

## TABLE DES MATIÈRES

I.	TERRAIN DE JEU .....	2
II.	NOMBRE DE JOUEURS .....	3
III.	DEVOIR DE L'ENTRAÎNEUR.....	4
IV.	EQUIPEMENTS DES JOUEURS .....	5
V.	ARBITRES .....	6
VI.	DURÉE DE LA PARTIE.....	8
VII.	POINTAGE ET COUP D'ENVOI.....	9
VIII.	BALLON EN JEU OÙ HORS DU JEU.....	10
IX.	BUT MARQUÉ .....	11
X.	HORS JEU .....	12
XI.	FAUTES & COMPORTEMENT ANTISPORTIF .....	13
XII.	COUPS FRANCS ET COUPS DE PIEDS DE RÉPARATION .....	16
XIII.	RENTRÉE DE TOUCHE.....	17
XIV.	COUP DE PIED DE BUT.....	18
XV.	COUP DE PIED DE COIN.....	19
XVI.	LE RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR.....	20
XVII.	LE RÔLE DES PARENTS.....	21
XVIII.	LE RÔLE DE L'ARBITRE.....	22

Rédigé le 10 février 2003, corrigé le 15 mai 2006.

## I. TERRAIN DE JEU

Dimensions des terrains de jeux ainsi que les buts de soccer à confirmer ultérieurement.  
Changement à prévoir selon les règles du soccer.

Dimensions des terrains de jeux :

4-5 ans            25m x 45 m

6-7 ans            35m x 50 m

8-9 ans            45m x 60 m

10-12ans          55m x 90m

13-15 ans        55 m x 90 m

Les poteaux et / ou la barre transversale du filet font partie du terrain de jeu, ainsi que le drapeau de coin.

Donc si le ballon revient sur le terrain de jeu après avoir rebondi sur le poteau et / ou la barre transversale et /ou un drapeau de coin le ballon est toujours en jeu.

En conséquence le jeu se continue, et s'il y a but celui-ci est accordé.

## II. NOMBRE DE JOUEURS

### NOMBRE RÉGULIER DE JOUEURS

- 4-5ans : 5 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.  
L'entraîneur pourra être sur le terrain toute la saison.
- 6-7 ans : 6 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.  
L'entraîneur pourra être sur le terrain pour les 3 premières joutes.
- 8-9 ans : 6 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.
- 10-12 ans : 10 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.
- 13-15 ans : 10 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.

\* Le comité se réserve le droit d'augmenter ou diminuer le nombre de joueur, dans une catégorie, selon les inscriptions

### NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS

L'équipe ne présentant pas le nombre minimum de joueur verra la victoire allouée à l'autre équipe. Si aucune des deux équipes ne présente assez de joueurs, aucun point ne sera marqué au classement et la partie sera déclarée forfait pour les deux équipes.

Cependant, un entraîneur peut recruter un joueur de sa propre filiale de la catégorie inférieure (même couleur) et seulement lorsque l'équipe ne rencontre pas le nombre minimal requis à atteindre, mentionné ci-après, que ce soit pendant la saison régulière ou en finale de fin de saison.

Quoi qu'il en soit, on se doit de faire jouer les jeunes par une partie amicale. C'est notre but premier !

- 4-5 ans : 3 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.
- 6-7 ans : 5 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.
- 8-9 ans : 5 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.
- 10-12 ans : 7 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.
- 13-15 ans : 7 joueurs sur le terrain plus 1 gardien de but.

## III. DEVOIR DE L'ENTRAÎNEUR

- ◆ Rester à l'intérieur de la surface technique de la ligne de centre du terrain à l'extrémité du banc des joueurs de son équipe pendant le match ;
- ◆ Respecter toujours les règles du jeu ;
- ◆ S'adresser à l'arbitre par l'entremise de son capitaine ;
- ◆ Donner 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 ses joueurs sont en sécurité.

