

Aide mémoire

Soccer à 11

Changement

Le nombre de substitutions est illimité et doit être faite avec l'accord de l'arbitre et se fera à la ligne du centre et aux arrêts de jeu suivant :

- ◆ Après un but
- ◆ Avant un coup pied de but
- ◆ Après la mi-temps
- ◆ Lors d'une blessure, le ou les joueurs blessés
- ◆ Lors d'une rentrée de touche, lorsque l'équipe qui fait la rentrée de touche fait un changement, l'autre équipe peut elle aussi en faire un.

L'arbitre ne peut refuser un changement à la fin d'un match. S'il juge que l'entraîneur a pour intention de retarder le match, l'arbitre se doit d'arrêter le temps et de signaler à l'entraîneur.

Fautes : Si un joueur entre sur le terrain sans la permission de l'arbitre : carton jaune, coup franc indirect contre l'équipe ayant commis la faute où se trouvait le ballon.

Passé arrière

Le gardien de but **ne peut pas** jouer le ballon avec ses mains dans sa surface de réparation sur une passe jouée avec le pied par un coéquipier. *Fautes : coup franc indirect contre l'équipe ayant commis la faute, à l'endroit où la faute a été commise.*

Coups francs

Coup franc direct : un but peut être compté directement.

Coup franc indirect : Le ballon doit **toucher** un JOUEUR avant qu'un but soit compté ou considéré comme valide.

Toutes les fautes commises à l'intérieur de la surface de but qui ne sont pas sanctionnées par un tir de réparation, seront des coups francs indirects exécutés sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but le plus près d'où la faute a été commise.

Fautes

Voir tableau

Remise en jeu

La distance de six 9m15 mètres devra être respectée par les joueurs de l'équipe adverse sur toute remise en jeu, coup franc, coup de pied de coin, coup d'envoi, coup de pied de but et coup de pied de réparation. *Fautes : Carton Jaune !!*

Coup d'envoi

Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain. Le ballon est considéré en jeu lorsqu'il a été botté vers l'avant et a bougé. L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur

Fautes : coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs présent sur le terrain est de 11, y compris le gardien de but. Le nombre minimal pour jouer un match est de huit (8).

Local : si ce nombre n'est pas atteint par une des deux équipes, l'arbitre se doit d'arbitrer avec l'accord des deux entraîneurs des deux équipes le match. Ce match ne sera pas comptabilisé aux statistiques et l'arbitre n'est pas responsable des événements qui pourraient survenir pendant le match. L'équipe n'ayant pas assez de joueurs perd par forfait.

Intercité : L'arbitre n'est pas tenu d'arbitrer le match.

Gardien de but

Il commettra une faute :

S'il tient le ballon dans ses mains plus que 6 secondes :

S'il après avoir relâché le ballon, le reprend sans qu'il ait été touché par un adversaire.

Coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise.

Blessé

L'arbitre devra arrêter immédiatement le jeu si un joueur de catégorie U-14 ou moins se blesse.

Pluie et orage

En cas de pluie forte ou d'éclairs, un délai de **quinze (15) minutes** doit être observé par l'arbitre avant de décider si le match doit reprendre ou s'il doit être annulé.

Pour qu'un match soit considéré valide, il doit durer au moins :

- ◆ Catégorie U-9 à U11 : 40 minutes
- ◆ Catégorie U13 : 45 minutes
- ◆ Catégorie U15 : 55 minutes
- ◆ Catégorie U17 : 60 minutes
- ◆ Catégorie U19 et Senior : 70 minutes



Arrivée tardive

Un délai de **trente (30) minutes** sera accordé pour toute équipe qui n'est pas présente pour le début d'un match. Le match débutera au moment où l'équipe retardataire aura obtenu le minimum de joueur pour débiter le match. La décision concernant l'issue du match incombe au responsable de la compétition de ce match et lui seul pourra déterminer si le match est forfait contre l'équipe fautive.

