



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.
2. La dimension des buts doit être de deux mètres de hauteur par cinq mètres de largeur.
3. Lorsque possible, utilisez des filets pour les buts.

RÈGLE 2: LE BALLON

1. Le ballon doit être sphérique et doit être fait d'un matériel qui n'est pas dangereux pour les joueurs.
2. Un ballon de grandeur 3 est recommandé pour les six à huit ans.

RÈGLE 3: LE NOMBRE DE JOUEURS

1. Le matchs doit être disputé entre deux équipes, composées de six joueurs chacun (maximum sept joueurs), incluant un gardien de but. Vérifiez les exigences locales de votre association provinciale ou territoriale. Les équipes doivent avoir un minimum de cinq joueurs et un maximum 12 joueurs en uniforme. Bien que certaines règles locales permettent un nombre supérieur de joueurs, cela devrait être découragé.
2. 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

pour les joueurs qui quittent et entrent sur le terrain lors de substitutions. L'entraîneur doit connaître les règlements concernant les substitutions.

RÈGLE 4: L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

1. 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

1. 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.

RÈGLE 6: DÉBUT DU MATCH

1. 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.

2. 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.

3. 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.

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

5. 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.

6. Pour tout arrêt de jeu qui n'est pas mentionné ailleurs dans ces

règlements, 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.

7. Un but peut être marqué directement d'un coup d'envoi

RÈGLE 7: LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

1. 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
 - le match a été arrêté par les officiels.
2. Le ballon est en jeu à toutes les autres occasions

RÈGLE 8: LA FAÇON DE MARQUER

1. 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

1. 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.
2. 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.
3. 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.

4. 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.

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

RÈGLE 10: COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

1. Un penalty doit être effectué du point de penalty. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but de l'équipe en défensive et du joueur qui effectue le tir, doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation mais toujours à l'intérieur du terrain ainsi qu'à au moins six mètres du ballon lorsqu'il est frappé.

2. Le gardien doit rester sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

3. Le joueur qui effectue le penalty ne doit pas jouer ou frapper le ballon une deuxième fois jusqu'à ce qu'un second joueur ne frappe ou joue le ballon.

4. La durée du match doit être étirée de quart de temps, mi-temps et à temps plein pour permettre d'effectuer un penalty. Dans le cas où il y a prolongation, le jeu s'arrête lorsqu'un but est marqué.

NOTE - Certains règlements ne prévoient pas du tout de penalty pour le mini-soccer, simplement des coups francs indirects. Ailleurs, il n'y a pas de penalty pour les huit ans et moins. Vérifiez les règles pertinentes pour votre région.

RÈGLE 11: FAUTES ET INCONDUITES

1. 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 :

- frapper l'équipe adverse
- frapper ou tenter de frapper un adversaire
- faire trébucher un adversaire
- sauter sur un adversaire
- se ruer sur un adversaire de n'importe quelle façon
- frapper, tenter de frapper ou cracher sur un adversaire
- retenir un adversaire
- bousculer un adversaire

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 penalty doit être accordé à l'équipe adverse.

RÈGLE 12: LES REMISES EN TOUCHE

1. 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.
2. 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.
3. 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

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Un but peut être marqué directement d'un coup de pied de coin.

****Hors-jeu**

Un note spéciale concernant la loi du hors-jeu:

Selon certains règlements il n'y a aucun hors-jeu en mini-soccer. D'autres l'appliquent pour un certain groupe d'âge. En Ontario par exemple, on l'applique pour les jeunes de neuf ans et plus. Chaque entraîneur doit prendre connaissance des règlements en vigueur dans sa ligue à ce sujet. Si le hors-jeu est appliqué dans votre cas, voici quelques règles à suivre:

Position de hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Un joueur est en position de hors-jeu lorsque:

- Il est plus près du but adverse que le ballon et l'avant-dernier joueur adverse.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu si:

- Il se trouve dans sa moitié de terrain, ou
- Il est au même niveau que l'avant-dernier joueur adverse, ou
- Il est au même niveau que les deux derniers joueurs adverse.

Infraction

Un joueur est en position de hors-jeu est pénalisé seulement si, au moment que le ballon est touché ou contrôlé par un joueur de son équipe, l'arbitre juge que ce joueur est impliqué activement dans le jeu en:

- Interférant avec le jeu, ou
- Interférant avec un adversaire, ou
- Prend avantage de sa position

Aucun infraction

Il n'y a aucune infraction de hors-jeu si un joueur reçoit le ballon directement suite à un:

- Coup de pied de but, ou
- Remise en touche, ou
- Coup de pied de coin

Sanctions

Pour toute infraction de hors-jeu, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe adverse, qui doit être effectué à l'endroit même de l'endroit où l'infraction a été commise.



Si vous avez des questions, commentaires ou suggestions à propos de ce document, ou quoi que ce soit d'autre dans le Centre des entraîneurs, s'il vous plaît envoyez un courriel à: info@soccercan.ca