## IV. EQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend : un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, une culotte courte, des bas (les 2 premiers sont prêtés par la ligue) des protège-tibias.

Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distingue des autres joueurs et de l'arbitre.

Le soulier de soccer n'est pas obligatoire mais est fortement conseillé. L'espadrille est acceptée.

Il est strictement défendu de porter une casquette de même que des bijoux apparents pouvant être dangereux pour lui-même ou un autre joueur.

### LE PROTEGE-TIBIA

Les protège-tibias doivent être entièrement couverts par le bas, ils devront être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou substance identique) et doivent offrir un degré de protection suffisant.

Obligatoirement, si le joueur n'a pas les protèges tibias, il ne peut jouer la partie.

### SANCTION

Tout joueur enfreignant cette loi, sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera permis d'y revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est adéquat. Le joueur ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu.

### RESPONSABILITÉ

L'enfant sera responsable de ses vêtements de soccer (par le biais de ses parents ou tuteurs) et devra les remettre en bon état et propres, à son entraîneur à la fin de la saison. S'il ne les redonne pas, une facture sera remise à ses parents.

## V. ARBITRES

L'arbitre doit porter l'habillement fourni en début d'année et le chandail à l'intérieur du short et aucun accessoires à l'exception de la montre. Il doit arriver 10 minutes à l'avance pour pouvoir débiter la partie à l'heure.

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 à toute autre cause valable.

Il aura le pouvoir discrétionnaire : d'arrêter le match pour une toute infraction aux Lois de Jeu de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il estimera nécessaire en raison des circonstances dont l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs, avec l'accord du directeur(trice) des arbitres.

Il a le pouvoir d'adresser un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude incorrecte et même 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.

Il a le pouvoir d'exclure définitivement du terrain et de ses abords toutes personnes qui, à son avis, est coupable de comportement irresponsable, de brutalité ou tient des propos injurieux, grossiers ou comportement antisportif.

Il arrête la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, le fait transporter hors du terrain aussitôt que possible en autorisant immédiatement la reprise du jeu. 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 soit arrêté et avec un signe d'acquiescement de sa part.

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 pour 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.

Pour un arbitre ou un juge de ligne ayant un lien de parenté direct (frère, sœur, mère, père étant entraîneur /et ou joueur) ils pourront officier durant la saison régulière avec un suivi du directeur des arbitres et du C.A.. Cependant durant les semi-finales et les finales, ils ne pourront officier ces parties s'il y a parenté directe.

Pour les **catégories jouant au Soccer à 11** , un ou deux juge de ligne selon les effectifs.

Ajout de juge de ligne pour les **catégories jouant au Soccer à 7** pour les semi-finales et finales.

Sans l'autorisation d'un membre du comité, un arbitre ne peut céder sa place sauf en cas d'urgence.

PENDANT LES PARTIES (entraîneurs) :

Les entraîneurs se tiendront à l'extérieur des limites du jeu sauf chez les (4-5 ans) où ils pourront être sur le terrain toute la saison.

Pour les 6-7 ans, les entraîneurs peuvent être sur le terrain pour les trois premières joutes de la saison.

Les entraîneurs ne doivent pas entraver le déroulement du match sous peine de sanction soit un «carton jaune» pour la première offense et «carton rouge» pour la deuxième offense et expulsion de la partie.

PROTÊT

L'autorité et l'exercice des pouvoirs qui sont conférés à l'arbitre par les «lois du Jeu» commencent dès qu'il aura pénétré sur le terrain de jeu.

Ses décisions concernant des faits survenus dans le courant de la partie peuvent être sous protêt immédiat pour autant que cela concerne le résultat du match.

Le C.A. en appellera du verdict selon les faits rapportés de la partie jouée sous protêt.

