

Règlements des sports d'été

Le soccer à sept contre sept





Toutes les compétitions de soccer d'Olympiques spéciaux Canada (OSC) sont régies par les Règlements sportifs officiels de l'organisme.

En tant que programme national de sport, OSC a établi ses règlements de soccer en s'appuyant sur ceux de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA) et du Soccer Canada. Les règlements de ces deux organismes s'appliquent donc aux compétitions d'OSC, sauf en cas d'incompatibilité avec les Règlements sportifs officiels d'OSC, auquel cas les règlements de soccer à sept contre sept d'OSC suivants s'appliquent.

SECTION A - Épreuves officielles

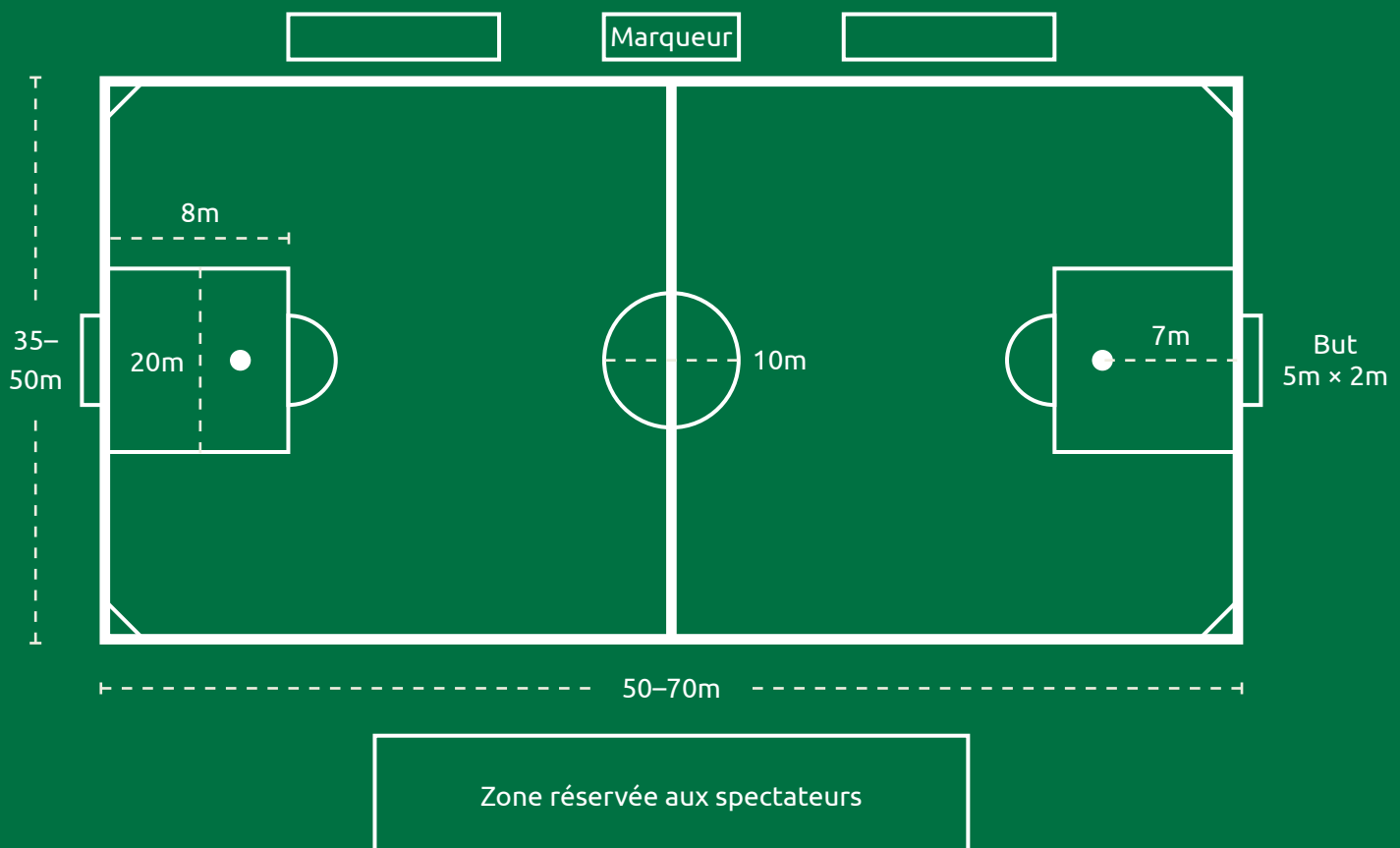
- I. Compétition par équipes de sept joueurs (selon les règles modifiées du soccer à onze contre onze).

