



Lois du jeu

SOCCER À 11, À 9 ET À 7

LE TERRAIN DE JEU

DIMENSIONS SOCCER À 11

Dimensions : longueur de 90 m à 120 m, largeur de 45 à 90 m.

sera marqué, suitant le plan, par des lignes visibles n'excédant pas 12 cm de largeur, devra posséder 4 drapeaux de coin d'une hauteur minimum de 1,50 m' de chaque drapeau de coin, un quart de cercle, ayant 1 m de rayon, pourra être tracé à l'intérieur du terrain.

Buts : dimensions de 7,32m X 2,44 du sol, solidement ancrés dans le sol.

DIMENSIONS SOCCER À 9

Dimensions : longueur de 60 à 75 m, largeur de 42 à 55 m.

sera marqué, suitant le plan, par des lignes visibles n'excédant pas 12 cm de largeur, devra posséder 4 drapeaux de coin d'une hauteur minimum de 1,50 m' de chaque drapeau de coin, un quart de cercle, ayant 1 m de rayon, pourra être tracé à l'intérieur du terrain.

Buts : dimensions de 5,50 m X 1,80 m du sol, solidement ancrés dans le sol.

DIMENSIONS SOCCER À 7

Dimensions : longueur de 45 à 60 m, largeur de 25 à 45 m.

sera marqué, suitant le plan, par des lignes visibles n'excédant pas 12 cm de largeur, devra posséder 4 drapeaux de coin d'une hauteur minimum de 1,50 m' de chaque drapeau de coin, un quart de cercle, ayant 1 m de rayon, pourra être tracé à l'intérieur du terrain.

Buts : dimensions de 5,50 m X 1,80 m du sol, solidement ancrés dans le sol.

SURFACE DE COIN

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

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 dans la mesure du possible.

LE BALLON

SOCCER À 11

Un ballon de taille no.5 pour les catégories U14 et plus.

SOCCER À 9

Un ballon de taille no.4 pour les catégories U12.

SOCCER À 7

Un ballon de taille no.4 pour les catégories U8 et U10.

NOMBRE DE JOUEURS

SOCCER À 11

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 11 joueurs sur le terrain, dont l'un sera le gardien de but.

Le nombre minimum de joueurs par match est fixé à 8 joueurs.

SOCCER À 9

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 9 joueurs sur le terrain, dont l'un sera le gardien de but.

Le nombre minimum de joueurs par match est fixé à 6 joueurs.

SOCCER À 7

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 7 joueurs sur le terrain, dont l'un sera le gardien de but.

Le nombre minimum de joueurs par match est fixé à 5 joueurs.

DÉLAI

Un délai de 10 minutes sera accordé à l'équipe qui ne présente pas le minimum de joueurs avant que la partie soit déclarée forfait. Ce délai commencera à partir de l'heure prévue pour la partie en question.

Dans un tel cas, le ou les arbitres devront s'entendre pour que le match ait lieu malgré tout, dans un esprit de "fair-play".

REMPACEMENTS

Un joueur en retard devra se présenter à l'arbitre pour s'enregistrer afin de jouer dans la partie.

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 sur un arrêt de jeu.

Le nombre de remplacements est illimité, seulement avec l'accord de l'arbitre.

Les remplaçants devront être près de la ligne centrale lorsque l'entraîneur désirera effectuer des changements.

Les remplaçants doivent attendre que les joueurs de champs soient sortis du terrain avant d'y pénétrer à leur tour. Le(s) joueur(s) sortant(s) peuvent quitter le terrain en tout endroit avant de regagner le banc, sous l'autorité de l'arbitre.

Tout changement devra être signalé à l'arbitre et ne pourra être effectué qu'après son consentement.

La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu.

Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

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

Remplacements : les substitutions sont permises aux arrêts de jeu suivants

- à la mi-temps
- après un but
- pour une blessure (joueur blessé seulement)
- coup de pied de but
- sur une touche offensive (*l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé et obtenu l'autorisation de l'arbitre*).

Aucun changement sur un corner ou penalty.

