

9. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7 ET AU SOCCER À 9

9.1 Le soccer à 7 et le soccer à 9 respectent au maximum les règles du soccer à 11, mais certaines sont toutefois légèrement modifiées. Vous trouverez à l'intérieur du présent règlement les règles qui sont spécifiques au soccer à 7 et au soccer à 9. Il est donc important de lire l'ensemble des règlements de compétition et non juste la section spécifique au soccer à 7 ou au soccer à 9. (15-03-2011)

9.2 Les actes d'antijeu ou de violence sont punis sévèrement, ainsi que toute attitude incorrecte envers l'arbitre. L'appréciation de la gravité de la faute sera l'affaire de l'arbitre. Ainsi, les jeunes prendront l'habitude d'admettre que seul l'arbitre est qualifié pour juger les incorrections, et d'appliquer, et fixer les sanctions. (26-03-2005)

9.3 Coups d'envoi

Conformément à la loi 8 des Lois du jeu de la FIFA, il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi. (26-03-2005)

9.4 Coup de pied de réparation (Penalty)

Conformément à la Loi 14 « Penalty » des Lois du jeu de la FIFA, sauf pour le point de réparation qui doit être situé :

Pour le soccer à 7 :

- À sept mètres de la ligne des buts sur le point de réparation.

Pour le soccer à 9 :

- À onze (11) mètres de la ligne de but avec des buts de soccer à 11
- À sept (7) mètres pour des buts de soccer à 7.

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)

9.5 Coups Francs

Pour le soccer à 7 :

Tous les coups francs seront directs.

Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc indirect selon les Lois du jeu FIFA, elle sera sanctionnée par un coup franc direct à la place.

Ce coup franc sera exécuté depuis la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de la faute.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse, au moment de la frappe est de 6 mètres.

Pour le soccer à 9 :

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de :

- 6 mètres lorsqu'il y a des buts de soccer à 7
- 9.15 mètres lorsqu'il y a des buts de soccer à 11

9.6 Coup de pied de but

Pour le soccer à 7 :

Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but.

Deux (2) « lignes de retrait » seront situées à cinq (5) mètres de la ligne médiane dans chaque moitié de terrain. Les lignes de retrait peuvent être identifiées par des cônes.

Lors d'un coup de pied de but tous les joueurs adverses devront reculer en arrière de la « ligne de retrait » la plus proche.

L'exécutant du coup de pied de but a le choix d'attendre que l'équipe adverse se place derrière la ligne de retrait, ou celui de jouer le ballon immédiatement. Si la distance est demandée, le jeu reprend au sifflet de l'arbitre lorsque les joueurs de l'équipe adverse auront tous reculé derrière la ligne de retrait.

L'équipe adverse a le droit de franchir la ligne de retrait dès que la passe est jouée.

Pour le soccer à 9 :

S'il y a une surface de réparation (grand rectangle), le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse

doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.

Sinon, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de but et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 mètres du ballon.

9.7 Coup de pied de coin (Corner)

Conformément à la Loi 17 sur le coup de pied de coin des Lois du jeu de la FIFA. La distance à respecter par l'adversaire est :

Pour le soccer à 7 :

- 6 mètres.

Pour le soccer à 9 :

- 6 mètres lorsqu'il y a des buts de soccer à 7.
- 9.15 mètres lorsqu'il y a des buts de soccer à 11.

9.8 Hors-jeux

Il n'y a pas de hors-jeux au soccer à 7.

Le hors-jeu s'applique en soccer à 9 selon les lois du Jeu de la FIFA (à partir du centre du terrain).

9.9 Fautes et incorrections

Conformément à celles de la Loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA.

PARTICULARITÉS AU SOCCER À 7

9.10 Déroulement du match

U-09 :

- 4 périodes de 10 minutes.
- Pauses de 4 minutes entre chaque période.

U-10 :

- 4 périodes de 12 minutes.
- L'arbitre appelle un changement de joueurs après 12 minutes de jeu.
- Pause de 5 minutes à la demie.

Un changement côté de terrain est effectué à la mi-temps.

Le temps total alloué pour le match est de :

- 52 minutes en U-9 (incluant les pauses).
- 53 minutes en U10 (incluant les pauses).

L'arbitre utilisera son chronomètre en mode "temps continu". Il le démarrera au coup d'envoi du match et le laissera rouler jusqu'à la fin. Il sifflera la fin du match après le temps total indiqué ci-dessous :

- 52 minutes en U-09.
- 53 minutes en U-10.

Il est de la responsabilité des équipes de se limiter aux minutes de pause entre les quarts.

Cette disposition est nécessaire pour faciliter l'achalandage de matchs l'un après l'autre, et d'éviter que le temps d'un match n'empiète sur le suivant.

9.11 Relance du gardien (Drop-Kick)

- À la suite d'un arrêt avec les mains, il est interdit au gardien de dégager à la volée ou à la demi volée.
- Il est interdit pour un joueur adverse de bloquer la relance. Les joueurs de l'équipe adverse doivent impérativement sortir de la surface de but lorsque le gardien a le ballon dans ses mains.
- Si le gardien dégage à la volée ou à la demie volée, le jeu est repris par une balle à terre en faveur du gardien (responsabilité de l'arbitre qui encourage l'apprentissage).

9.12 Rentrée de touche

La rentrée touche se fait au pied.

- Le ballon doit être immobile sur la ligne ou juste derrière celle-ci. Si le ballon n'entre pas en jeu, on reprend la touche par la même équipe à l'endroit initial.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent être à au moins 6 mètres du joueur se effectuant la touche.

- Le joueur.se en possession du ballon peut effectuer une conduite de balle (Dribble) pour rentrer sur le terrain **ou** passer le ballon au sol à un coéquipier.
- L'exécutant a le choix d'attendre que l'équipe adverse se place à distance de retrait, ou celui de jouer le ballon immédiatement. Si la distance est demandée, le jeu reprend au sifflet de l'arbitre lorsque les joueurs de l'équipe adverse auront tous reculé à 6 mètres.
- Toute infraction relative à l'exécutant touchant une 2^{ème} fois le ballon (sur conduite de balle ou passe) tel que normalement prévu par les lois du jeu, ne sera pas sanctionnée.

Article 18.4 des règlements des compétitions

18.4 Pour les catégories sans classement (U-12 et moins) peu importe le nombre de buts marqués lors d'un match, dès que le différentiel de buts entre les deux équipes est de sept (7) buts, l'arbitre arrêtera de noter tout but successif et ce résultat deviendra le pointage inscrit sur la feuille de match.

L'équipe tirant de l'arrière pourra, soit :

1. Mettre fin au match. Le cas échéant, les équipes retourneront à leur banc respectif, et l'arbitre complètera les feuilles de matchs et quittera le terrain.
2. Continuer le match sans pointage additionnel avec les modalités optionnelles suivantes :
 - L'équipe menant au pointage peut retirer un joueur.
 - L'équipe tirant de l'arrière peut ajouter un joueur.

D'autres parts, les cartons attribués seront inscrits sur la feuille de match.