Il est du devoir de l'arbitre de veiller à l'application de cette règle. Si les joueurs de l'équipe attaquante décident d'exécuter le coup franc rapidement, ils ne pourraient cependant demander la reprise si le résultat obtenu ne plaisait plus (double avantage). Le ballon est en jeu dès qu'il est botté **et a bougé**.

Fautes requérant un coup franc indirect	Fautes requérant un coup franc direct
Un gardien qui conserve le ballon plus de six secondes dans les mains.	Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
Un gardien qui touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur.	Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire.
Un gardien qui touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément ou sur une rentrée en touche par un coéquipier.	Sauter, bousculer, tenir un adversaire.
Jouer de manière dangereuse.	Charger, frapper ou essayer de frapper un adversaire.
Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire.	Tacler un adversaire.
Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains et de dégager.	Cracher sur un adversaire.
Commettre d'autres fautes non mentionnées au préalable, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.	Toucher délibérément le ballon des mains* (excepté le gardien de but dans sa surface de réparation).

Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise à l'exception du coup de pied de réparation (penalty).

Si un coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe adverse.

**Au soccer, la main désigne toute partie du corps comprise entre le dessus de l'épaule et la main selon le jugement de l'arbitre.**

Une faute de main est signalée lorsque le joueur fait un geste de mouvement de la main vers le ballon (et non le contraire, à savoir mouvement du ballon vers la main) et donne une direction au ballon.

Il n'y a pas de faute si le joueur touche le ballon avec sa main pour se protéger le corps. Dans ce cas, l'arbitre laisse jouer en prenant soin de dire aux joueurs que le jeu continu.

**Pour un coup franc indirect**

Le but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci ;
- Si le ballon est en jeu et qu'il entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe adverse ;
- Si le ballon touche le gardien avant d'entrer dans le but, le but est accordé.

Coup franc direct ou indirect en faveur de l'équipe défendant :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 10 pieds du ballon ;
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation ;
- Un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

#### **Infractions et sanctions :**

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc ou quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défendant lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation, le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement que délibérément avec ses mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise;
- Un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

### **Loi 13 - Coup de pied de réparation (penalty)**

---

Le coup de pied du point de réparation (penalty) est un coup franc direct qui sanctionne les fautes (voir loi 11) faites dans la surface de réparation et requérant un coup franc direct malgré l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Le joueur exécutant le pénalty ne peut retoucher au ballon avant qu'il n'ait été joué par un autre joueur même si le ballon a été repoussé par les montants du but; cette faute entraînera un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui défend.

Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire.

Procédure :

- Le ballon est placé au point de pénalty ;
- Le joueur exécutant le pénalty est clairement identifié ;
- Le gardien de but est sur sa ligne de but entre les montants de but et jusqu'à ce que le ballon soit botté ;
- Tous les autres joueurs sont à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le ballon et ils sont sur le terrain ;
- L'arbitre donne le signal de l'exécution en sifflant ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et bougé en direction du but.

En cas d'infraction à cette procédure et selon l'équipe qui est avantagée par l'infraction, l'arbitre validera ou non le but. Il pourra également, au besoin, faire reprendre le coup de pied de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation ne peut toucher au ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur le touche. Cette règle est toujours d'application même si le ballon frappe directement un des montants ou la barre transversale du but.

### **Loi 14 - Rentrée de touche**

---

### Il n'y a pas de hors-jeu sur une rentrée de touche.

La rentrée de touche doit être exécutée de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche et l'arbitre ne doit pas laisser les joueurs tirer un avantage en exécutant la touche d'un autre endroit (avant ou en arrière de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche). Il est autorisé de prendre un élan raisonnable.

Bonne touche :

- Avoir au moins partiellement les 2 pieds au sol soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain ;
- Tout le corps du joueur doit être orienté dans la direction où le ballon est envoyé ;
- Le ballon doit quitter les deux mains du joueur au dessus de la tête de ce dernier.