NOMBRE D'ENTRAÎNEURS

Il y a une limite de 3 au nombre de personnes avec un passeport sur le banc.

Présence des entraîneurs sur le terrain

Dans la **catégorie U8**, un entraîneur par équipe peut être présent sur le terrain et ce jusqu'au 24 juin tout en prenant soin de ne pas interférer avec le jeu et en demeurant en tout temps entre les limites avant des deux surfaces de réparation. Cette mesure est mise en place pour favoriser l'enseignement du soccer pour les joueurs débutant en soccer à 7.

ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend
maillot numéroté fourni par le Club
culottes courtes fournies par le Club
des bas
protège-tibias rigides (entièrement couverts par les bas)
chaussures de soccer.

L'équipement et/ou la tenue d'un joueur ne doivent, en aucun cas, présenter un danger quelconque pour lui-même et/ou pour les autres. Ceci inclut les protections/plâtres (aux avant-bras, mains) qui seront laissés au jugement de l'arbitre quant à son admissibilité.

Aucun bijou ne sera toléré. Les piercings doivent être enlevés.

Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

L'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.

Les arbitres doivent porter un short noir, des bas noirs et un chandail noir ou d'une autre couleur que celles des deux équipes qu'ils arbitrent.

Il n'autorise personne à pénétrer sur le terrain de jeu avant que le jeu ne soit arrêté et avec un signe d'acquiescement de sa part.

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

Absence de l'arbitre : en l'absence d'un arbitre, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne suffisamment compétente pour officier le match <<< **sinon** >>>

Chaque entraîneur devra faire office d'arbitre dans l'ordre suivant :
l'entraîneur de l'équipe receveuse officie la 1^{ère} mi-temps,
l'entraîneur de l'équipe visiteuse officie la 2e mi-temps.

À partir de la date identifiée par la Ligue des Sommets (24 juin), il devra refuser à un joueur ou un entraîneur de participer au match s'il n'a pas son passeport dûment en règle.

Pour les réservistes, la vérification se fera à partir du passeport ou d'une photocopie du passeport valide.

ARBITRES ASSISTANTS

Ils auront pour mission de signaler : que le ballon est sorti du jeu ; les remplacements ; à quelle équipe revient la rentrée de touche ou coup de pied de coin ou coup de pied de but ; quand un joueur est hors jeu ; pour un comportement répréhensible survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre. (Cependant, l'arbitre en chef garde la décision finale).

SOCCER À 7

Il n'y a pas d'arbitres assistants.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie sera de deux périodes égales :

SOCCER À 7

U8 2 X 20 minutes

U10 2 X 25 minutes

SOCCER À 9

U-12 2 X 30 minutes

SOCCER À 11

U-14 2 X 35 minutes

U-16 et U-18 2 X 35 minutes

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

La pause entre les deux mi-temps sera de 5 minutes.

MERCY RULE

Lorsque le pointage atteint un écart de cinq (5) buts en faveur d'une équipe, l'arbitre arrêtera le match afin de permettre aux entraîneurs de convenir d'une façon de s'assurer que la suite de la partie se déroule dans un esprit de fair-play pour les deux équipes.

Les options suivantes peuvent notamment être considérées : l'équipe dominante peut jouer avec moins de joueurs sur le terrain, les équipes peuvent s'échanger des joueurs, etc. Tout autre solution faisait l'objet d'un accord entre les entraîneurs peut être appliquée.

Précisons ici que l'arbitre n'a pour mandat que de donner une opportunité aux entraîneurs de discuter pour s'entendre et que ces derniers ont la responsabilité de trouver un compromis avant que le match ne reprenne.

Une fois cet accord trouvé, le match reprend sans égard pour le pointage jusqu'à l'heure de fin prévue.

CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Terrains impraticables: Le club hôte doit aviser les autres clubs 1hr30 avant le début du match.

Cas d'orages persistants : un match peut être annulé si une entente entre les deux entraîneurs est prise 1 hr avant le début du match

Canicule : En cas de canicule (30 °C ou plus et un indice humidex de 40 ou plus). Deux (2) pauses d'eau seront accordées par mi-temps, pour un total de quatre (4) par match. Nous recommandons d'accorder ces pauses d'eau au 1/3 et au 2/3 de chaque mi-temps.

