



Règlements du soccer à 7

Les règlements du soccer à 7 sont inspirés de ceux du soccer à 11 mais ils sont modifiés pour favoriser la participation de tous les joueurs et pour accélérer le jeu. En plus de réduire la surface de terrain, les règlements permettent une plus grande sécurité, une meilleure compréhension des concepts et lois du jeu. C'est pourquoi on doit apprécier le travail de l'arbitre à un niveau éducatif et non seulement coercitif. C'est un intervenant de plus auprès des jeunes, qui, dans un souci d'apprentissage, devrait les laisser jouer et apporter des corrections plutôt que de punir. **Par contre les actes d'anti-jeux et de violence doivent être réprimés et sanctionnés sévèrement.**

LE TERRAIN DE JEU

1. DIMENSIONS

Le terrain de jeu pour les U6 est constitué de rectangle entre 25 et 35 mètres de longueur et de 20 à 30 mètres pour la largeur

Le terrain de jeu pour les U8 et plus est constitué d'un rectangle d'une longueur entre 50 et 70 mètres et de 25 à 45 mètres pour la largeur.

La longueur devra, dans tous les cas, être supérieure à la largeur.

2. LE MARQUAGE

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 centimètres de largeur (non par des rigoles). Idéalement, le terrain de jeu devra posséder des drapeaux ou cônes de coin d'une hauteur de 1,50 mètre au minimum. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon.

Les surfaces intérieures du terrain de jeu comprennent la largeur des lignes qui les délimitent.

L'arbitre ne peut pas prendre la responsabilité de jouer un match sur un terrain non tracé.

3. SURFACE DE RÉPARATION

À chaque extrémité du terrain, deux lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5,50 mètres de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

4. SURFACE DE COIN

De chaque drapeau de coin, un quart de cercle, ayant 1 mètre de rayon, devra être tracé à l'intérieur du terrain.

5. LES BUTS

Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des drapeaux de coin, espacés de 5,50 mètres (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 1,80 mètre du sol.

Pour le U6, la taille peut varier mais le but devrait être plus petit que 2,44 mètres de largeur et 1,50 mètre de haut. Pour des raisons de sécurité, les buts (buts portables inclus) devront être solidement ancrés dans le sol.

La largeur et l'épaisseur des montants de but et la barre transversale ne devront pas être supérieures à 12 centimètres. Les montants de but et la barre transversale devront avoir la même largeur.

Les montants de but et la barre transversale peuvent être en métal ou en toute autre matière approuvée ultérieurement par la FIFA. Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Des filets devront être attachés aux montants, à la barre transversale et au sol derrière les buts. Ils devront être soutenus de façon convenable et être placés de manière à ne pas gêner le gardien de but.

6. BANCS DES JOUEURS

Les bancs des joueurs devront être installés du côté opposé à celui des spectateurs et ce, tout en respectant le périmètre de sécurité. L'arbitre devra faire respecter cet article même si le terrain est dépourvu de bancs pour les joueurs et d'estrades pour les spectateurs.

7. PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ

Le terrain de jeu doit avoir un périmètre de sécurité libre de tout obstacle d'un minimum de 3 mètres le long des lignes de touche et d'un minimum de 4 mètres derrière les lignes de buts.

AVIS IMPORTANT : Seul l'arbitre et le responsable du terrain ont le droit et le devoir de déclarer le terrain impraticable, par exemple lorsque le ballon ne rebondit plus normalement, la surface est détremmée, la surface est trop inégale, etc.

LE BALLON

Le ballon sera sphérique ; l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en toute autre matière adéquate. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

- U6 ballon no. 3
- U7 à U12 ballon no. 4
- U14 et plus ballon no. 5

En principe l'équipe receveuse fournira le ballon à moins que l'arbitre n'ait pas trouvé conformes les ballons de cette équipe.