Arrêt d'un match

Seul l'arbitre en chef peut arrêter un match ou refuser de commencer le match pour les raisons suivantes :

- Orage et pluie très forte
- But mal ancré
- Pas de lumière
- Pas de ligne
- Danger pour la sécurité d'un joueur ou pour un des arbitres.
- Terrain dangereux (trou)



L'équipement

Vérifier l'équipement des joueurs

- ◆ Objets dangereux (**Chaîne, boucles d'oreille, bague, body piercing**)
- ◆ Maillots numérotés et à l'intérieur des shorts
- ◆ Protège tibia (*recouverts par les bas*)
- ◆ Souliers réglementaires (**les crampons ne sont pas obligatoires**)
- ◆ Gants et genouillère du gardien de but
- ◆ Casquette du gardien de but : **le port de la casquette est permis à condition que la visière ne soit pas rigide et soit portée vers l'avant. Lors de match se déroulant de jour et sous le soleil.**
 - Un bandeau (style bandinos) sera aussi refusé

L'arbitre a le devoir de refuser tous joueurs ne voulant pas se conformer à cette loi.

La durée des matchs

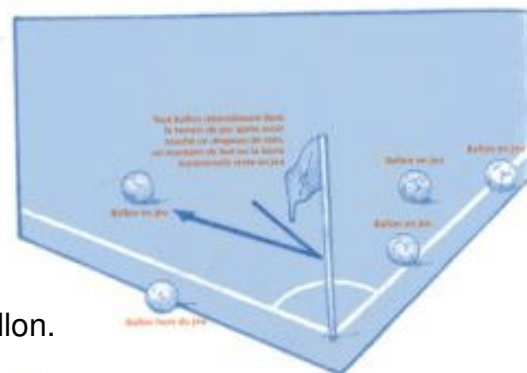
- U-11 et moins : deux demies de 25 minutes
- U-12 : deux demies de 30 minutes
- U-14 : deux demies de 35 minutes
- U-16 : deux demies de 40 minutes
- U-18 et plus : deux demies de 45 minutes

Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match.

La pause entre les demies est de 5 minutes

La touche

La touche est accordée lorsque le ballon a **entièrement** franchi la ligne de touche, à terre ou dans les airs, à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon. Un but ne peut être compté directement d'une touche.



L'exécution :

- Faire face au terrain
- Avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieur à cette ligne
- Tenir le ballon des deux mains
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.
- L'exécutant doit avoir ses deux pieds au sol, le talon seulement peut lever.

Les joueurs adverses doivent respecter une distance de 2m

Coup de pied de coin (corner)

Quand ?

Le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe adverse, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou dans les airs, sans qu'un but ait été marqué.

Coup de pied de but

Quand ?

Le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.

Hors-jeu !!

POSITION HORS JEU!

- Le joueur est plus près de la ligne de but :
 - que le ballon
 - que l'avant-dernier joueur

Attention ! Il n'est pas hors-jeu....
Il est en position hors-jeu !!

HORS-JEU !

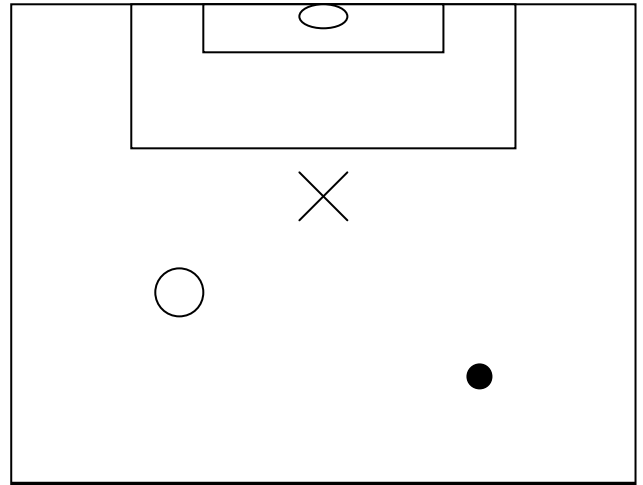
Le joueur qui, lors du DÉPART du ballon, est en position hors-jeu, commettra une faute s'il prend une part active du jeu en :

- Intervenant (*il touche le ballon venant d'un COÉQUIPIER*)
- Influençant l'adversaire (*feinte, cache la vue du gardien*)
- Tirant avantage de sa position (*le ballon frappe le poteau et il tire au but*)

Faute : coup franc contre l'équipe ayant commis la faute où la faute à été commise.

Pas de hors-jeu :

- sur une touche
- sur un coup de pied de coin



Questions ?

Romy Laazon, responsable des arbitres