SECTION B - Règles de compétition

B.1 Le terrain de jeu

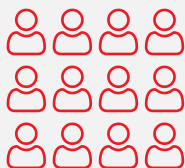
- I. Le terrain de soccer à sept contre sept forme un rectangle d'au plus 70 mètres sur 50 mètres et d'au moins 50 mètres sur 35 mètres. Le terrain le plus petit est recommandé pour les équipes d'un niveau d'habileté inférieur. Pour des raisons de logistique, on tolère des dimensions légèrement plus petites ou plus grandes pour certaines compétitions afin de permettre l'utilisation de terrains déjà marqués.

DIAGRAMME 1

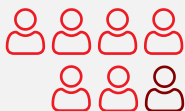


- II. Le but mesure 5 mètres sur 2 mètres.
- III. La surface de but mesure 8 mètres sur 20 mètres.
- IV. On recommande une surface en gazon.

12 joueurs



7 joueurs sur le terrain



1 arbitre



2 arbitres assistants



B.2 Le ballon

- I. Joueurs de 8 à 12 ans : ballon no 4 – circonférence maximale de 66 cm (26 po) et minimale de 63,5 cm (25 po).
- II. Tous les autres joueurs : ballon no 5 – circonférence maximale de 70 cm (28 po) et minimale de 68 cm (27 po).

B.3 Nombre de joueurs

- I. Le nombre de joueurs pouvant être inscrits sur la liste d'une équipe est déterminé par le comité de la compétition. Aux jeux Olympiques spéciaux nationaux et mondiaux, la liste des joueurs ne peut contenir plus de 12 noms.
- II. Un match se joue entre deux équipes composées de sept joueurs chacune, dont un gardien de but. Au moins cinq joueurs doivent se trouver sur le terrain en tout temps.
- III. Il n'y a aucune limite au nombre de remplacements que peut effectuer une équipe au cours d'un match et les joueurs remplacés peuvent retourner au jeu par la suite. Les remplacements peuvent avoir lieu chaque fois que le ballon sort du terrain, entre les périodes, après un but ou durant un arrêt du jeu pour cause de blessure. L'entraîneur qui effectue un remplacement doit le signaler à l'arbitre ou au juge de ligne. Un joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain qu'au signal de l'arbitre.

B.4 Équipement des joueurs

- I. Les joueurs doivent porter des chandails numérotés.
- II. Le port de protège-tibias est obligatoire.
- III. Les crampons en métal sont interdits.

B.5 L'arbitre

- I. Chaque match se déroule sous la surveillance d'un arbitre, qui a pleine autorité pour appliquer les règles du jeu relativement au match auquel il est affecté.

B.6 Les arbitres assistants

- I. En compétition nationale et internationale, on affecte deux arbitres assistants à chaque match. Si l'on ne dispose pas d'arbitres assistants en nombre suffisant lors d'une compétition nationale, on recommande d'affecter alors deux arbitres.

B.7 Durée d'un match

- I. Un match comporte deux périodes égales de vingt-cinq minutes, avec une pause de cinq minutes entre les deux. Il incombe à l'arbitre de chronométrer le temps de jeu.
- II. Si l'on va en prolongation pour briser une égalité, les équipes jouent deux périodes supplémentaires de cinq minutes. Quand l'égalité persiste, des tirs au but déterminent l'équipe gagnante. (Voir la procédure de bris d'égalité en soccer à onze contre onze.)