**ARBITRES ASSISTANTS**

SES DEVOIRS SONT :

Signaler de reculer, à toute personne se trouvant trop près de la ligne du terrain

- Signaler à l'arbitre du centre :
- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu.
  - à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il va, coup pied de coin, ou coup de pied de but.
  - quand un joueur doit être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu.
  - quand un remplacement est demandé.
  - quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champs de vision de l'arbitre, ou trop loin.
  - quand, lors d'un tir de coup de pied de réparation, le gardien de but a bougé avant que le ballon n'ait été botté et si le ballon a franchi la ligne.

## VI. DURÉE DE LA PARTIE

La partie comportera deux périodes égales de 25 minutes chacune et l'arrêt à la mi-temps ne pourra dépasser cinq minutes, à moins d'autorisation de l'arbitre, sauf pour les 4-5 ans où ce sera deux périodes égales de 20 minutes.

Les changements seront effectués aux 4 minutes environ, pour permettre une meilleure rotation des joueurs. Sur le terrain de 11 joueurs, les changements seront effectués sur demande par l'équipe qui reprendra possession du ballon après que celui-ci soit sorti du terrain.

Le match est officiel après 50% du temps de la partie, c'est-à-dire, après 25 minutes de jeu chronométré ou pour les 4-5 ans, après 20 minutes.

Un changement obligatoire par joueur pour chaque demie de jeu (25 minutes). À l'exception du gardien de but, qui doit obligatoirement jouer la demie complète, sauf en cas de blessure.

Lors des finales où il y a égalité, on ajoute un maximum de 10 minutes qui se termine au premier but compté. Suite à ce 10 minutes, si encore égalité, tir de barrage.

### CAS D'ARRÊT

Joutes remise à cause de la pluie /et temps d'arrêt de 2 minutes.

Dû aux conditions atmosphériques défavorables ou toutes autres raisons, le résultat de la partie est acquis après 50% de la partie soit 25 minutes de jeu chronométré ou pour les 4-5 ans, après 20 minutes.

Si une joute est remise plus de 3 fois à cause de la pluie (voir cédule), la partie est alors annulée et 1 point est attribué à chaque équipe.

Donc les parties non jouées sont annulées et 1 point est attribué à chaque équipe.  
Toutes les parties devront être reprises avant les semi-finales de chaque catégorie.

Un temps d'arrêt de 2 minutes non-chronométré est accordé à chaque équipe durant une partie de soccer. Sauf durant les 4 dernières minutes de jeu de la partie ou au dernier changement de l'arbitre.

### RETARD

Si à l'heure fixée pour la partie, une des deux équipes ne présente pas le nombre requis de joueurs, l'arbitre devra autoriser un délai de 10 minutes chronométré. Si à la onzième minute l'équipe n'est toujours pas complète, les 3 points de la victoire vont à l'équipe adverse et une partie amicale se déroulera.

## VII. POINTAGE

Le classement se fera par l'addition des points suivants :

Match gagné :	3 points
Nulle :	1 point
Perdu :	0 point

### COUP D'ENVOI

Au début de la partie, le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir soit son camp, soit le coup d'envoi.

Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant et aura bougé.

Son équipe doit être tout entière dans sa moitié de terrain de même que l'équipe adverse doit être tout entière dans l'autre moitié de terrain et à plus de 6 mètres de ballon jusqu'au moment du coup d'envoi effectué, le ballon ne peut-être rejoué par le joueur du centre avant qu'un autre joueur ne l'ait touché. Il est permis de marquer un but directement sur un coup d'envoi.

Lors du coup d'envoi, les joueurs de l'équipe adverse doivent être à une distance minimale de 6 mètres du ballon.

Au début de la seconde période, les équipe changent de camps et l'équipe qui n'a pas commencé le match avec le coup d'envoi, ce le voit attribué.

Si une de ces règles n'est pas appliqué, le coup d'envoi doit être repris.

## VIII. 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.

### IX. 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 suivant :

- ◆ Si un défenseur jette dans son propre but (sauf sur une rentrée de touche), porte ou frappe le ballon de la main ou du bras ;
- ◆ Si la barre transversale est déplacée et que le ballon ayant franchi la ligne serait passé sous la barre sans cet incident.

