

## ÉQUIPE, JOUEUR ET ENTRAÎNEUR

1. Les participants doivent jouer dans les catégories selon leur année de naissance :

2017 et plus	Initiation (4-5 ans)
2016	U6
2014, 2015	U8
2012, 2013	U10
2010, 2011	U12
2006, 2007, 2008, 2009	13-16 ans

\* Il est possible qu'un joueur joue dans l'équipe de la catégorie supérieure mais jamais dans la catégorie inférieure.

2. Seulement dans le cas où il y a un manque de joueur (moins de 9), une équipe est autorisée à recruter un joueur dans la tranche d'âge inférieure. Lorsqu'un club inscrit deux équipes dans une même tranche d'âge, les joueurs de ses équipes ne pourront jouer dans les deux équipes, ni même remplacer dans son même niveau. Une amende de 200\$ sera imposée à toute équipe qui contrevient à ce règlement.
3. Un village ayant 18 joueurs et moins peut choisir s'il fait 1 ou 2 équipes.  
Un village ayant 19 joueurs et plus doit obligatoirement faire 2 équipes.
4. Tous les joueurs doivent s'inscrire dans leur village de résidence. Si entente entre les villages, un joueur peut jouer sa saison avec une autre équipe.
5. Dans le cas où les parents d'un enfant sont séparés et que ceux-ci résident dans 2 municipalités différentes, l'enfant pourra choisir l'équipe qu'il veut rejoindre.
6. L'arrivée des équipes est au moins 30 minutes avant chaque partie.
7. L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes, des bas (qui couvrent entièrement les protège-tibias), des protège-tibias et des chaussures à crampons.
8. 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 et à la casquette.
9. Chaque joueur se doit :
  - de respecter les règles du jeu
  - de respecter l'arbitre, les entraîneurs et ses adversaires
  - d'adopter une attitude, un comportement et un langage respectueux sur le terrain.
10. Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des autres joueurs et de l'arbitre. Si les deux équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe visiteuse doit changer de maillot (ou porter un dossard).
11. Une équipe peut avoir un maximum de 2 entraîneurs sur le banc.
12. L'entraîneur s'engage à respecter ses devoirs (*voir annexe 3*).
13. Seuls les joueurs et les entraîneurs sont admis sur le banc des joueurs.
14. L'entraîneur peut donner des instructions techniques pendant le match. Les entraîneurs et les joueurs devront être assis sur le banc. On peut accepter que les entraîneurs restent debout à la seule condition qu'ils soient derrière le banc.

## TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

15. Dimensions : longueur entre 45 et 60 m / largeur entre 25 et 45 m. Dans tous les cas. La longueur doit être supérieure à la largeur.
16. Le terrain devra être délimité par des lignes visibles :
  - le rectangle de la surface de jeu
  - point du centre du terrain
  - cercle de 6 m de rayon autour du point centrale
  - surface de réparation : longueur ( // ligne de touche) 7,30m et largeur ( // ligne de but) 11 m plus la largeur du but (5,5 m de chaque côté des montants du but)
  - lorsque possible : un point à 7m de la ligne de but (tir de pénalité)
  - surface de coin : quart de cercle ayant 1 m de rayon

(Voir annexe 1 au besoin)
17. Les buts devront être placés au centre de la ligne de but et être de format identique pour chaque côté du terrain. Ils doivent être solidement stabilisés au sol.
18. Périmètre de sécurité : dans un contexte idéal, 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.
19. Un ballon de taille 3 sera utilisé pour le 4-5 ans et les U6  
Un ballon de taille 4 sera utilisé pour les U8 et U10.  
Un ballon de taille 5 sera utilisé pour les U12 et U16.  
L'équipe qui reçoit doit fournir le ballon de match.

## DÉROULEMENT ET RÈGLEMENTS

20. La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 7 joueurs sur le terrain, dont l'un sera le gardien de but.
21. Le nombre minimum de joueurs pour débiter une partie est de 5 joueurs.
22. Si 15 minutes après l'heure prévu du début de la partie, l'équipe n'a pas 5 joueurs =partie perdu (3-0).
23. La partie sera de deux périodes égales :
  - 4-5 ans et U6 = 2 x 20 min.
  - U8 à U16 = 2 x 25 min.