Les restrictions :

- Le gardien ne peut recevoir le ballon des mains sur une rentrée de touche de son équipe ;
- Le joueur exécutant la rentrée de touche ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ait joué ce ballon ;
- Un but ne peut être marqué directement d'une rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

En cas de mauvaise rentrée en touche, la rentrée en touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

## **Loi 15 - Coup de pied de but**

---

### Il n'y a pas de hors-jeu sur un coup de pied de but.

Un coup de pied de but sera accordé à l'équipe défendante chaque fois que le ballon franchira la ligne de but, à terre ou en l'air, sans qu'un but soit marqué, et qu'il aura été touché, avant de sortir, par un joueur de l'équipe attaquante.

Exécution du coup de pied de but :

- Tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation ;
- Le ballon est déposé sur le coin de la surface de but, et non pas sur le coin de la surface de réparation ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a sorti de la surface de réparation.

Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de réparation, le coup de pied de but sera recommencé.

Le coup de pied de but peut-être effectué par le gardien ou un de joueurs de l'équipe. Cependant, l'exécutant ne peut retoucher une seconde fois au ballon avant qu'un autre joueur le touche. En cas d'infraction, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction, le coup de pied de but sera recommencé.

## **Loi 16 - Coup de pied de coin (corner)**

---

### **Il n'y a pas de hors-jeu lors d'un coup de pied de coin (corner).**

Le ballon placé à l'intérieur de l'arc de cercle sera en jeu aussitôt botté. Tous les joueurs de l'équipe défendante doivent se tenir à 9.15m (environ 10 pieds dans notre ligue) du ballon. Un but pourra être marqué directement d'un coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Le coup de pied de coin (corner) peut-être effectué par un de joueurs de l'équipe ou le gardien. Cependant, l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. En cas d'infraction, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction, le coup de pied de coin (corner) sera recommencé.

## **Loi 17 - Équilibre des équipes**

---

Dans le but de faire vivre une expérience récréative agréable aux enfants, chaque équipe bénéficie des 2 premiers matchs pour équilibrer ses équipes d'une même catégorie et ainsi assurer des équipes de forces semblables.

Dans le cas où un joueur d'une équipe doit être remplacé, le joueur remplaçant doit provenir d'une catégorie égale ou inférieure.

Il est important de faire jouer également tous les joueurs de l'équipe.

Lorsque lors d'un match, un écart de 5 points sépare les deux équipes, l'équipe perdante peut ajouter un joueur supplémentaire jusqu'à ce que cet écart se rétrécisse à 2 points. En tel cas, le joueur supplémentaire sera retiré et les équipes rejoueront à forces égales.

### **À l'intention des entraîneurs :**

*Avant qu'un match devienne à sens unique, donner des défis à vos jeunes (faire plus de passe, changer de position vos joueurs de offensifs à défensifs, etc.). Car la ligue souhaite fortement le plaisir de tous et n'oubliez pas nous avons un caractère RÉCRÉATIF et non compétitif.*

## **Loi 18 – Classement (Nouveauté)**

---

À partir de la catégorie 11-12 ans, les statistiques de chaque partie sont comptabilisées afin de créer un classement en terme de positions. L'ajout de cette loi a comme objectif d'ajouter un minimum de compétition chez les jeunes afin qu'ils conservent leur plaisir de jouer. Advenant le cas où ce classement crée trop de friction chez les joueurs, entraîneurs et/ou spectateurs d'une catégorie, le classement pour être arrêté à tout moment durant la saison pour la catégorie concernée.

## **Loi 19 - Absence d'une équipe**

---

Une équipe qui ne se présente pas à un match perd automatiquement la partie, et celle-ci ne sera pas reprise. Advenant la situation où une équipe perd la partie en raison de l'absence de quelques-uns de ces joueurs, proposer quand même aux entraîneurs de mixer les équipes et de jouer ensuite pour le pur plaisir de jouer.

## **Loi 20- Gros bon sens**

---

**Cette Loi est la plus importante à se rappeler !**

**Que nous soyons entraîneur, joueur, arbitre ou même spectateur, elle est la loi qui nous permettra de voir évoluer notre sport préféré dans l'harmonie et le respect.**