Match en cours : En cas d'orage, on doit arrêter le jeu.

Le jeu peut reprendre 15 minutes après le dernier éclair ou si l'orage est très loin et s'éloigne. Si l'orage persiste, le match peut être arrêté après 30 minutes.

Cette décision est prise par l'arbitre avec le support des entraîneurs.

Pour être valide, un match officiel doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans des cas de force majeure, comme une inondation, des orages, une panne d'électricité.

LE COUP D'ENVOI

Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie.

L'équipe favorisée par le sort aura le privilège de choisir son camp.

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

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied donné, par un joueur dans la direction de son choix, 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 (**pour le soccer à 11 à moins de 9,15 mètres et pour le soccer à 7 à moins de 6 mètres du ballon**) jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné. Le ballon sera en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé. Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci 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.

BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air,
- 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 :

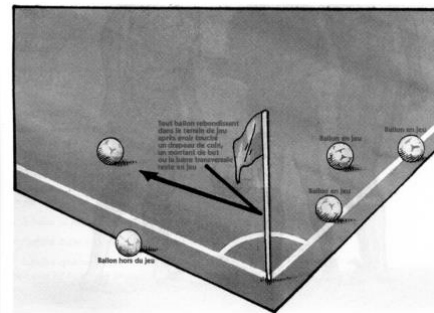
S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, une barre transversale ou un drapeau de coin;

S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre;

En attendant qu'une décision soit prise à propos d'une infraction supposée aux Lois du Jeu.

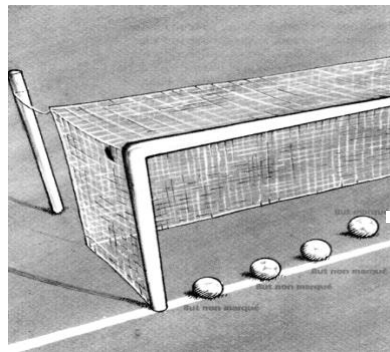
Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.

Ballon rebondissant
dans le terrain après
avoir touché le drapeau de coin,
ou le
but = ballon en jeu



BUT MARQUÉ

Sauf les exceptions prévues par les Lois de 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.



Un joueur ne peut marquer directement contre son propre camp sur :
Un coup franc, coup de pied de but, coup de pied de coin, rentrée de touche.

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie. **Si une partie se termine par un score nul, c'est ce qui figurera sur la feuille de match.**

LOI DU HORS-JEU

SOCCER À 7

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

POSITION DU HORS-JEU

Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand il se trouve dans sa propre moitié de terrain.

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

INFRACTION

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :

- En intervenant dans le jeu, ou
- en influençant un adversaire, ou
- en tirant un avantage de cette position

PAS D'INFRACTION

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- Sur un coup de pied de but, ou
- sur une rentrée en touche, ou
- sur un corner

INFRACTIONS/SANCTIONS

Pour toute infraction à la Loi du hors-jeu, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIFS

FAUTES MAJEURES

Fautes avec les mains :

- manier le ballon (jouer volontairement le ballon avec la main ou le bras)
- pousser ou bousculer 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 ou essayer de faire un croc en jambe à l'adversaire

- exécuter un tacle sur un adversaire (le toucher volontairement, même en jouant le ballon)

Fautes avec le corps :

- cracher sur un adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire

SANCTIONS

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des dix fautes majeures.

Un **penalty** est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

FAUTES MINEURES

- jouer d'une 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
- empêcher le gardien de but de relancer le ballon des mains

Étant gardien de but dans sa propre surface de réparation

- Retarder le jeu volontairement
- Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
- Le gardien peut faire un nombre illimité de pas avec le ballon dans sa surface de réparation cependant il sera considéré comme coupable de perte de temps s'il tient le ballon dans ses mains (ou bras) pendant plus de 6 secondes.
- toucher le ballon des mains sur une passe du pied botté délibérément par un coéquipier
- toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche d'un coéquipier

SANCTIONS

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet une faute mineure. Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.