Le but n'est pas accordé dans le cas suivant :

- ◆ Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans le filet ;

## X. HORS JEU

### Catégorie jouant au Soccer à 11

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier joueur adverse, à moins

- ◆ Qu'il y ait deux joueurs adverses ou plus entre lui et la ligne de but adverse (gardien de but y compris)
- ◆ Que la balle vienne d'une remise en jeu (touche), d'un corner (coup de pied de coin) ou d'un entre-deux
- ◆ Que la balle vienne de ou ait été touchée par l'adversaire

Désormais, la position de n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds du joueur sera le facteur déterminant, mais en aucun cas les bras du joueur.

### INFRACTIONS

La position hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un co-équipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :

- En intervenant dans le jeu : Intervenir dans le jeu signifie jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un coéquipier.
- En influençant un adversaire : Influencer un adversaire signifie empêcher un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement la vision du jeu ou les mouvements de l'adversaire ou en faisant un geste ou mouvement qui, de l'avis de l'arbitre, trompe ou distrait un adversaire.
- En tirant un avantage de cette position : Tirer avantage d'une position de hors-jeu signifie jouer un ballon qui rebondit sur un poteau ou la transversale dans sa direction ou jouer un ballon qui rebondit sur un adversaire dans sa direction alors qu'il y a position de hors-jeu.

La sanction est un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise.

### Catégories jouant au Soccer à 7

La loi du hors-jeu est entièrement abolie.

## XI. FAUTES & COMPORTEMENT ANTISPORTIF

### **FAUTES MINEURES :**

- ◆ Jouer d'une 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 ;
- ◆ Charger le gardien de but.

### **Étant gardien de but dans sa propre surface de réparation :**

- ◆ Retarder le jeu volontairement pour avantager son équipe ;
- ◆ Le gardien peut faire plus de 4 pas avec le ballon dans sa surface de réparation ;
- ◆ Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.

### **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) un adversaire ;
- ◆ Cracher sur un adversaire.
- ◆ Le gardien qui manie le ballon avec ses mains à l'extérieur de la surface de réparation

#### **Fautes avec les pieds :**

- ◆ Donner (ou essayer de) 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 & COMPORTEMENT ANTISPORTIF**

---

### **Fautes avec le corps :**

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

### **UN JOUEUR RECEVRA UN AVERTISSEMENT (CARTE 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 RECEVRA UNE EXPULSION (CARTON ROUGE)**

- ◆ S'il se rend coupable d'une faute grossière ;
- ◆ S'il se rend coupable d'acte de brutalité ;
- ◆ S'il crache sur un adversaire ou sur 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 (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).

Toutes les autres fautes commises ailleurs que dans sa propre surface de réparation sont sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit de la faute.

## **FAUTES & COMPORTEMENT ANTISPORTIF**

---

### **Expulsions Joueurs/Entraîneurs**

Après deux plaintes écrites pour comportement non adéquat, son cas sera étudié par le C.A. et une décision sera prise (passible d'expulsion).

### **Devoirs de l'arbitre face aux comportements inacceptables avant et après le match**

L'arbitre ne peut revenir sur une de ses décisions. Cependant, il est habilité à imposer des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

---

# COUPS FRANCS, COUPS DE PIED DE RÉPARATION

---

## XII. COUPS FRANCS

Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui, en temps normal au soccer 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 zone de réparation. Le coup franc sera direct sauf pour le soccer à 11 joueurs ou le coup franc indirect s'applique.

Tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut-être marqué directement) pour le soccer à 7 joueurs.

Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres.

Sur le coup franc indirect un 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.

Le ballon sera considéré en jeu lorsqu'il est botté et a bougé, il peut être botté dans toutes les directions mais le joueur ne pourra le jouer une deuxième fois de suite.