Le ballon ne pourra être changé pendant la partie à moins que l'arbitre ne l'autorise. Si le ballon éclate ou se dégonfle au cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux, à moins qu'il ne se soit trouvé dans la surface de réparation à ce moment-là. Si tel est le cas, il faudra faire balle à terre sur la ligne parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Quand ce fait se produit pendant un arrêt de jeu (coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation, et rentrée de touche), le jeu doit être repris en conséquence.

LES JOUEURS

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 7 joueurs sur le Terrain dont l'un sera le gardien de but. En ce qui concerne le nombre minimum de joueurs par match, il est **fixé à 5 joueurs**.

Une équipe peut joindre à ses rangs des joueurs de niveau inférieur (affiliés), seulement si moins de 10 joueurs peuvent se présenter à la partie. Advenant le cas où l'équipe en question dispose de 10 joueurs, les affiliés ne pourront jouer cette partie. **Le nombre maximum de partie pour un affilié sera de 3.**

Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que l'arbitre en soit avisé préalablement par le capitaine et que le changement ait lieu à un arrêt de jeu.

Un joueur expulsé après le début de la partie ne pourra être remplacé.

Une équipe ne peut faire jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur la feuille de pointage de l'équipe pour cette partie ou n'est pas inscrit sur le site FC Petite Nation. En advenant que cela se produise, cette équipe se verrait donner automatiquement la victoire à l'équipe adverse. Une équipe ne peut faire jouer un joueur si le joueur est inadmissible dû à une suspension connue.

DEVOIRS DU JOUEUR

- Devra avoir une tenue conforme aux règlements ;

Le joueur qui n'a pas l'uniforme adéquat du FC Petite Nation (ex : bas et short d'une différente couleur) recevra automatiquement un carton jaune avant de débiter la partie. Il pourra tout de même jouer la partie.

- Devra jouer en respectant les règles du jeu ;
- Devra respecter l'arbitre, les entraîneurs et ses adversaires ;
- Devra avoir une attitude, un comportement et un langage respectueux sur le terrain.

REPLACEMENTS

Le nombre de remplacements est illimité. Ils ne peuvent se faire qu'avec l'accord préalable de l'arbitre et seulement dans les cas suivants :

- Après un but
- Avant un coup de pied de but
- À la mi-temps
- Quand le jeu est arrêté à cause d'une blessure
- Avant une touche (**seule l'équipe en possession du ballon** peut demander un changement, mais si elle l'effectue, l'autre équipe pourra faire de même)

LES ENTRAÎNEURS

Aucun responsable d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Le responsable d'équipe doit demeurer sur ou derrière le banc des joueurs de son équipe. Le responsable d'équipe peut donner des instructions tactiques aux joueurs pendant la partie.

L'arbitre peut demander à un responsable d'équipe de quitter les limites du terrain s'il juge que celui-ci influence le bon déroulement de la partie et/ou persiste à enfreindre les règlements. (Sanction disciplinaire no 15-E ou 15-P).

FEUILLE DE POINTAGE ET DES JOUEURS

La feuille de pointage doit être imprimée par l'arbitre avant le début de la partie. Celle-ci sera disponible sur la page de l'arbitre. Tous les joueurs inscrits sur la feuille de pointage, seront considérés comme pouvant participer à la partie. L'arbitre cochera les joueurs présents lors de l'inspection. Un joueur en retard pourra intégrer la partie avec l'approbation de l'arbitre.

P.S. Les entraîneurs ont accès à la liste complète de leurs joueurs avec un mot de passe que les responsables de villages leur remettront.

PRÉSENCE DES ÉQUIPES

Un délai de quinze (15) minutes est accordé pour présenter un minimum de cinq (5) joueurs habillés sur le terrain. Après ce délai, la partie sera perdue par forfait par l'équipe prise en faute (Sanction disciplinaire no. 60-T). Si aucune équipe ne se présente sur le terrain avec le nombre minimum de joueurs requis, les deux équipes perdent la partie par forfait (Sanction disciplinaire no. 62-T). La partie est terminée aussitôt qu'une équipe ne peut présenter un minimum de cinq (5) joueurs sur le terrain (Sanction disciplinaire no. 60-T).

