

## **Au Soccer à 5 les matchs seront arbitrés par les entraîneurs de chaque équipe.**

### 1. Le terrain de jeu

Le terrain sera de 30 mètres de longueur par 20 mètres de largeur. (st-bruno les dimensions sont ...)

Les buts auront 1,40 mètre en hauteur par 2,75 mètres en largeur (mesures intérieures) (4,5 pieds X 9 pieds).

à st-bruno les terrains sont identifiés Bleu 1 et 2, Rouge 1 et 2  
mettre un schéma.

### 2. Le ballon

Pour le soccer à 5, on emploie les ballons identifiés «Soccer à 5»; si aucun ballon en bon état n'est disponible, un ballon de taille 3 ou 4 sera utilisé.

### 3. Le nombre de joueurs et d'entraîneurs

En soccer à 5, il y a un maximum de 10 joueurs habillés par équipe. Chaque équipe doit aligner un minimum de 5 joueurs sur le terrain pour débiter la partie dont un gardien de but.

#### Les remplacements

Le nombre de remplacements est illimité, sur tout arrêt de jeu et en accord avec l'autre équipe. Un changement peut aussi s'effectuer à la sauvette (un joueur à la fois).

#### Devoirs du joueur

- devra avoir une tenue conforme aux règlements;
- devra jouer en respectant les règles de jeu;
- devra respecter l'arbitre, les entraîneurs et ses adversaires;
- devra avoir une attitude, un comportement et un langage respectueux sur le terrain.

#### Le responsable d'équipe

Le responsable d'équipe est l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, le gérant ou toute autre personne autorisée par la zone de l'équipe ou par le club.

Un responsable par équipe peut être sur le terrain pour aider les joueurs, mais il ne peut, d'aucune

façon, influencer le déroulement du match.

Les 2 principaux responsables d'équipe assure le bon déroulement du match puisqu'il n'y a pas pas d'arbitre. Ils doivent respecter et faire respecter les règles élémentaires du soccer et les enseigner aux joueurs.

### 4. L'équipement des joueurs

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes (si la température le permet), des bas, des protège-tibias et des chaussures de soccer ou de sport.

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors des pratiques que lors des

matches. 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.

Il est porté à l'attention que le maillot doit être porté à l'intérieur de la culotte courte et que les bas

doivent être relevés. Tous les joueurs portent des protège-tibias.

Il faut veiller 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.

## 5. Les arbitres

Pas d'arbitre pour le soccer à 5. Le bon déroulement du match est du ressort d'un des entraîneurs ou d'un parent bénévole impliqué avec l'équipe.

## 6. Les arbitres assistants

non applicable

## 7. La durée du match

à st-bruno petit match de 25 mn sans après la pratique qui dure aussi 25 mn.

## 8. Le coup d'envoi

Une équipe déterminée par les 2 entraîneurs procède au coup d'envoi.

Le jeu commence par un coup de pied donné par un joueur, dans la direction du camp adverse, au ballon posé à terre au centre du terrain. Tous les joueurs doivent se trouver

dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent

s'approcher à moins de 6 mètres (2-3m sur les petits terrains de st-bruno) du ballon jusqu'à ce que le coup ait été donné. Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé vers l'avant. Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci ait été joué ou touché par un autre joueur.

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

Remise en jeu après un but

Attention : Contrairement à ce qui existe au soccer à 7 et au soccer à 11, la remise en jeu, après un

but, est effectuée par un coup de pied de but botté par l'équipe qui s'est fait marquer le but.

Voir la règle no 16 (Coup de pied de but).

## 9. Ballon en jeu et 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 le match a été arrêté par l'arbitre.

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin du match, y compris dans les

cas suivants :

- a) S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché les montants de but.
- b) S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre.

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.

## 10. Le but marqué

Un but est marqué lorsque le ballon a 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.

## 11. Le hors-jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 5.

## 12. Les fautes et le comportement antisportif

Toutes les fautes commises par un joueur sont sanctionnées par un coup franc direct.

Si une faute est commise à l'intérieur de sa propre surface de réparation, cette faute est sanctionnée

par un coup de pied de réparation.

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).

Autres fautes :

- Cracher sur un adversaire.
- Jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre.

- Faire obstruction à un adversaire sans jouer le ballon.
- Charger le gardien de but.

Gardien de but :

- Retarder le jeu volontairement pour avantager son équipe.
- Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément ou par une rentrée de touche faite par un coéquipier

On ne voit pas la plupart des fautes précédentes dans le soccer à 5. Néanmoins, il faut commencer à expliquer aux joueurs les règles et les comportements acceptables et inacceptables.

À noter que :

- le gardien peut faire plus de 4 pas avec le ballon dans sa surface de réparation;

### 13. Les coups francs

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

Pour le coup franc, le ballon doit être placé à l'arrêt, les adversaires ne pouvant s'en approcher à moins de 9 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.

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

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe qui a exécuté le coup franc, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

### 14. Le coup de pied de réparation (penalty)

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.

Pour le soccer à 5, il n'y a pas de retour sur le coup de pied de réparation : le jeu est reparti par un coup de pied de but.

### 15. La rentrée en touche

Lorsque le ballon a dépassé entièrement la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il est remis en

jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il a 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 effectuant la rentrée de touche doit 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. Le joueur ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur touche au ballon.

Si le ballon pénètre dans le but directement sur une rentrée en touche, le but n'est pas valable. La

reprise du jeu se fera par un coup de pied de but.

Une reprise de la touche est permise pour le joueur qui a raté sa première tentative. Lors de la deuxième tentative, l'arbitre laissera jouer peu importe que la touche soit bonne ou non.

#### 16. Le coup de pied de but

Il y a un coup de pied de but :

a) Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante et a 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.

b) Après un but.

Les joueurs adverses doivent retourner dans leur propre camp (leur moitié de terrain), avant que le coup de pied de but ne soit joué.

NOTE. à st-bruno les joueurs adverses devront quitter le 1/2 terrain autour du but.

#### 17. Le coup de pied de coin (corner)

Il y a un coup de pied de coin lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante et a 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.

Le ballon est alors placé à l'intérieur de l'arc de coin le plus rapproché de la sortie du ballon.

Les adversaires doivent se tenir à au moins six mètres du ballon.

Le joueur qui botte le coup de pied de coin ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur touche au ballon.

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

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