B.8 Début du jeu

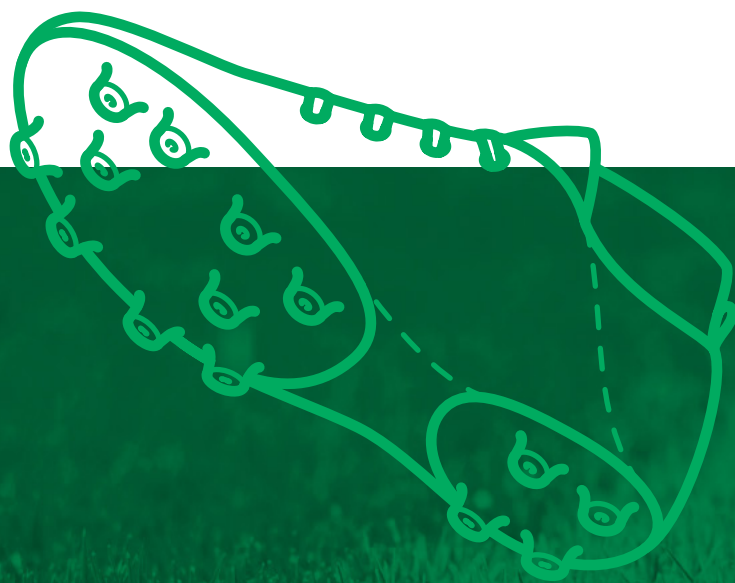
- I. Le ballon doit être immobile sur la marque centrale; il est en jeu lorsqu'il est botté et qu'il se déplace visiblement. Un but peut être marqué directement à partir d'un coup d'envoi; si le ballon entre directement dans le but du tireur, un coup de coin est accordé à l'équipe adverse.

B.9 Ballon en jeu ou hors jeu

- I. Un ballon ayant franchi une ligne de touche commande une rentrée de touche.
- II. Un ballon ayant franchi une ligne de fond commande un tir au but ou un coup de coin.
- III. Le ballon doit avoir franchi complètement la ligne pour être considéré hors jeu.

B.10 Marquage d'un but

- I. Le ballon doit avoir franchi en entier la ligne de but pour que le but compte.



B.11 Coup franc

- I. Les joueurs du camp adverse doivent s'éloigner à au moins 5 mètres du ballon pendant l'exécution de tout coup franc.
- II. Quand un coup franc indirect est accordé à l'équipe attaquante à l'intérieur de la surface de réparation, en dedans de 5 mètres de la ligne de but, l'arbitre doit placer le ballon à 5 mètres de la ligne de but.

B.12 Coup de pied de réparation

- I. Le coup de pied de réparation s'exécute à partir de la ligne des 7 mètres. Tous les joueurs, sauf le tireur et le gardien, doivent sortir de la surface de réparation et du demi-cercle attenant. Le gardien doit rester sur sa ligne de but tant que le tireur n'a pas botté le ballon.

B.13 Rentrée de touche

- I. Quand le ballon franchit en entier une ligne de touche, il doit être remis en jeu à partir de l'endroit (sur la ligne) où il est sorti, par un joueur de l'équipe opposée à celle de celui qui a touché le ballon en dernier. Le joueur qui lance le ballon à l'intérieur du terrain ne peut y toucher à nouveau tant qu'un autre ne l'a pas fait. Les joueurs de l'équipe adverse doivent s'éloigner d'au moins 5 mètres de l'endroit où s'effectue le lancer de rentrée de touche.
- II. Un but ne peut pas être marqué directement à partir d'une rentrée de touche.
- III. Un gardien ne peut pas prendre dans ses mains un ballon qu'un de ses coéquipiers lui a passé à partir d'une touche.

B.14 Pénalités en cas d'infractions

- I. Si le joueur qui exécute la rentrée de touche joue le ballon une deuxième fois sans qu'un autre joueur l'ait touché entre-temps, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à partir de l'endroit où l'infraction est survenue.

B.15 Coup de coin

Un coup de coin est accordé à l'équipe attaquante quand un joueur de l'équipe défendante envoie le ballon au-delà de sa propre ligne de fond.

- I. Les joueurs de l'équipe adverse doivent alors s'éloigner d'au moins 5 mètres du ballon.

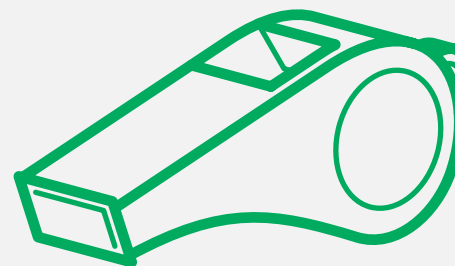
B.16 Extreme Heat Additional Breaks

- I. En cas de chaleur extrême, un représentant officiel du comité de la compétition (p. ex. : le responsable du terrain) peut signaler à l'arbitre de décréter une pause hydratation (pas plus de trois minutes) vers le milieu de chaque période, quand survient une interruption naturelle du jeu.



