

Lois du jeu

Soccer intérieur & extérieur 7 vs 7

2L
SOCCER

Ligue SOCCER 2L

Version janvier 2022

Table des matières

Table des matières.....	1
Article 1 Le terrain	2
Article 2 Le ballon	2
Article 3 Le nombre de joueurs.....	2
Article 4 Équipement des joueurs	3
Article 5 L'arbitre	4
Article 6 L'arbitre assistant	4
Article 7 Durée de la partie	4
Article 8 Le coup d'envoi	5
Article 9 Ballon en jeu et hors du jeu.....	6
Article 10 But marqué	7
Article 11 Le hors-jeu	8
Article 12 Fautes et incorrections	8
Article 13 Le Coup franc	8
Article 14 Coup de pied de réparation	9
Article 15 Rentrée de touche	10
Article 16 Coup de pied de but	11
Article 17 Coup de pied de coin	11
Article 18 Le gardien	12
Article 19 Le tackle	12
Article 20 Les distances	13
Article 21 Les caméras	13
Annexe A (Port d'objets et équipement)	14
Annexes B (Fautes et incorrections)	15
Annexes C (Fautes de main)	16

Article 1 Le terrain - Complexe Sportif Branchaud-Brière

1. Dimensions

- 1.1. La surface totale du terrain synthétique (pleine grandeur) est d'une longueur de 98 mètres et d'une largeur de 62 mètres. *Les dimensions des terrains extérieurs sont variables (Ligue Printemps-Été).*
- 1.2. Pour le soccer à 7, le terrain est divisé en 3 parcelles, dont les dimensions sont les suivantes :
Longueur = 56 mètres Largeur = 27 mètres

2. Surface de réparation

- Le point de réparation se trouve au centre des poteaux de but à la hauteur de la surface de réparation, à 7 mètres de la ligne de but.

3. Buts pour le soccer à 7

- Les buts sont d'une largeur de 5.5 mètres par 2 mètres de haut.

Article 2 Le ballon

L'arbitre apportera un ballon #5 qui est fourni par la ligue 2L. Un ballon conforme fourni par l'une des deux équipes peut être utilisé à la discrétion de l'arbitre. Pour la saison estivale (matchs extérieurs), l'équipe doit fournir le ballon à l'arbitre.

Article 3 Le nombre de joueurs, et autres membres de l'équipe

1. L'équipe

- 1.1. La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune 7 joueurs dont un sera le gardien.
- 1.2. Le nombre de joueurs habillés et aptes à jouer physiquement est fixé à :
 - Un maximum de 18 joueurs (+ 6 réservistes) par équipe et 2 entraîneurs sur le banc.
 - Un minimum de 5 joueurs par équipe (incluant le gardien) afin que match ait lieu.
 - Il doit y avoir un minimum de 2 joueuses (femmes) et 2 joueurs (hommes) à n'importe quelle position sur le terrain en tout temps dans la catégorie MIXTE.
- 1.3. Une équipe présentant moins de 5 joueurs est déclarée forfait après 10 minutes de l'heure prévue du coup d'envoi. Le match prend fin à la 50^e minute, ou 80^e minute pour un match estival (*Voir article 7*). Dans le cas où le match est déclaré forfait, les deux équipes peuvent partager les joueurs sous la vigilance de l'arbitre qui a l'autorité de sanctionner à n'importe quel moment.
- 1.4. **Seuls les joueurs (et 2 entraîneurs) sont autorisés à se trouver sur le banc.** Les effets personnels doivent être laissés dans le vestiaire de l'équipe. Aucun spectateur n'est admis sur la surface synthétique ou le banc (*Règlements du Complexe Branchaud-Brière*). Un joueur blessé pourra être sur le banc mais doit être inscrit comme joueur blessé sur la feuille de match. Un joueur suspendu n'est pas autorisé à franchir les portes qui donnent accès aux surfaces synthétique, mais peut se rendre au balcon afin d'assister au match. Un joueur est autorisé à participer au match même s'il se présente après le coup d'envoi de la 2^e demi. Son nom doit être imprimé sur la feuille de match. Il doit également obtenir l'autorisation de l'arbitre afin de participer au match.