### COUP DE PIED DE RÉPARATION (Tir de pénalité)

Le point de réparation est situé à 9 mètres de la ligne de but pour les **catégories jouant au Soccer à 11** et à 7 mètres pour les autres catégories. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du point de réparation.

Quand il y a un tir de pénalité, seuls le gardien de but et le joueur tirant le tir de pénalité peuvent se trouver dans la surface de réparation. Le gardien doit être sur sa ligne de but et ne pas bouger avant que le tir soit exécuté.

## XIII. RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise du jeu.

Un but ne peut être marqué «**directement** » sur rentrée de touche.

À l'avenir, tous les adversaires doivent se trouver à au moins deux mètres du joueur effectuant la rentrée de touche jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, sous peine de sanction.

### **La rentrée de touche est accordée :**

- ◆ Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- ◆ À l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche
- ◆ A l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon

### **EXÉCUTION**

#### **Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :**

- ◆ 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 des deux pieds doivent rester en contact du sol.
- ◆ Si le ballon pénètre dans le but directement sur une rentrée en touche, le but n'est pas valable. (reprise coup de pied de but)
- ◆ Le joueur peut faire immédiatement action de jeu, sans toutefois rejouer le ballon.
- ◆ Dans les catégories 4-5ans et 6-7 ans. Une reprise de la touche, sera permise pour le joueur qui a raté sa première tentative. Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon pour l'autre équipe. Aucune reprise pour les autres niveau à l'exception de la pré-saison.

### XIV. COUP DE PIED DE BUT

Un coup de pied de but du gardien ou du joueur choisi pour botter le ballon qui est bloqué par l'adversaire et botté de nouveau directement dans le but, le but est accordé.

Le joueur exécutant un coup de pied de but peut botter directement dans le but de l'adversaire.

Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassée 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.

Le ballon est alors placé dans une partie quelconque de la surface de but de manière à ne pas retarder le jeu.

Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il aura franchi «**entièrement**» la surface de réparation.

Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du ballon.

Si le ballon n'a pas franchi cette surface ou bien s'il est touché ou joué par un joueur sans avoir franchi la surface de réparation, le coup de pied doit être recommencé.

Le joueur exécutant ne peut toucher le ballon deux(2) fois de suite, sinon, il y aura coup franc indirect pour l'équipe adverse.

### XV. COUP DE PIED DE COIN

La distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

Le joueur qui aura botté le coup de pied de coin ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe attaquante quand la balle, touchée pour la dernière fois par un joueur de l'équipe défendante ; a franchi la ligne de but. Le ballon doit être placé à l'intérieur d'un arc (voir croquis), mais non pas sur la ligne matérialisant l'arc. Il n'est pas permis de déplacer le fanion. Un but marqué directement sur le coup de pied de coin est valable.

## XVI. LE RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR

- ◆ Prendre un intérêt profond dans le 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 mini-Soccer.
- ◆ S'assurer que les entraîneurs soient 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 permettent un temps égal de jeu et des rotations de positions.
- ◆ Être impliqué.
- ◆ Aucun parent ne sera tolérer du côté des joueurs ainsi que prêt des buts. Tous les parents doivent être du côté opposé à son jeune.

## XVII. LE RÔLE DES PARENTS

- ◆ Faire en sorte que le mini-Soccer soit une expérience agréable pour leurs enfants, et les autres enfants et eux-mêmes.
- ◆ Insister pour que leurs enfants obéissent aux règlements.
- ◆ Montrer leur support 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 le bon exemple.
- ◆ Aider leur enfant à accepter victoires et défaites reliées au jeu.
- ◆ Essayer d'acquérir une compréhension et 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.

### XVIII. LE RÔLE DE L'ARBITRE

- ◆ Avoir une connaissance approfondie des règlements du mini-soccer.
- ◆ 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
- ◆ Faire preuve de bons sens afin d'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 de la joie.
- ◆ 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.