DEVOIRS DE L'ENTRAÎNEUR

- Être présent 20 minutes avant le début du match ;
- Utiliser que les joueurs admissibles;
- Rester dans la surface technique durant la partie ;
- Respecter toujours les règles du jeu ;
- Montrer l'exemple par son attitude, son comportement et son langage ;
- Respecter l'arbitre, les joueurs et les adversaires ;
- Se rappeler qu'il est responsable et redevable du comportement de ses parents et des supporters de son équipe;
- Accepter les décisions de l'arbitre ;
- Quitter le terrain en s'assurant que les joueurs sont en sécurité ;

N.B : Chaque terrain doit avoir en sa possession, une trousse de premiers soins et de la glace (ou un substitut) accessibles en tout temps. Et c'est la responsabilité de l'entraîneur de l'avoir en sa possession lors des parties à domicile ou à l'extérieur.

ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et des chaussures à crampon.

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour tous les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre. Un joueur ne peut porter aucun objet dangereux pour lui-même ou les autres joueurs.

Aux fins du présent règlement, **le plâtre est considéré comme étant un objet dangereux, mais un plâtre au poignet et à l'avant-bras sera accepté.** Si un joueur fait usage de son plâtre d'une façon dangereuse, ce joueur sera expulsé de la partie.

Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors de pratiques que lors des matchs. D'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.

Un joueur qui porte des lunettes ne pourra entrer dans la surface de jeu si la mention « L » ne figure pas à côté de son nom sur la feuille de pointage. Cette mention indique que le FC Petite-Nation a reçu l'avis de conformité d'un optométriste et que les lunettes sont entièrement de plastique. Le joueur pourrait également décider de jouer avec des lunettes de protection ou des lunettes de sport. La mention « L » ne peut être ajoutée à la main par l'entraîneur, elle doit figurer dans la base de données du FC Petite-Nation.

L'arbitre doit faire en sorte que les joueurs portent leur équipement de façon convenable. Ainsi il est attentif au fait que le maillot doit être porté à l'intérieur de la culotte courte, si trop long et que les bas doivent être relevés. L'arbitre vérifie également que tous les joueurs portent des protège-tibias. Enfin il veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puisse blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague etc...).

Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des autres joueurs et de l'arbitre. Le gardien de but est le seul joueur pouvant porter la casquette lorsque celui-ci doit jouer face au soleil, il doit cependant en demander la permission à l'arbitre.

Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux équipes lors d'une partie, l'équipe receveuse doit porter des dossards ou un chandail d'une autre couleur. Si l'équipe receveuse n'est pas indiquée, l'équipe apparaissant en premier (1er) sur l'horaire doit porter les dossards.

L'ARBITRE

L'arbitre doit porter un short, des bas noirs et un chandail réglementaire d'arbitre.

Un arbitre sera désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les Lois du Jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.

L'arbitre doit vérifier la feuille de pointage ; il doit s'assurer de l'identité des entraîneurs et des joueurs avant le début de la partie et ne pas laisser jouer ceux qui ne figurent pas sur la feuille de pointage de l'année en cours. Il veille à l'application des Lois du Jeu. Il prend note de ce qui se passe, remplit les fonctions de chronométreur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou toute autre cause.

Il aura le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le match pour toute infraction aux Lois du Jeu ; de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estimera nécessaire en raison des circonstances telles que l'intervention des spectateurs ou pour tout autre motif.

Il a le pouvoir d'adresser un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude incorrecte ou même de l'exclure s'il persiste. De plus **l'arbitre devra noter sur la feuille de pointage la raison de l'avertissement ou de l'expulsion** (Carton jaune et rouge). Il devra également lors de l'entrée des résultats de la partie informer des irrégularités et cartons, soit par internet sur le site FC Petite Nation.