La pause entre les deux demies sera de 5 minutes.
24. En période de canicule, les entraîneurs et l'arbitre sont invités à offrir plus de pauses « gorgées d'eau ».
25. Si, pour des raisons hors de contrôle, la partie doit être interrompue :
  - Si première demie non-complétée : la partie sera reprise
  - Si première demie complétée : partie terminée
26. Une amende de 50\$ devra être payée à la municipalité responsable des horaires pour changement du nombre d'équipe après la date limite d'inscription.
27. Une amende de 50\$ devra être payée au comité organisateur pour le désistement d'une équipe (sans préavis ou préavis de moins de 5 jours ouvrables avant la première partie prévue d'un tournoi).
28. Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que l'arbitre en soit avisé et que le changement ait lieu à un arrêt de jeu.
29. Un joueur expulsé après le début de la partie ne pourra revenir dans la partie. Cependant, la partie continue à se jouer à 7 contre 7.
30. 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 (le joueur blessé seulement)
- 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)

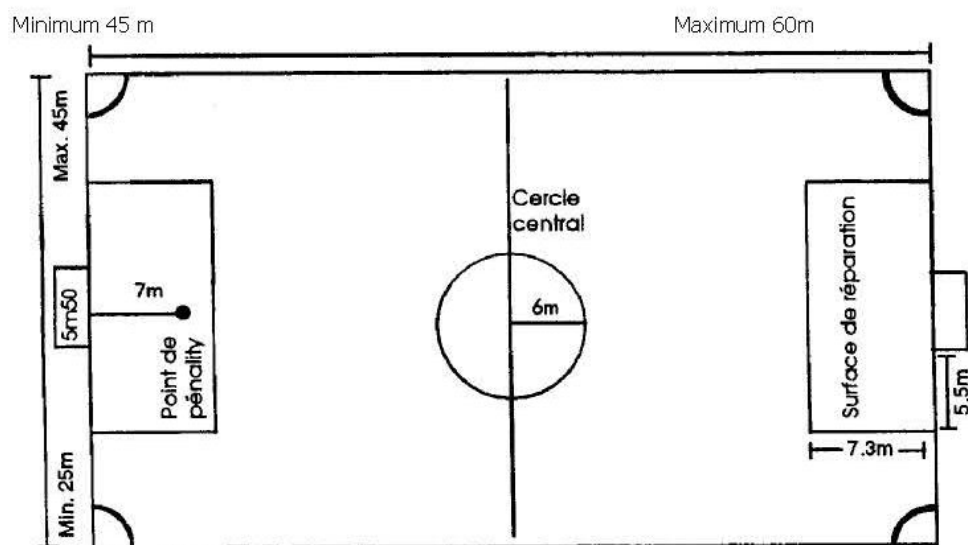
Tous les changements devront s'effectuer par le centre du terrain.

31. L'équipe gagnante d'un tirage au sort décidera quel but elle va attaquer en premier. L'autre équipe procède au coup d'envoi.
32. Un coup d'envoi sera effectué pour débiter chacune des demies et après chaque but (*voir annexe 2*).
33. Advenant une interruption temporaire de la partie pour une raison non précisée, la partie sera reprise par balle à terre (*voir annexe 2*).
34. 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, 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.
35. La loi du hors-jeu ne s'applique pas pour le soccer à 7.
36. Un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi la ligne de but à l'intérieur des montants du but (*voir règle FIFA pour plus de détails sur les buts accordés et non -accordés*).
37. Les joueurs sur le terrain auront la possibilité de faire une courte célébration (sans aller donner la main aux joueurs sur le banc).
38. Une poignée de main entre les deux équipes sera effectuée à la fin de la partie (esprit sportif).
39. Les fautes et comportement antisportif seront sanctionnés (*voir annexe 2*).
40. Un coup franc direct sera effectué afin de reprendre le jeu après une infraction (*voir annexe 2*).
41. Si un joueur de l'équipe se défendant commet dans sa propre surface de réparation une faute majeure, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation (*voir annexe 2*).
42. Lorsque le ballon aura dépassé entièrement les lignes du terrain, soit à terre, soit en l'air, le ballon sera remis en jeu au moyen d'une touche, d'un coup de pied de but ou d'un coup de pied de coin (*voir annexe 2*).
43. Lorsque le pointage a 7 buts d'écart, la partie est terminée. Les entraîneurs auront alors le choix de poursuivre ou non (en apportant des changements aux formations ou non).

## ARBITRE

44. Un arbitre sera désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les règlements jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.
45. L'arbitre veille à l'application des règlements du jeu.
46. L'arbitre est responsable de la saine tenue de la partie. Il sanctionnera tout comportement jugé non respectueux ou contre la pratique saine du sport.
47. En soccer à 7, il n'y a pas d'arbitres-assistants.

## ANNEXE 1 : CROQUIS DU TERRAIN



## ANNEXE 2 : PRÉCISIONS DES RÈGLEMENTS

### Coup d'envoi

#### Procédure

- L'équipe qui remporte le t (pile ou face) choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi.
- L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'adversaire qui procède au coup d'envoi.

#### À chaque coup d'envoi :

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;
- Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;
- Le ballon doit être positionné sur le point central et être immobile ;
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé (vers l'avant ou l'arrière);
- Il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur coup d'envoi.