Un coup franc indirect accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

SOCCER À 7

Tous les coups francs prévus comme sanction sont **directs**. (Donc les coups francs indirects deviennent automatiquement des coups francs directs).

Si un joueur de l'équipe défendant commet intentionnellement, dans la surface de réparation, une des dix fautes majeures, il est pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de sept mètres.

Pour toutes autres fautes commises à l'intérieur de la zone de réparation, le ballon est placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation et ce coup franc est direct.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Un joueur recevra un avertissement (carton jaune)

- 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.

Un joueur recevra une expulsion (carton rouge)

- s'il se rend coupable d'une faute grossière
- s'il se rend coupable d'un acte de brutalité
- s'il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- s'il empêche un adversaire de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (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 ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- s'il reçoit un deuxième avertissement (carton jaune) au cours du même match

Toutes les autres fautes commises ailleurs que dans sa propre surface de réparation sont sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit de la faute.

Bien que les entraîneurs ne soit pas impliqués directement dans le jeu, les fautes de comportement ainsi que les sanctions qui s'y rattachent s'appliquent à ces derniers. Ainsi donc, un entraîneur qui, par exemple, a un comportement antisportif pourra se voir décerner un carton rouge, et la même sanction pourra être appliquée pour des propos grossiers.

COUP FRANC

C'est une façon de reprendre le jeu après une infraction ou un arrêt du jeu. Le coup franc est une sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue librement.

Le ballon doit être placé à l'arrêt, les adversaires ne pouvant s'en approcher à moins de 9,15 mètres (soccer à 11 ou à 9, 6 m soccer à 7), mais les coéquipiers peuvent se placer où bon leur semble. L'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction.

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

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.

SOCCER À 7

Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres.

COUP DE PIED DE RÉPARATION

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

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

Un coup de pied de réparation sera botté depuis le point de réparation, à 11 mètres du milieu de la ligne de but. Avant qu'il n'ait été botté, tous les joueurs à l'exception du gardien de but et de l'exécutant doivent être à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le point de réparation, à au moins 9.15 mètres du point de réparation.

Le joueur devra botter le ballon en avant et ne pourra le jouer une deuxième fois de suite.

Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but, entre les montants de but, un pied gardant contact en tout temps avant le départ du ballon des pieds du tireur.

Si le but est marqué alors que le gardien ne respecte pas cette règle, le but doit être accordé.

Si le ballon n'entre pas dans le but alors que le gardien ne respecte pas cette règle, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

Si le ballon entre dans le but, le but est accordé ;

SOCCER À 7

Le point de réparation est situé à 7 mètres de la ligne de but.

Tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du point de réparation et derrière le ballon.

RENTÉE EN TOUCHE

Le ballon, placé au-dessus de 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 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». (Reprise coup pied de but).

Une reprise de touche sera permise pour le joueur de soccer à 7 qui a raté sa 1^{ère} tentative.

Une 2^e erreur entraînera la perte du ballon au profit de l'équipe adverse.

COUP DE PIED DE BUT

Lorsque le ballon qui a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante aura entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air.

Le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation.

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

Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 9,15 mètres du ballon

Le ballon peut être pris par un partenaire même s'il n'a pas franchi cette surface, et le jeu continue.

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

SOCCER À 7

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

COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon qui a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant aura entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air.

Le ballon est alors placé à l'intérieur de l'arc de coin du drapeau de coin le plus rapproché de la sortie drapeau qui ne pourra être déplacé.

Les adversaires devront se tenir au moins 9,15 mètres du ballon.

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

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

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

SOCCER À 7

Les joueurs adverses devront être à 6 mètres du ballon.

U21 ET SÉNIOR MIXTE ACSS

Nous souhaitons que tout se déroule dans un cadre sécuritaire dans lequel l'esprit sportif et le respect du sport, de ses coéquipiers et de ses adversaires priment. En ce sens, nous mettons en place dans ce document quelques précisions ou ajustements en lien avec la réglementation du soccer.

