Les Règles du MINI SOCCER RULES
Programme U7-U8

version 30 May 06

Editeurs: Jacques Michaud, Directeur Tech & Tim Rumball, Arbitre en chef

U7 –U8
LES RÈGLES DU MINI-SOCCER

RÈGLE 1: LE TERRAIN DE JEU

1. Le terrain utilisé devrait autant que possible être conçu pour le mini-soccer. Toutefois, dans plusieurs cas, le mini-soccer peut-être joué dans les limites ou sur la largeur d'un terrain de soccer régulier. La dimension des buts doit être de deux mètres de hauteur par cinq mètres de largeur. Lorsque possible, utilisez des filets pour les buts.

RÈGLE 2: LE BALLON

Le ballon doit être sphérique et doit être fait d'un matériel qui n'est pas dangereux pour les joueurs. Soccer Chelsea utilise un ballon de grandeur 4 pour les six à huit ans.

RÈGLE 3: LE NOMBRE DE JOUEURS

Les matchs doit être disputé entre deux équipes, composées de six joueurs incluant un gardien de but. Les équipes doivent avoir un minimum de cinq joueurs et un maximum 12 ou 13 joueurs en uniforme. Un nombre illimité de substitutions doit être permis lors de tout arrêt de jeu durant la rencontre. Vérifiez avec l'officiel du match pour déterminer la procédure

RÈGLE 4: L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

L'équipement doit être composé de shorts, de bas, de protège-tibia, de souliers et d'un maillot numéroté. Les gardiens doivent porter des vêtements d'une couleur qui se distingue des autres joueurs et de l'arbitre. Les gardiens peuvent porter des gants et des pantalons d'entraînement.

RÈGLE 5: LA DURÉE DU MATCH

Le match doit être divisé en deux ou en quatre périodes d'égale durée, qui a déterminée par les organisateurs de la compétition. L'intervalle entre les périodes de jeu doit aussi être déterminée par les organisateurs de la compétition, mais ne doit pas être moins que cinq minutes.

Les parties de Soccer Chelsea U7-U8 consisteront de quatre périodes de 12 minutes. Les équipes changeront de place à la fin de la deuxième période (demi-temps). Il y aura une pause de 2 minutes après la première et troisième période et une pause de 5 minutes à la deuxième période (demi-temps). Il n'y aura pas de temps supplémentaire et le temps sera arrêté seulement à la discrétion de l'arbitre.

RÈGLE 6: DÉBUT DU MATCH

Au début du match, le choix du côté de terrain et du coup d'envoi doit être déterminé au hasard au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe qui remporte le tirage décide du côté du terrain, tandis que l'autre hérite du coup d'envoi.

L’ordre est renversé pour le début de la deuxième demie.

Lors du coup d’envoi, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de terrain. Les joueurs de l’équipe adverse à celle qui effectue le coup d’envoi doivent se tenir à au moins six mètres du ballon jusqu'à ce qu’il soit frappé. Le match débute lorsque l’arbitre donne le signal. Le ballon doit être frappé de l’avant, dans la moitié de terrain adverse. Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu’il aura été botté vers l’avant. Toute infraction se traduit en reprise de coup d’envoi. Le joueur qui effectue le coup d’envoi ne doit pas toucher ou jouer le ballon une deuxième fois avant qu’un autre joueur ne touche ou ne joue le ballon.

Après qu’un but ait été marqué, le match sera repris par un coup d’envoi par l’équipe qui a alloué le but.

Après la première demie de jeu, les équipes changent de moitié de terrain et le coup d’envoi est effectué par un joueur de l’équipe adverse à celle qui a effectué le coup d’envoi en début de match.

Pour tout arrêt de jeu qui n’est pas mentionné ailleurs l’arbitre doit reprendre la partie en laissant tomber le ballon à l’endroit où le jeu a été arrêté, à moins que le jeu se soit arrêté dans la surface de réparation. Dans ce cas, le ballon doit être placé sur la ligne de surface de réparation, parallèle à la surface de but, à l’endroit le plus près de sa chute. Le ballon est en jeu aussitôt qu’il touche le sol.

Un but peut être marqué directement d’un coup d’envoi.

RÈGLE 7: LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu lorsque le ballon entier a traversé les lignes de but ou les lignes de touche que ce soit dans les airs ou au sol, ou le match a été arrêté par les officiels. Le ballon est en jeu à toutes les autres occasions.

RÈGLE 8: LA FAÇON DE MARQUER

Un but est marqué lorsque le ballon entier ait traversé la ligne des buts, entre les poteaux et sous la barre transversale, considérant qu’il n’a pas été lancé, transporté ou envoyé expressément par la main, par un joueur de l’équipe adverse, à l’exception du gardien à partir de sa surface de réparation.

RÈGLE 9: COUP FRANC

Pour toute infraction aux règlements du jeu lorsque le ballon est en jeu, l’arbitre peut accorder un coup franc à l’équipe adverse à celle du joueur qui commet la faute. Le coup franc doit être effectué à l’endroit où la faute a été commise, à moins que l’équipe en attaque jouisse de cet appel à l’intérieur de la

surface de réparation adverse. Dans un tel cas, le coup franc doit être effectué sur la ligne de la surface de réparation le plus près du lieu d'infraction.