L'arbitre a aussi le pouvoir d'expulser du terrain et de ses abords tout joueur, entraîneur, qui, à son avis se rendent coupables de comportement irresponsable, de brutalité ou tiennent des propos injurieux ou grossiers ou font preuve de comportement antisportif.

Il devra noter sur son rapport un avis d'infraction au règlement adopté par le FC Petite-Nation interdisant aux entraîneurs de fumer dans la zone technique. Ce sera au club de prendre contact avec l'entraîneur et d'appliquer la sanction.

Il arrête la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, le fait transporter hors du terrain puis autorise la reprise du jeu aussitôt que possible. Si un joueur est légèrement blessé, la partie sera arrêtée lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur capable de se rendre jusqu'à la ligne de touche ne recevra pas de soins sur le terrain de jeu.

Il n'autorise personne à pénétrer sur le terrain de jeu avant que le jeu ne soit arrêté. Il doit y avoir un signe d'acquiescement de sa part avant que quiconque pénètre sur le terrain de jeu.

Il doit faire en sorte que tout joueur ayant une plaie ouverte suite à une blessure quitte le terrain de jeu pour se faire soigner.

Il peut toujours revenir sur sa décision en autant que le jeu n'ait pas repris.

Lorsqu'il a décidé d'appliquer la clause de l'avantage et que l'avantage présumé ne se réalise pas à ce moment, il doit sanctionner la faute initiale.

L'entraîneur peut donner des instructions techniques pendant le match. Toutefois, l'entraîneur doit rester dans les limites de la surface technique là où une telle surface existe, et se comporter en tout temps de manière correcte. Dans le cas où la surface technique ne serait pas tracée, les entraîneurs et les joueurs devront être assis sur le banc. Dans ce dernier cas, on pourra accepter que les entraîneurs restent debout à la seule condition qu'ils soient derrière le banc.

DEVOIRS DE L'ARBITRE

- Se présenter sur le terrain au moins **15 minutes** avant l'heure prévue du match.
- Faire l'inspection du terrain et rapporter toute anomalie sur ce dernier ou en interdire l'accès s'il juge que le terrain est devenu dangereux.
- Vérifier les équipements et la liste officielle des joueurs. (Alignement sur le site FC Petite Nation)
- Demander à tout joueur d'ajuster son équipement s'il comporte un élément de danger pour lui ou pour les autres joueurs.
- S'assurer que tous les joueurs soient inscrits sur la feuille de pointage et interdire l'accès au banc des joueurs à toute personne qui n'apparaît pas sur cette dernière.
- Demander aux entraîneurs de s'identifier.

À la fin du match, il fera rapport sur la feuille de pointage :

- De tous les buts. (Sauf le U8 et le U10)
- Des avertissements et expulsions (avec explications et noms des joueurs) ;
- Du nom de tout joueur gravement blessé et de la nature de sa blessure;
- Des anomalies du terrain s'il y a lieu.

- Remplir la feuille de pointage, qu'il fera signer par les deux entraîneurs.
- L'entraîneur adverse doit approuver la liste de joueurs de l'autre équipe en la signant.
- Envoyer les résultats sur le site du FC Petite Nation prévu à cet effet dans un délai de 24 heures (chaque arbitre possèdera un code d'entrée des résultats).

ABSENCE DE L'ARBITRE :

En l'absence de l'arbitre, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de pointage.

Les entraîneurs peuvent aussi choisir d'arbitrer eux-mêmes chacun une moitié du match. L'entraîneur de l'équipe receveuse fera la première demie. L'entraîneur de l'équipe receveuse sera alors responsable du retour des feuilles de pointage à la ligue.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie sera de deux périodes égales :

- U6 - 2 X 20 minutes
- U8 à U16 - 2 X 25 minutes

L'arbitre devra ajouter à chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu en raison de remplacements, de transport hors du terrain de joueurs blessés, de gaspillage de temps ou pour tout autre motif.