### Balle à terre (balle d'arbitre)

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce sur le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

Un nombre illimité de joueurs peuvent disputer une balle à terre (y compris les gardiens de but) ; l'arbitre n'a pas le pouvoir de décider qui peut disputer une balle à terre ni son résultat.

La balle à terre doit être rejouée si le ballon :

- touche un joueur avant de toucher le sol ;
- quitte le terrain après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

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

- un coup de pied de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
- un corner si le ballon entre dans le but de l'équipe du joueur ayant botté le ballon.

### 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 se défendant, 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 se défendant. 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 se défendant, 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 se défendant ne pourra se tenir à moins de 6 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 se défendant. Le ballon pourra être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.

### Fautes majeures

Fautes avec la bouche :

- Cracher sur un adversaire

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)

### 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 (charger le gardien de but)
- Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

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
- Toucher le ballon des mains sur une rentrée de touche faite par un coéquipier.

À noter que :

- Le gardien peut faire plus de 4 pas avec le ballon dans sa surface de réparation.
- Le gardien peut reprendre le ballon des mains (une deuxième fois) après l'avoir joué des pieds.

### Carton jaune (avertissement) :

- 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.

### Carton rouge (expulsion) :

- 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 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.

Toutes les fautes commises ailleurs que dans sa propre surface de réparation seront sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise.

### 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 6 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. Une infraction à cette règle doit être sanctionnée comme une faute mineure, si le ballon était en jeu. Par exemple, lors d'un coup franc pour l'équipe défensive dans la surface de réparation, le ballon n'est en jeu que lorsqu'il est sorti de cette surface.

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.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin sera accordé à l'équipe adverse.

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.



Circonstances particulières :

- un coup franc accordé à l'équipe défendant dans de la surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de sa surface de réparation
- un coup franc accordé à l'équipe attaquante pour une faute commise dans la surface de réparation de l'équipe défensive doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation, parallèle à la ligne de but de l'équipe fautive, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Le joueur qui commet une faute majeure, 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 se défendant commet dans sa propre surface de réparation une faute majeure, 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 joueur devra botter le ballon vers l'avant et ne pourra le jouer une deuxième fois de suite. Une infraction à cette règle doit être sanctionnée comme une faute mineure, si le ballon a été botté vers l'avant; sinon le coup est à recommencer.

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 le but est marqué ;
- Un joueur de l'équipe se défendant commet une faute et le but n'est pas marqué.

Autrement le but est bon.

Cependant, si une infraction est commise par un joueur de l'équipe attaquante et qu'un but n'est pas marqué sur le coup de pied de réparation, ce joueur doit être sanctionné comme ayant commis une faute mineure, à l'endroit où il a commis l'infraction (coup franc à cet endroit pour l'autre équipe). 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.



## Rentrée de 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.

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.

Particulièrement en U7 et U8, soyez indulgents sur la deuxième tentative de rentrée de touche. Il est nettement préférable de laisser jouer.

## 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.

- le joueur qui aura botté le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur
- une infraction à cette règle doit être sanctionnée comme faute mineure, si le ballon était sorti de la surface de réparation au moment de l'infraction

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 se défendant 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. Une infraction à cette règle doit être sanctionnée comme une faute mineure.

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.

### ANNEXE 3 : ENGAGEMENT DE L'ENTRAÎNEUR

En tant qu'entraîneur je m'engage à

- Être présent 30 minutes avant le début du match;
- Avoir en ma possession une liste de mes joueurs accompagner de leur date de naissance;
- N'utiliser que les joueurs admissibles;
- Demeurer à trois mètres du terrain durant la partie (respecter du couloir de sécurité);
- Respecter les règles du jeu;
- Montrer l'exemple par mon attitude, mon comportement et mon langage ;
- Toujours respecter l'arbitre, les joueurs et les adversaires ;
- Accepter les décisions de l'arbitre ;
- Quitter le terrain en m'assurant que les joueurs sont en sécurité ;
- Prendre la responsabilité et la redevance du comportement de mes parents et des supporters de mon équipe;
- Manifester un intérêt profond quant au développement intégral de l'enfant;
- Traiter tous les membres de l'équipe de manière juste et équitable;
- Tenir compte des commentaires des parents et des enfants;
- Offrir une « saine philosophie de la victoire »;
- Enseigner les règles du soccer à 7;
- Assurer des entraînements intéressants, amusants et appropriés
- Impliquer les parents dans les entraînements
- Impliquer les joueurs dans les prises de décision
- Insister sur l'amélioration des habiletés techniques du soccer
- Encourager l'effort, la coopération et l'esprit sportif
- Construire des stratégies qui permettront un temps égal de jeu et des rotations de position
- Être impliqué

\_\_\_\_\_  
Signature de l'entraîneur

\_\_\_\_\_  
Date

Pour l'équipe \_\_\_\_\_

Saison : \_\_\_\_\_

## ANNEXE 4 : DESCRIPTION ET ENGAGEMENT DE L'OFFICIEL

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.