Lorsqu'un joueur effectue un coup franc, le ballon doit être stationnaire et tous les adversaires doivent se tenir à au moins six mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit frappé. Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant. Un joueur qui effectue un coup franc à partir de sa propre surface de réparation doit frapper le ballon en jeu au delà de la surface de réparation. Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant et qu'il a complètement quitté la surface de réparation. Tous les adversaires doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins six mètres du ballon jusqu'à ce qu'il ait été frappé. Toute infraction à ce règlement se traduit par une reprise du coup franc.

Un joueur qui reprend un coup franc ne peut pas toucher ou jouer un ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne la touche ou la joue.

Un but peut être marqué directement d'un coup franc.

RÈGLE 10: COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)
A Soccer Chelsea il n'y aura aucun coup de pied de réparation pour U7/U8. Voir règle 9.

RÈGLE 11: FAUTES ET INCONDUITES
Un joueur qui, selon l'officiel, commet intentionnellement une des fautes suivantes est puni, alors qu'un coup franc est accordé à l'équipe adverse :

a. frapper ou tenter de frapper un adversaire
b. faire trébucher un adversaire
c. sauter sur un adversaire
d. se ruer sur un adversaire de n'importe quelle façon
e. frapper, tenter de frapper ou cracher sur un adversaire
f. retienir un adversaire
g. bousculer un adversaire
h. manier le ballon (jouer volontairement le ballon avec la main ou le bras)

Lorsqu'un joueur commet une des ces fautes à l'intérieur de sa propre surface de réparation lorsque le ballon est en jeu, quelle que soit la position du ballon, un coup franc doit être accordé à l'équipe adverse conformément à la Règle 9.

<u>Faute mineure</u>. Quand un joueur commet une faute mineure (ex. empêche le progrès d'un joueur adversaire; bloque le gardien de but adversaire l'empêchant de lancer le ballon), l'équipe adversaire aura droit a un coup franc « free kick ».

<u>Mauvaise conduite</u>. Une mauvaise conduite est définie par un manque de respect envers un autre joueur, entraîneur, arbitre ou un spectateur

(ex. ne pas suivre les règles du jeu ou porter des injures). Mauvaise conduite est rare en U7/U8. Une mauvaise conduite sera traitée comme une faute mineure et les mêmes règles s'appliqueront.

RÈGLE 12: LES REMISES EN TOUCHE

Lorsque le ballon a entièrement traversé la ligne des buts, au sol ou dans les airs, le ballon doit être remis en touche à partir du point où il a quitté le terrain, par un joueur de l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier.

Le joueur qui effectue la remise en touche doit faire face au terrain et une partie de chacun des deux pieds doit maintenir un contact avec le sol, sur ou derrière la ligne. La personne qui effectue la remise en jeu doit utiliser ses deux mains pour libérer le ballon de derrière et au-dessus de sa tête. Le ballon est en jeu immédiatement après qu'il soit rentré sur le terrain.

Le joueur qui effectue la remise en touche ne doit pas jouer ou toucher le ballon pour une deuxième fois avant qu'un autre joueur ne touche ou joue ce ballon.

Prenez note qu'au mini-soccer, les arrêts constants qui interrompent le roulement d'un match pour reprendre incorrectement les remises en touche devraient être évités.

RÈGLE 13: LE COUP DE PIED DE BUT

Lorsque le ballon entier a traversé la ligne des buts, soit dans les airs ou au sol, excluant la section entre les deux poteaux, et que le dernier joueur qui a touché au ballon est un joueur de l'équipe à l'attaque, un coup de pied de but doit être accordé à l'équipe en défensive. Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de réparation par un joueur de l'équipe défendante.

Lorsque le joueur effectue le coup de pied de but, tous les autres joueurs doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins six mètres de distance du ballon jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu. Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant et qu'il a quitté la surface de réparation.

Le joueur qui effectue le coup de pied de but ne doit pas rejouer ou frapper le ballon une deuxième fois avant qu'un autre joueur frappe ou joue le ballon.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

RÈGLE 14: COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon entier a traversé la ligne des buts, soit dans les airs ou au sol, excluant la section entre les deux poteaux, et que le dernier joueur qui a

touché au ballon est un joueur de l'équipe en défensive, un coup de pied de coin doit être accordé à l'équipe en défensive. Le ballon doit être remis en jeu du côté de la surface de réparation le plus près du point de sortie du ballon.

Le coup de pied de coin doit être effectué à partir de l'arc du coin le plus près du point de sortie du ballon. Tous les adversaires doivent être à au moins six mètres de distance du ballon jusqu'à ce qu'il soit frappé. Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant.

Le joueur qui effectue le coup de pied de coin ne doit pas rejouer ou frapper le ballon une deuxième fois avant qu'un autre joueur frappe ou joue le ballon.

Un but peut être marqué directement d'un coup de pied de coin.

RÈGLE 14: HORS-JEU

Il n'y a aucun hors-jeu en mini-soccer à Chelsea.