2. Procédure de remplacement (substitution)
 - 2.1. Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.
 - 2.2. Un remplacement peut être effectué à la volée à tout moment de la rencontre.
 - 2.3. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :
 - Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche du côté du banc des joueurs, la zone étant entre ces bancs ;
 - Le substitut pénétrant sur le terrain doit également traverser par la zone de substitutions. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne ;
 - La procédure de remplacement s'achève au moment où le substitut pénètre sur le terrain de jeu. Le substitut devient alors joueur, et le joueur devient un substitut. A ce moment le substitut devenant joueur peut jouer le ballon arrêté comme une touche ou CFD.
 - Un joueur ou substitut peut remplacer le gardien de but seulement avec l'autorisation de l'arbitre.
3. Infractions et sanctions
 - 3.1. Si, durant un remplacement, un substitut pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur à être remplacé ait entièrement quitté le terrain (franchi la ligne), et participe activement à une séquence de jeu, le jeu sera interrompu. Le joueur remplacé est sommé de revenir sur le terrain de jeu. Le substitut est averti, reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure. Le jeu reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, joué de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. (*Voir interprétation*)
 - 3.2. Si, durant un remplacement, un substitut pénètre sur le terrain de jeu ou si un joueur remplacé quitte sans passer par sa zone de remplacement, le jeu est interrompu. Le joueur fautif reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure. Le jeu reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, joué de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Interprétation : l'arbitre doit juger si le changement affecte le déroulement de la partie. Ex : un joueur qui quitte le terrain ailleurs qu'au centre pour se rendre au vestiaire ou s'abreuver doit clairement aviser l'arbitre et peut le faire seulement quand le changement n'affecte pas d'une manière offensive ou défensive le déroulement de la partie. L'arbitre pourrait avertir s'il y a lieu.

Article 4 Équipement des joueurs

1. L'équipement obligatoire d'un joueur comprend :
 - **Obligatoire:** un maillot avec un numéro clairement imprimé dans le dos, et de la même couleur que son équipe ;
 - Des culottes courtes de soccer **sans poche** ;
 - Des bas de soccer ;
 - Des protège-tibias rigides qui sont entièrement recouvert par les bas de soccer ;
 - Des chaussures de soccer sans crampon de métal et en bonne condition.
2. L'équipement et/ou la tenue d'un joueur ne doit, en aucun cas, présenter un danger quelconque pour lui-même et/ou pour les autres joueurs. Il est de la responsabilité du capitaine/responsable de l'équipe à voir que ses joueurs se plient à cette règle.

Interprétation : La ligue tolère certains objets qui ne présentent aucun danger à soi-même et aux autres joueurs. L'arbitre est le seul à décider si danger il y a. (**Voir annexe A**)

3. Un joueur ne pourra jouer si l'équipement obligatoire n'est pas conforme. L'arbitre peut discuter avec les capitaines pour proposer une entente et/ou rectifier la situation. Afin d'éviter la controverse, il est important que les capitaines des deux équipes puissent établir une entente s'il y a une anomalie quelconque.

Article 5 L'arbitre

1. Est en fonction au moment où il arrive dans le stationnement du complexe.
2. Est engagé à arbitrer des matchs par le coordonnateur des assignations de la ligue.
3. Ne peut officier un match dans une division où il est joueur.
4. Doit inspecter le terrain et les filets, prendre les correctifs nécessaires et rapporter toute anomalie.
5. Doit fournir la feuille de match aux dirigeants des équipes et s'assurer qu'elle soit bien vérifiée et remplie (avant le match, et vérification à la pause de la demi).
6. Doit comptabiliser les buts et sanctions durant le match sur le feuillet de statistiques. Il doit ensuite transcrire ces données sur la feuille de match. Il doit signer la feuille de match et obtenir la signature des dirigeants d'équipes. Il doit s'assurer que les documents soient dûment remplis. Il peut ajouter ces commentaires et/ou observations.
7. Doit acheminer les documents au statisticien de la ligue à l'intérieur de 24hrs.
8. Est responsable d'apporter et retourner le ballon de match ainsi que les dossards au casier de la ligue.
9. Doit s'assurer que les équipes portent une couleur d'uniforme distincte. En cas de conflit de couleur de chandail, des dossards seront portés par l'équipe receveuse.
10. Doit consulter les capitaines s'il y a anomalie concernant les maillots et équipements des joueurs avant le 1^{er} coup d'envoi.