La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

La pause entre les deux demies sera de 5 minutes.

En cas de chaleur accablante, l'arbitre et les entraîneurs peuvent demander des pauses d'eau. Cette entente doit survenir avant le début du match. La pause devrait être au maximum de 3 minutes et avoir lieu lors d'un temps d'arrêt de jeu, environ à la moitié du temps de la première et de la deuxième demie.

LE COUP D'ENVOI

Le choix du côté de terrain et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnante lors de la procédure, décide quel but elle va attaquer lors de la première demie. L'autre équipe procède au coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied placé, c'est à dire par un coup de pied donné par un joueur au ballon posé à terre au centre du terrain. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 7 mètres du ballon avant que le coup d'envoi n'ait été donné. Le ballon sera en jeu lorsqu'il aura été botté. Le joueur qui a

donné le coup d'envoi ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été joué ou touché par un autre joueur.

Le jeu reprend de la même façon après un but marqué et après la mi-temps. Dans ce dernier cas, le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au début de la partie.

En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf dans le cas où le joueur ayant donné le coup aurait rejoué le ballon sans que celui-ci ait été préalablement touché par un autre joueur. En ce cas un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.

BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu :

- a. Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air
- b. Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre.

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :

- a. S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, une barre transversale ou un drapeau de coin ;
- b. s'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ;
- c. en attendant qu'une décision soit prise à propos d'une infraction supposée aux Lois du Jeu.

Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.

BUT MARQUÉ

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation.

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie ; si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi un nombre égal de buts, le match sera déclaré nul.

Le but est accordé dans les cas suivants :

- a. Si un défenseur jette dans son propre but (sauf sur une rentrée de touche) le ballon en le portant ou en le frappant de la main ou du bras ;

Le but n'est pas accordé dans les cas suivants :

- a. Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets ;
- b. Si pour une cause quelconque, le ballon est arrêté alors qu'il serait rentré dans les filets.

HORS-JEU

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

TOUTES les fautes, qu'elles soient mineures ou majeures, commises à l'extérieur de la surface de réparation sont sanctionnées par un **COUP FRANC DIRECT**.

- **Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe défendante, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe attaquante.**
- Si une infraction MAJEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un **COUP FRANC DIRECT** sera accordé à l'équipe défendante. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.
- Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe défendante, un **COUP FRANC DIRECT à l'extérieur de la surface de réparation** sera accordé à l'équipe attaquante. Le botté sera fait de la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne des buts au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise. Aucun joueur de l'équipe défendante ne pourra se tenir à moins de 7 mètres du ballon.
- Si une infraction MINEURE est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un **COUP FRANC DIRECT** sera accordé à l'équipe défendante. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.

FAUTES MAJEURES :

Fautes avec les mains :

- Manier le ballon (jouer volontairement le ballon avec la main ou le bras) ;
- Pousser un adversaire ;
- Tenir un adversaire ;
- Frapper (ou essayer de frapper) un adversaire ;

Fautes avec les pieds:

- Donner (ou essayer de donner) un coup de pied ;
- Faire un croc en jambe à l'adversaire ;

- Exécuter un tacle sur un adversaire (le toucher en jouant le ballon).

Fautes avec le corps:

- Sauter sur un adversaire ;
- Charger un adversaire (violemment ou dangereusement).
- Cracher sur un adversaire.

FAUTES MINEURES:

- Jouer de manière jugée dangereuse par l'arbitre ;
- Charger loyalement (épaule à épaule) alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ;
- Faire obstruction à un adversaire sans jouer le ballon ;
- Faire obstruction au gardien de but.