B.17 Prolongations et tirs au but

- I. Un match de ligue régulier peut se terminer sur une marque nulle.
- II. En tournoi, on joue des périodes supplémentaires de cinq minutes chacune.
- III. Si l'égalité persiste après les périodes supplémentaires, des tirs au but déterminent l'équipe gagnante.
 - a. L'arbitre choisit le but vers lequel les joueurs exécutent les tirs.
 - b. L'arbitre procède à un tirage au sort entre les capitaines et l'équipe qui l'emporte décide de tirer en premier ou en deuxième.
 - c. Chaque équipe choisit cinq joueurs parmi ceux qui se trouvaient sur le terrain à la fin du match et de déterminer l'ordre dans lequel ceux-ci vont exécuter les tirs au but.
 - d. La victoire va à l'équipe ayant marqué le plus de buts à la fin de la séance. Il incombe à l'arbitre de tenir le compte des tirs exécutés.
 - e. Les deux équipes exécutent cinq tirs chacune, sous réserve des conditions suivantes.
 - f. Les équipes exécutent leurs tirs à tour de rôle.
 - g. Si, avant la fin de la séance, une équipe a marqué plus de buts que ne pourrait le faire l'équipe adverse même si elle complétait sa série de cinq tirs, la séance se termine.
 - h. Si, après leurs cinq tirs chacune, les deux équipes ont marqué un nombre de buts égal ou aucun but, les tirs se poursuivent selon le même déroulement jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après un même nombre de tirs.
 - i. Un remplaçant désigné peut prendre la relève d'un gardien incapable de rester à son poste en raison d'une blessure subie durant une séance de tirs au but à partir du point de réparation.
 - j. À l'exception de ce qui précède, seuls les joueurs se trouvant sur le terrain à la fin du match – périodes supplémentaires comprises, le cas échéant – sont autorisés à exécuter des tirs au but.
 - k. Advenant qu'une équipe ait plus de joueurs que l'équipe adverse, elle doit en réduire le nombre pour l'égaliser avec celui du camp adverse. Le capitaine doit alors indiquer à l'arbitre le nom et le numéro du joueur exclu. L'arbitre vérifie qu'un nombre égal de joueurs de chaque équipe restent dans le cercle central et la séance de tirs commence.
 - l. Les joueurs se succèdent et tous doivent avoir eu leur tour avant qu'un joueur exécute un deuxième tir.
 - m. Une fois que tous les joueurs admissibles ont exécuté un tir au but, la séquence suivante peut se dérouler dans un ordre différent de la précédente.
 - n. Durant une séance de tirs au but à partir du point de réparation, tout joueur admissible peut changer de place avec le gardien en tout temps.
 - o. En sports unifiés, athlètes et partenaires se succèdent à tour de rôle dans l'exécution des tirs au but, en commençant par l'athlète pour chaque équipe.



B.18 Aires de banc et comportement des entraîneurs

- I. On réserve une aire de banc à chaque équipe.
- II. Les aires de banc consistent en deux rectangles délimités d'une longueur de 15 mètres, établis sur le côté du terrain à au moins 5 mètres de la ligne de touche et de part et d'autre de la ligne médiane, à moins de 10 mètres de celle-ci.
- III. Chaque aire de banc est équipée d'un banc.
- IV. Les entraîneurs et les joueurs remplaçants doivent demeurer dans l'aire de banc en tout temps. Un entraîneur seulement a le droit de se tenir debout. Un entraîneur qui manque à cette règle s'expose à être expulsé du terrain.

B.19 Conduite antisportive

- I. Toute violence verbale à l'endroit des joueurs ou des officiels et toute intervention d'entraînement excessive et explicite seront taxées de conduite antisportive et exposeront les entraîneurs à un avertissement de l'arbitre. S'il maintient cette conduite, l'entraîneur fautif risque de voir l'arbitre l'expulser du terrain.