Article 6 L'arbitre assistant

Il n'y a pas d'arbitre assistant.

Article 7 Durée de la partie

1. Le coup d'envoi commence à l'heure prévue, et sera de deux périodes égales :
 - 1.1. 2 x 25 minutes pour la ligue Automne-hiver
 - 1.2. 2 x 40 minutes pour la saison Printemps-Été
2. La pause entre les deux mi-temps ne dépasse pas 5 minutes.
3. Le match se termine officiellement lorsqu'il y a un écart de 10 buts. Les 2 équipes peuvent continuer à utiliser le terrain pour la période prévue, sous la vigilance de l'arbitre qui a l'autorité de sanctionner et de mettre fin au match à n'importe quel moment.
4. Notes : La période de location/utilisation des terrains correspondant à un match est de 55 minutes (*Saison printemps-été : 85 minutes*). Il existe donc une zone de transition de 5 minutes durant laquelle aucun locataire n'est le réel détenteur du terrain assigné. Cette période permet plutôt aux utilisateurs en place de quitter les lieux pendant que les nouveaux utilisateurs y prennent place. Un match doit commencer à l'heure prévue afin d'allouer une pause maximale de 5 minutes à la mi-temps, pour ainsi terminer la partie à la 55^e minute de cette heure (ou *25^e minute*).
5. L'arbitre doit partager également le temps de jeu de chaque période.

- 5.1. Dans le cas d'un retard constaté avant le début du match par les équipes, l'arbitre pourrait annoncer 2 périodes de 24 minutes, tout en réduisant la pause (respectant un minimum de 2 minutes pour la pause) afin de terminer le match à l'heure prévue.
- 5.2. Dans le cas d'un retard constaté avant le début du match causé par un problème logistique du Complexe, l'arbitre doit annoncer 2 périodes de 25 minutes, tout en réduisant la pause (respectant un minimum de 2 minutes pour la pause) afin de terminer le match à l'heure prévue
6. Il doit y avoir un total de 70% de temps de jeu de disputé pour qu'un match soit officiel, ce qui équivaut à un minimum de 35 minutes pour la ligue Automne-Hiver, et 55 minutes pour la ligue Printemps-Été.
7. En cas de retard ou situation/facteur quelconque, dont la ligue et ses dirigeants n'ont aucun contrôle, limitant considérablement le temps de jeu ou mettant un terme à l'utilisation du terrain, nous demandons aux équipes de suivre les directives de l'arbitre et/ou du personnel du complexe Branchaud-Brière. La ligue fournira un compte-rendu aux responsables des équipes impliquées dans un délai raisonnable, que ce soit par exemple pour une reprise de match, ou éventuelle compensation. Les matchs extérieurs (Ligue Printemps-Été) seront analysés cas par cas.

Article 8 Le coup d'envoi, et reprise de jeux

1. Le choix est déterminé par un tirage au sort au moyen d'une pièce de monnaie ayant deux côtés distincts.
2. L'équipe favorisée par le tirage au sort, choisit le camp ou le coup d'envoi pour la première demie. La 2e demie est reprise de la même façon que la 1^{ère} mais par l'équipe adverse.
3. Le ballon est en jeux lorsqu'il est botté et bougé, peu importe la direction.
4. Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi.
5. Les équipes changent de camp après la première période (demi), et le coup d'envoi de cette seconde période est donné à l'équipe ayant choisi le camp initial.

Balle à terre

Le ballon sera rendu à un seul joueur, tous les autres devant se tenir à au moins 3 m. Le jeu se poursuivra alors normalement sans que la balle ne soit rendue à l'adversaire. Le choix de jouer « fair-play » appartient au joueur en possession du ballon.

Si le jeu a été arrêté alors que le ballon ou la dernière touche de balle était dans la surface de réparation, la balle à terre sera effectuée au bénéfice du gardien de but.

Si une balle à terre entre dans le but sans toucher au moins 2 joueurs, le jeu reprends par :

- Un coup de pied de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse
- Un coup de pied de coin si le ballon entre dans le but de l'équipe du joueur ayant botté le ballon

Un joueur qui ne respecte pas la distance règlementaire de 3 m sur une balle à terre doit être sanctionné d'un carton jaune.