Étant gardien de but dans sa propre surface de réparation :

- Retarder le jeu volontairement pour avantager son équipe ;
- Conserver le ballon en sa possession plus de 6 secondes ;
- Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier

UN JOUEUR RECEVRA UN AVERTISSEMENT (CARTON JAUNE)

- S'il n'a pas l'uniforme adéquat du FC Petite Nation;
(ex : bas et short d'une différente couleur)
- S'il se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- S'il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- S'il enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- S'il retarde la reprise du jeu ;
- S'il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc ;
- S'il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ;
- S'il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Quiconque reçoit un troisième (3ième) carton jaune durant une même saison est automatiquement suspendue pour la partie suivante de son équipe dans cette compétition. (Discipline FQSF - art.26.1)

Deux (2) cartons jaunes reçus par un même joueur lors d'une partie sont considérés **comme un carton rouge** et sont punissables des sanctions prévues à l'article 2.2 du présent règlement qui est une suspension pour le match suivant. Dans ce cas, les deux (2) cartons jaunes reçus par le joueur ne sont pas comptabilisés dans son dossier de discipline.

UN JOUEUR SERA EXPULSÉ (CARTON ROUGE)

- S'il se rend coupable d'une faute grossière ;
- S'il se rend coupable d'un acte violent ;
- S'il crache sur un adversaire ou toute autre personne ;
- S'il empêche un adversaire de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément de la main le ballon (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- S'il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- S'il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers ;
- S'il reçoit un deuxième avertissement (carton jaune) dans le même match.

Un joueur expulsé d'une partie par l'arbitre ne peut être remplacé par un autre joueur sur le terrain. Le joueur expulsé doit quitter immédiatement les limites du terrain de jeu.

Quiconque reçoit au cours d'une saison un premier carton rouge est automatiquement suspendu pour la partie suivante de son équipe dans cette compétition. S'il reçoit au cours de la même saison un deuxième carton rouge, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochaines parties de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline du FC Petite Nation, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus 5 parties.

Quiconque reçoit un troisième carton rouge au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour l'année. En outre, son cas sera soumis au comité de discipline du FC Petite Nation, lequel pourra décerner une suspension supplémentaire pour la prochaine année.

COUP FRANC DIRECT

C'est la façon de reprendre le jeu après une infraction.

Le coup franc est une sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse.

Pour tirer un coup franc, le ballon doit être placé à l'arrêt, les adversaires ne peuvent s'en approcher à moins de 7 mètres mais les coéquipiers peuvent se placer où bon leur semble.

Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction, mais le joueur ne pourra le jouer une deuxième fois de suite.

Le ballon sera considéré en jeu lorsqu'il aura été botté et qu'il aura bougé.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but sera accordé.

Lorsqu'un coup franc est accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de réparation, le ballon devra être botté directement dans le jeu et au-delà de la surface, sinon le coup franc sera recommencé.

Le joueur qui commet une des dix fautes majeures, dans sa propre surface de réparation, sera pénalisé d'un coup de pied de réparation. Toutes les autres fautes commises dans la surface de réparation seront sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation et au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

COUP DE PIED DE RÉPARATION

Si un joueur de l'équipe défendante commet dans sa propre surface de réparation une des dix fautes majeures, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.

Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne des buts sur le point de réparation.

L'arbitre donnera obligatoirement le signal de l'exécution du coup de pied de réparation par un coup de sifflet.

Avant que le coup de pied de réparation n'ait été botté, tous les joueurs à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but, entre les montants du but. Si le but est marqué alors que le gardien ne respecte pas cette règle, le but doit être accordé. Sinon, le coup est à recommencer.

Le tireur devra botter le ballon vers l'avant et ne pourra le jouer une deuxième fois de suite.

Le coup de pied de réparation devra être repris si, après que l'arbitre ait donné le signal du coup de pied de réparation mais avant que la balle ait été mise en jeu :

Un joueur de l'équipe attaquante commet une faute (comme par exemple entrer trop rapidement dans la surface de réparation) et que le but est marqué ;

Un joueur de l'équipe défendante commet une faute et que le but n'est pas marqué.

Autrement le but est bon.