1. Les **tacles** sont **interdits en tout temps**.
2. Un but compté par une joueuse, tant en jeu régulier que sur un tir de pénalité, compte pour 2 points. (Incluant les déviations sur une joueuse résultant dans un but).
 - 2.1 Règle particulière :

Au niveau sénior mixte, si une partie se termine par un pointage nul, une fusillade en tir de barrage de 5 joueuses (minimum une fille) par équipe s'effectuera. Si l'égalité persiste, 1 joueur supplémentaire (garçon ou fille) doit tirer à tour de rôle jusqu'à ce qu'il y ait une équipe qui l'emporte (tous les buts en fusillade, effectués par un garçon ou une fille, valent 1 point).
3. Les changements à la volée se font à partir du centre du terrain.
4. Les parties se déroulent à 11 joueuses. Un **maximum de 7 hommes** peut se trouver sur le terrain. Si une équipe ne présente que 3 filles, elle jouera à 10 joueuses.
 - 4.1 Si une équipe ne peut aligner 3 filles (donc 2 ou moins), elle perd par défaut.
 - 4.2 Le match peut tout de même être joué après que les deux équipes aient trouvé un terrain d'entente pour que le tout se déroule dans le meilleur esprit de fair-play possible.
5. Les décisions d'arbitres à propos des questions de fait survenues au courant de la partie seront sans appel. (Loi V FIFA).
6. En cas d'expulsion pour brutalité ou insulte (coup de poing, coup de tête, cracher sur quelqu'un, langage abusif, insulte à caractère raciste...), le rapport de l'arbitre accompagne la feuille de match.

LE RÔLE DE L'OFFICIEL

L'ESPRIT SPORTIF N'EST PAS UNE SÉRIE DE RÈGLES, MAIS UN CODE DE VIE

Avoir une connaissance approfondie des règlements du soccer.

Créer un climat amical, positif et rendre la partie amusante.

S'assurer que les joueurs participent en toute sécurité.

Faire respecter les règles et les règlements de manière à ce qu'ils correspondent au niveau des joueurs. (Différence entre le soccer à 7 et le soccer à 9 ou à 11)

Faire preuve de bons sens afin d'assurer que «l'esprit du jeu» pour les enfants n'est pas perdu. (Loi XVIII).

Les actes valent cent fois mieux que les paroles. Veiller à ce que votre conduite sur le terrain, comme en dehors, s'accorde avec les principes de l'esprit sportif.

Féliciter les deux équipes pour avoir bien joué chaque fois qu'elles auront mérité cette louange.

Être cohérent, objectif et courtois quand vous déclarez qu'il y a eu infraction.

Condamner toute tricherie délibérée comme contraire à l'esprit sportif, de manière à maintenir le respect du franc-jeu.

Se faire un devoir de se maintenir informé des principes du bon arbitrage ainsi que des principes de la croissance et du développement des enfants.

SANCTIONS PAR CARTONS

CARTONS JAUNES

INFRACTIONS	3 cartons jaunes cumulatifs	6 cartons jaunes cumulatifs	Tout autre carton additionnel
SANCTIONS	1 partie de suspension	3 parties de suspension + CD*	Suspension indéterminée + CD*

CARTONS ROUGES

TYPES D'INFRACTIONS	1 ^{ère} OFFENCE	2 ^{ème} OFFENCE	3 ^{ème} OFFENCE
**1 Commet une faute grossière	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	Suspension indéterminée + CD*
**2 Adopte un comportement violent ou de brutalité	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	Suspension indéterminée + CD*
**3 Crache sur un adversaire ou sur tout autre personne	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	Suspension indéterminée + CD*
**4 Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossier	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	Suspension indéterminée + CD*
5 Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)	1 partie de suspension	2 parties de suspension	Suspension indéterminée + CD*
6 Annihile 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	1 partie de suspension	2 parties de suspension	Suspension indéterminée + CD*
7 Reçoit un second avertissement au cours de la même partie	1 partie de suspension	2 parties de suspension	Suspension indéterminée + CD*

* CD : Comité de discipline

** Pour les catégories 1 à 4, les infractions se cumulent ensemble.