Dans tous les cas qui suivent, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

- Le jeu a été arrêté par l'arbitre ;
- Il touche un arbitre, reste sur le terrain et ;
- Une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
- Entre directement dans le but, ou
- Est récupéré par l'équipe adverse.

Article 9 Ballon en jeu et hors du jeu

1. Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air ; le jeu **reprend selon la sortie**.
- Il touche le plafond, le jeu reprend par un **coup franc direct**

2. Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau, ou la barre transversale.



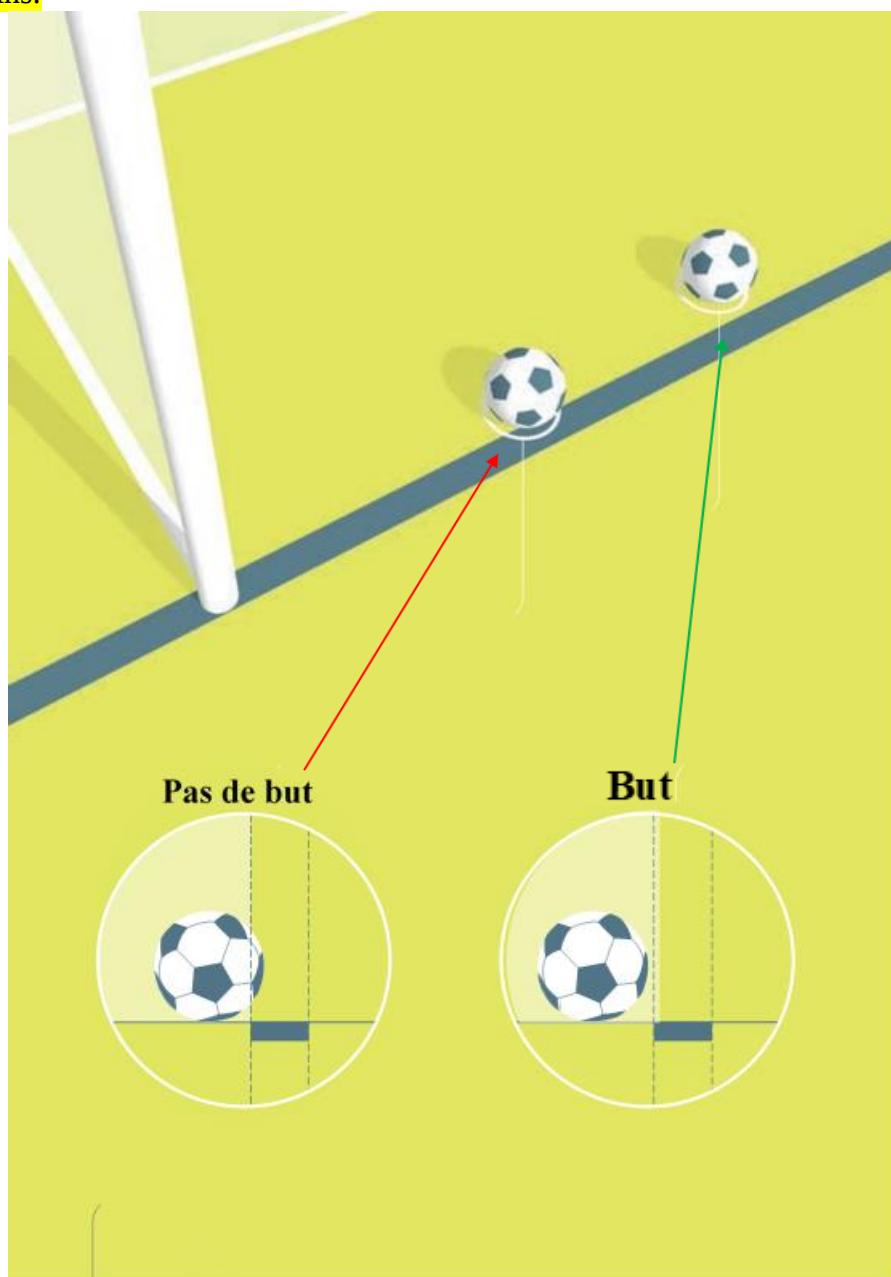
Les balles A, B et C sont toujours en jeu car elles n'ont pas entièrement dépassé la ligne de touche. La balle D a complètement dépassé cette ligne, et se trouve donc hors du jeu.