Quel que soit le résultat du coup de pied de réparation, si une faute est commise simultanément par les deux équipes, il faudra le recommencer.

RENTÉE EN TOUCHE

Lorsque le ballon aura dépassé entièrement la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il sera rejeté en jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il aura franchi la ligne de touche, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu.

Le joueur doit faire face au terrain, à l'endroit où le ballon est sorti.

Le ballon, placé par-dessus la tête, doit être lancé des deux mains.

Le joueur jetant le ballon devra avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de cette ligne. Les pieds ou une partie quelconque de chacun des deux pieds doivent rester en contact avec le sol.

Si le ballon pénètre dans le but directement sur une rentrée de touche, le but n'est pas valable et le jeu est repris par un coup de pied de but.

Le joueur faisant la touche ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur n'y ait touché.

Pour les plus jeunes (U8), une reprise de touche sera permise au joueur qui aura raté sa première tentative. Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon en faveur de l'autre équipe.

COUP DE PIED DE BUT

Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante et qu'il aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but et sous la barre transversale, un coup de pied de but est accordé.

Le ballon est alors placé dans une partie quelconque de la surface de réparation, de manière à ne pas retarder le jeu.

Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il sera sorti entièrement de la surface de réparation.

Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins 6 mètres du ballon.

Si le ballon n'est pas entièrement sorti de la surface de réparation ou bien s'il est touché ou joué par un joueur avant qu'il en soit entièrement sorti, le coup de pied de but devra être recommencé.

Il est possible de marquer directement un but sur un coup de pied de but contre l'équipe adverse.

COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante et qu'il aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but et sous la barre transversale, un coup de pied de coin est accordé.

Le ballon est alors placé à l'intérieur de l'arc de coin du drapeau de coin le plus rapproché de l'endroit où est sorti le ballon, drapeau qui ne pourra être déplacé.

Les adversaires devront se tenir à au moins 6 mètres du ballon.

Le joueur qui aura botté le coup de pied de coin ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.

Un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de coin.

FEUILLE DE POINTAGE

L'arbitre doit envoyer le résultat du match à la registraire ainsi que son rapport si nécessaire dans les 24 heures suivant la partie. Si un arbitre ne se conforme pas à cette directive, il sera passible de sanctions monétaires.

Liste de joueurs

L'entraîneur n'a plus besoin de fournir sa liste de joueurs. L'arbitre fournira la feuille de match incluant la liste des joueurs des 2 équipes. **C'est à l'arbitre qu'incombe la responsabilité de faire parvenir, les noms des joueurs ayant eu des cartons rouges ou jaunes à la registraire en indiquant la raison et le nom du joueur. Nous n'utilisons pas les # de chandail.**

Les listes d'équipes doivent être prêtes dès la première partie de la saison, à moins d'une permission venant du FC Petite Nation.

Plainte

Toute infraction doit être signalée à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de pointage et signée par le plaignant (responsable d'équipe). Une plainte peut également être déposée par écrit, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, auprès du secrétariat du FC Petite Nation.

Protêt

Le dépôt d'un protêt doit se faire, sous peine de déchéance du protêt, par courrier certifié au secrétariat du FC Petite Nation, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance à l'incident et être accompagné d'un dépôt de cent (100) dollars. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.

Le plaignant doit faire parvenir par courrier certifié, une copie du protêt, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à l'équipe contre qui il proteste. Les coordonnées des équipes sont disponibles au secrétariat du FC Petite Nation. L'étude des protêts se fait par le comité de discipline du FC Petite Nation selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FQSF. Un protêt ne doit porter que sur un seul incident. Plusieurs incidents dans la même partie doivent faire l'objet d'autant de protêts.

Protêt non recevable

Pour toute infraction aux articles 2.9.2, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné. Lorsqu'un protêt est rejeté par le FC Petite Nation., le dépôt est confisqué. Si le plaignant a raison, le dépôt lui est remis.

Appel de la décision

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FQSF.