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

En tant qu'arbitre je m'engage à

- Être présent au minimum 15 minutes avant l'heure prévue de la partie.
- Faire l'inspection du terrain et rapporter toute anomalie sur ce dernier ou en interdire l'accès si je juge que le terrain est devenu dangereux.
- M'assurer que les joueurs portent leur équipement de façon convenable.
  - maillot doit être porté à l'intérieur de la culotte courte
  - les bas doivent être relevés
  - tous les joueurs doivent porter des protège-tibias
  - les joueurs ne portent rien sur eux qui puisse blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague etc...).
- Porter un short noir ou gris, des bas noirs et un chandail jaune (celui fourni de la ligue)
- Veiller à l'application des règlements du jeu (en avoir une connaissance approfondie).
- Remplir les fonctions de chronométrateur et veiller 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 (les cellulaires ne sont pas admis comme outil de chronomètre).
- D'adresser un avertissement ou d'exclure tous les joueurs ou entraîneurs qui auront une attitude incorrecte (comportement irresponsable, brutalité, propos injurieux ou grossiers, comportements antisportif, etc.).
- D'arrêter la partie si j'estime qu'un joueur est sérieusement blessé, le faire transporter hors du terrain puis autoriser 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.
- N'autoriser personne à pénétrer sur le terrain de jeu avant que le jeu ne soit arrêté et à assurer la gestion des entrées et des sorties sur le terrain.
- Appliquer la clause de l'avantage (si l'avantage présumé ne se réalise pas à ce moment, sanctionner la faute initiale).
- À la fin du match, faire un suivi détaillé à la ressource de mon village (pointage, avertissement ou expulsion, blessures, conditions terrain, etc.) de la manière établie.
- Créer un climat amical, positif et rendre la partie amusante.
- Veiller à ce que ma 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 fair-play

---

Signature de l'arbitre

---

Date

## ANNEXE 5 : ENGAGEMENT DES PARENTS ET DES JOUEURS

### Mission de notre ligue

Faire découvrir aux jeunes de chaque catégorie d'âge le plaisir de jouer au soccer. Que cette expérience soit agréable pour tous.

Voici les valeurs de la « Ligue de soccer Haute-Beauce » : développer la persévérance, l'estime de soi, la confiance en soi et l'esprit d'équipe

### Engagement du joueur

- Jouer pour s'amuser.
- Respecter en tout temps les arbitres, les adversaires et leurs partisans.
- Je respecte les règles du jeu.
- J'accepte toutes les décisions de l'arbitre
- Je donne le maximum d'effort afin d'atteindre mes objectifs.
- J'encourage mes coéquipiers lors de belle performance.
- Je donne le meilleur de moi à chaque partie.
- Je respecte le matériel et les lieux.
- Je me comporte avec respect avec tous.
- Ce sport d'équipe se pratique dans le respect d'un grand esprit sportif.

### Engagement des parents :

- J'encourage les efforts de mon enfant et son esprit d'équipe sportif.
- Je respecte les décisions des arbitres et leur travail.
- Je respecte les entraîneurs, les arbitres, l'équipe adverse ainsi que tous les partisans.
- Je reconnais les bonnes performances de mon enfant comme celle des autres compétiteurs.
- Je considère la victoire comme un plaisir du sport, je dédramatise la défaite et j'apprends à mon enfant que le plus important c'est de participer et s'amuser.
- J'accepte les limites de mon enfant et l'aide dans son développement.
- J'encourage mon enfant dans le respect, et ce, de manière qu'il soit confortable dans la pratique de son sport.

Échelle d'intervention du Comité du Soccer Haute-Beauce

En cas de non-respect des règles

Dans le but d'assurer le bon déroulement du soccer, le Comité de Haute-Beauce devra exécuter les conséquences suivantes en cas de non-respect des règlements :

- Le joueur recevra un avertissement verbal et les parents seront informés du comportement inadéquat.
- Le joueur qui contrevient une deuxième fois au code de vie sera exclu pour une semaine. À son retour, il devra s'engager par écrit à respecter les règles du code de vie. Les parents devront également signer l'engagement.
- Le joueur qui contrevient au code de vie une troisième fois sera suspendu de façon indéterminée ou exclu.
- Si une réintégration est envisagée par le comité du soccer Haute-Beauce et que le joueur se soustrait une fois de plus au respect du code vie, celui-ci se verra exclu de son équipe sans possibilité de retour.

-----  
Moi, \_\_\_\_\_, m'engage à respecter le code vie. Celui-ci m'a été expliqué et j'en ai bien compris le sens. J'ai posé des questions au besoin.

**Signature du joueur :**

\_\_\_\_\_

**Signature d'un parent :**

\_\_\_\_\_