Article 10 But marqué

Un but sera marqué si le ballon aura traversé entièrement la ligne de but entre les montants et la barre transversale du but.

But invalidé :

1. Le gardien ne peut marquer directement de la main dans le but adverse. Un ballon qui entre directement de cette façon sera repris d'un coup pied de but. Il y a but si un autre joueur dévie le ballon.
2. Un ballon qui est dévié dans le but par l'arbitre est invalidé.
3. Tout but marqué de la main ou du bras, même involontaire, est invalidé. **Voir annexe C concernant les fautes de mains.**



Article 11 Le hors-jeu

La Loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

Article 12 Fautes et comportements antisportifs

Tel que décrites dans les Lois du Jeu de la FIFA. Toutes les autres fautes commises ailleurs que dans sa propre surface de réparation sont sanctionnées par un **coup franc direct** (CFD) à l'endroit de la faute. **(Voir annexe B pour les sanctions)**

Article 13 Le Coup franc

1. Tous les coups francs sont directs (CFD).
2. Une rentrée de touche n'est pas un coup franc.
3. Un but peut être marqué directement sur un CFD dans le but adverse seulement.
4. Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé. Si le ballon pénètre directement dans son propre but, un coup de pied de coin sera accordé à l'équipe adverse.
5. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance de 6 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et à clairement bougé.
6. Lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc à l'intérieur de sa surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon, et également à l'extérieur de la surface de réparation. Le ballon peut être placé n'importe où dans la surface de réparation et est en jeu dès qu'il a bougé. L'adversaire pourra pénétrer dans la surface de réparation dès que le ballon est en jeu.
7. Le joueur qui commet une faute majeure, dans sa propre surface de réparation, sera pénalisé d'un coup de pied de réparation. **(Voir annexe B pour les sanctions)**
8. Toute faute considérée mineure (considéré comme coup franc indirect au soccer à 11) commise à l'intérieur de la surface de réparation sera sanctionnée par un CFD, le ballon étant placé sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près de l'endroit où la faute fût commise.
9. **Les murs lors de coups francs.** Les coéquipiers du tireur ne pourront plus gêner et se mêler au mur adverse de 2 joueurs ou plus. Au moment de la constitution du mur, ils devront se tenir à un mètre, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si cette règle n'est pas respectée.

Interprétation : l'équipe en possession d'un CFD peut jouer rapidement. Pour ce faire, un joueur de l'équipe place le ballon là où l'arbitre l'a indiqué. Lorsque le ballon est immobile, un joueur de l'équipe le met en jeu sans attendre le sifflet de l'arbitre. Dans un tel cas, l'équipe qui agit ainsi subit les conséquences de leur choix. Si toutefois, le joueur prenant le CFD demande la distance de 6 mètres, l'arbitre indique aux équipes d'attendre son sifflet, et ce dernier procède en mesurant la distance, s'assurant ainsi que les joueurs sont conformes aux règlements, pour finalement siffler afin d'autoriser l'équipe de procéder avec leur CFD. L'arbitre peut aussi appliquer cette procédure pour assurer un contrôle de match.

Article 14 Coup de pied de réparation

1. Un coup de pied de réparation est sanctionné à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation dans le but adverse seulement.
2. Position respective du ballon et des joueurs :
 - 2.1. Le ballon :
 - Est placé sur le point (orange) de réparation située à 7 m de la ligne de but.
 - Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est clairement identifié.
 - 2.2 Le gardien :
 - Le gardien ne pourra plus toucher les poteaux et le filet pour déstabiliser le tireur.
 - Le gardien doit se tenir sur la ligne de but, entre les montants et face au tireur, et peut bouger vers la gauche ou la droite (et non pas vers l'avant ou l'arrière), et peut avoir qu'un seul pied sur ladite ligne (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol au moment du tir)
 - Une infraction commise par le gardien de but n'est pas pénalisée si le tir manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) / la barre transversale (sans que le gardien n'ait touché le ballon), sauf si cette infraction a clairement perturbé le tireur.
 - Le gardien de but est mis en garde lors de la première infraction et reçoit un avertissement en cas de récidive(s).
 - Si le tireur et le gardien de but commettent une infraction exactement au même moment, le tireur est pénalisé.
 - 2.3 Tous les autres joueurs, sauf le joueur exécutant le tir, doivent se trouver :
 - Dans les limites du terrain de jeu ;
 - En dehors de la surface de réparation, et derrière la ligne rouge (car il n'y a pas de demi-cercle de tracé) ;
 - Derrière le ballon qui est sur le point de réparation ;
 - À au moins 3m du joueur exécutant le coup de pied de réparation.
 - 2.4 L'exécutant du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but :
 - Il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait touché un autre joueur ;
 - Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il s'est déplacé en direction du but ;
 - Il est permis de feinter dans la course ;
 - S'il y a feinte au moment de frapper le ballon, qu'il y ait but ou non, le tireur recevra un carton jaune et l'équipe adverse se verra décerner un CFD à l'endroit où la faute a été commise.

2.5 Résultat du tir

Infraction	Résultat du tir	
	But	Pas de But
Empiètement d'un joueur en attaque	À retirer	Coup franc direct
Empiètement d'un joueur en défense	But	À retirer
Empiètement d'un joueur en attaque et d'un joueur en défense	À retirer	À retirer
Infraction du gardien de but	But	<u>Pas arrêté</u> : pas à retirer (sauf si le tireur a été perturbé) <u>Arrêté</u> : penalty à retirer + mise en garde pour le gardien ; avertissement en cas de récidive(s)
Infractions simultanées du gardien de but et du tireur	Coup franc direct + avertissement pour le tireur	Coup franc direct + avertissement pour le tireur
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc direct	Coup franc direct
Feinte « illégale »	Coup franc direct + avertissement pour le tireur	Coup franc direct + avertissement pour le tireur
Mauvais tireur	Coup franc direct + avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc direct + avertissement pour le mauvais tireur

Article 15 Rentrée de touche

- La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu. Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Une 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.
 - À l'équipe adverse.
- Position du ballon et des joueurs
 - Le ballon :
 - Doit être placé au sol et immobile sur la ligne, ou à l'extérieur du terrain, à l'endroit où le ballon a franchi la ligne.
 - Les joueurs de l'équipe qui défend :
 - Doivent se trouver au moins à 3 m du point de la rentrée de touche, sans quoi ils recevront un avertissement.

4. Exécution :

- 4.1. La rentrée de touche est effectuée avec le pied, donc il est permis de rentrer sur le terrain pour botter le ballon.
- 4.2. L'exécutant ne doit pas rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur (autrement CFD).
- 4.3. Le ballon est en jeu dès l'instant où il passe sur la ligne de touche du terrain de jeu. La rentrée de touche est reprise si le ballon ne passe pas par-dessus la ligne de touche.
- 4.4. Un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse, sur une rentrée de touche qui est botté directement dans son propre but.
- 4.5. Un coup de pied de but est accordé à l'équipe adverse, sur une rentrée de touche qui est botté directement dans le but adverse.
- 4.6. Une rentrée de touche non-conforme est reprise par l'équipe adverse.

Article 16 Coup de pied de but

1. Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.
2. Un coup de pied de but est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre ou en l'air, **sans qu'un but ait été marqué.**
3. Exécution :
 - 3.1. Le ballon est placé dans la surface de réparation **(il n'y a pas de surface de but)** et peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.
 - 3.2. Les joueurs de l'équipe qui défend sont les seuls autorisés qui peuvent être dans la surface de réparation. L'exécutant du coup pied de but pourra botter le ballon à un coéquipier dans la surface de réparation. L'exécutant ne peut pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.
 - 3.3. Les joueurs de l'équipe en attaque devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Cette règle vaut également pour un coup franc défensif dans la surface.
 - 3.4. Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé ;
 - 3.5. Si, lors d'un coup de pied de but ou d'un coup franc, le gardien de but « lève » le ballon pour un coéquipier qui lui remet de la tête / de la poitrine afin qu'il s'en saisisse, le coup de pied de but ou le coup franc est rejoué ; aucune sanction disciplinaire n'est infligée sauf s'il récidive). On recommence le jeu le coup pied de but.

Article 17 Coup de pied de coin

1. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.
2. Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe en défense, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué.
3. Exécution :
 - 3.1. Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche ;
 - 3.2. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à 6 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit botté par un joueur de l'équipe qui a obtenu le coup de pied de coin (sur la ligne jaune de la surface de réparation) ;**
 - 3.3. Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé ;

- 3.4. L'exécutant ne peut pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Article 18 Le gardien

Tout contact avec le gardien, accidentel ou délibéré, alors que celui-ci se trouve dans sa zone et essaie d'arrêter le ballon sera sanctionné, et invalide un but s'il devait être marqué.

Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon avec ses mains quand :

- il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (par exemple le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit sur lui ou qu'il l'a repoussé ;
- il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- il fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.

Si un gardien de but est ainsi en possession du ballon avec ses mains, un adversaire ne peut pas le lui disputer.

Le gardien ne peut jouer ou toucher le ballon du bras ou de la main **(Voir annexe C)** lorsqu'une passe du pied lui est délibérément faite par l'un de ses coéquipiers.

Interprétation : le pied commence à partir de la malléole, et la passe doit être délibérée

1. Le gardien ne peut être en possession du ballon avec ses mains pendant plus de 6 secondes ;
2. Le gardien ne peut toucher au ballon avec ses mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
3. Le gardien ne peut marquer directement de la main dans le but adverse.
4. Le gardien peut glisser dans sa surface de réparation pour intercepter un ballon, mais sera sanctionné si la glissade est à l'extérieur de sa surface de réparation. Hors de sa surface de réparation, le gardien est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs.
5. Un gardien de but peut être sanctionné pour avoir touché « illégalement » le ballon une deuxième fois après la reprise du jeu (par exemple coup de pied de but, coup franc, etc.), même s'il le touche du bras/de la main.

Article 19 Le tacle, la glissade et jeu au sol

Le tacle glissé est strictement défendu

Définition : Un tacle glissé se décrit comme étant l'action d'un joueur glissant vers un adversaire pour jouer le ballon avec les pieds et jambes. Ce geste pourrait être sanctionné par l'arbitre par un avertissement ou une exclusion. Un coup franc direct est donné à l'équipe adverse, ou un coup de pied de réparation si la faute est commise dans la surface de réparation.

La glissade

Définition : Une glissade de récupération, défensive, offensive se décrit comme étant l'action d'un joueur qui essaie de dévier ou maîtriser le ballon en glissant son corps au sol pour jouer le ballon.

Jouer au sol

Définition : Jouer au sol se décrit comme étant l'action d'un joueur qui a une partie de son corps autre que ses pieds au sol et qui essaie de jouer le ballon.

Catégorie Masculin et Vétérán) : Le jeu au sol et la glissade de récupération sont permis.

L'arbitre est le seul à juger, comme un pied haut, s'il y a un jeu dangereux. CFD est donné à l'équipe adverse, s'il y a faute mineure.

Catégorie MIXTE et Féminine : **Le tacle glissé, la glissade de récupération et le jeu au sol sont strictement défendus.** Un CFD est accordé à l'équipe adverse, ou un coup de pied de réparation si la faute est commise dans la surface de réparation.

Article 20 Les distances

Arrêt de jeu	1 mètre	3 mètres	6 mètres	7 mètres
Coup d'envoi			X	
Coup franc direct et pénalité			X	
Coup pied de coin			X	
Coup pied de but			X	
Tir de pénalité				X
Rentrée de touche		X		
Balle à terre		X		
Attaquants dans un mur défensif de 2 joueurs	X			

Article 21 Caméra

La caméra (Complexe Sportif Branchaud-Brière) est utilisée pour des raisons de sécurités, administratives ou disciplinaires, qui est jugé nécessaire par la Direction de la ligue. La caméra n'est pas utilisée comme une assistance à l'arbitrage lors d'une partie communément appelé le AAR (arbitre assistant vidéo) ou VAR (video assistance referee).

ANNEXE A

Ports d'objets dangereux & équipements des joueurs

***Les bijoux et les objets qui pourraient être un danger ne sont pas tolérés.
Les arbitres sont avertis d'être beaucoup plus sévères à ce sujet.***

Directives aux ARBITRES

Arbitre doit déterminer si ces objets pourraient être un danger pour le joueur ou l'adversaire :

- a. Piercing
- b. Jonc de mariage sans relief
- c. Lunette de prescription
- d. Orthèse (jambes ou bras)
- e. Bandeau de sueur pour la tête et poignet
- f. Barrettes à cheveux

Note : Cette liste n'est pas limitative

Est toléré sous condition :

- a. Médic alerte, bracelet, collier.
- b. Hijab
- c. Casque de soccer
- d. Bandage sportif (taping)

N'est pas toléré :

- a. Tout bijou ou objet visible qui pourrait être un danger.
- b. Objets mentionnés ci-haut ou autres en mauvaises conditions ou qui risquent de blesser les joueurs.
- c. **Bijoux tel que montre de tout genre (sport, intelligente, mesurer activité physique ou appareil semblable, bague avec un relief, pendants d'oreilles, barrettes à pince)**
- d. Plâtre ou attelle avec un composite dur

Note : L'arbitre pourrait demander de recouvrir un objet/accessoire potentiellement dangereux.

Avis aux ÉQUIPES

L'arbitre est seul à décider si les objets ou équipements posent un danger ou un risque.

Exécution :

1. L'arbitre identifie clairement l'anomalie et demande au joueur ou joueuse (membre) de quitter le terrain.
2. Le joueur corrige l'anomalie.
3. Le joueur demande à l'arbitre de réintégrer le terrain.
4. L'arbitre vérifie et donne son approbation.
5. Avertissement (jaune) pour tous refus de corriger la situation ou de réintégrer le terrain sans l'autorisation explicite de l'arbitre.

Fautes et incorrections

Les coups francs direct (CFD), fautes majeures, sont appliqués selon la loi la Loi 12 L'International Football Association Board (IFAB) (en français : « Conseil international du football association ») Référez-vous à ce lien pour de plus amples détails

[lois-du-jeu-2021-22-pages-simples \(theifab.com\)](https://theifab.com/lois-du-jeu-2021-22-pages-simples)

Les coups francs « indirect », fautes mineures (au soccer à 11), sont des coups francs « direct » dans la ligue 2L (soccer à 7). Une faute mineure commise à l'intérieur de la surface de réparation sera sanctionnée par un CFD. Exécution : le ballon doit être placé sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près de l'endroit où la faute fût commise. Référez-vous à ce document pour de plus amples détails car il serait trop long et répétitif d'intégrés ceci à ce document.

[lois-du-jeu-2021-22-pages-simples \(theifab.com\)](https://theifab.com/lois-du-jeu-2021-22-pages-simples)

Voici les critères que l'arbitre doit considérer

- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention, ni égard, ni précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire. **CFD**
 - On parle d'attitude « inconsidérée » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti. **Carton jaune**
 - On parle d'attitude « violente » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu. **Carton rouge**
- Référez-vous à ce document pour de plus amples détails car il serait trop long et répétitif d'intégrés ceci à ce document.

[lois-du-jeu-2021-22-pages-simples \(theifab.com\)](https://theifab.com/lois-du-jeu-2021-22-pages-simples)

L'avantage

Si l'arbitre laisse l'avantage ou permet à un coup franc d'être joué « rapidement » après une infraction commise pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, le carton jaune n'est pas administré.

Explications :

Si l'arbitre permet l'exécution rapide d'un coup franc après l'annihilation d'une occasion de but manifeste, le carton rouge (retardé) devient un carton jaune, donc par souci de cohérence, lorsque l'arbitre permet l'exécution rapide d'un coup franc après une infraction ayant perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le carton jaune (retardé) ne doit pas être administré.

ANNEXE C

Fautes de mains – interprétation

Tel que décrit dans la Loi 12 IFAB

[lois-du-jeu-2021-22-pages-simples \(theifab.com\)](https://theifab.com/lois-du-jeu-2021-22-pages-simples)

Dans le contexte des fautes de main, le bras commence en bas de l'aisselle (voir diagramme au bas).

L'arbitre doit prendre en considération les critères suivants pour la faute de mains.

Il y a faute si un joueur :

- Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- Touche le ballon du bras ou de la main alors que le joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique, ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné ;
- Marque un but :
 - Directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien);
 - Immédiatement après que le ballon a touché son bras ou sa main, et ce, même de manière accidentelle :

Explications :

- **Tout contact entre le ballon et le bras ou la main ne constitue pas nécessairement une infraction.**
- Les arbitres doivent juger la régularité de la position du bras ou de la main par rapport au mouvement du joueur dans cette situation particulière.
- Les mains accidentelles commises par un coéquipier avant qu'un but soit marqué et les mains accidentelles générant une occasion de but ne font plus partie des infractions.

