

Document de référence pour les arbitres et les entraîneurs

Pour débiter une partie

L'arbitre tire au hasard entre les deux joueurs centre avant.

L'arbitre place le ballon sur le point central du terrain. Le joueur qui fera le premier botter se place derrière le ballon, prêt à amorcer son élan. Les joueurs de l'équipe adverse doivent reculer à six mètres du ballon.

Au coup de sifflet de l'arbitre, la mise au jeu doit se faire dans un délai raisonnable et suivre certaines règles :

- Le joueur qui fait le coup d'envoi doit botter le ballon une seule fois, il ne peut pas jouer le ballon à nouveau tant qu'un autre joueur n'y a pas touché.
- Le ballon doit traverser complètement la ligne centrale et entrer dans la zone de l'équipe adverse.
- Les adversaires ne peuvent approcher à moins de six mètres du ballon tant que le coup d'envoi n'a pas été botté.

Positions des joueurs

Il n'y a pas de positions obligatoires pour les joueurs mais il est important que les joueurs apprennent à respecter les positions qui leur sont attribuées.

Certains placent deux joueurs offensifs à l'avant, deux joueurs de défense à l'arrière et deux joueurs à la demie, c'est à dire à mi-chemin entre les joueurs offensifs et les défenses. La plupart des entraîneurs préfèrent placer trois joueurs offensifs à l'avant, un seul à la demie et deux à la défense. Mais d'autres combinaisons sont utilisées dépendant si on veut accentuer la défensive ou l'offensive. Par exemple :

- trois défenses, une demie, deux offensifs.
- une défense, deux demies, trois offensifs.
- une défense, une demie, quatre offensifs.

Beaucoup d'entraîneurs font faire les touches par un joueur de demie mais ce n'est pas obligatoire. Ceci permet de conserver les défenses à leur position si la touche est dans notre zone, et à nos joueurs offensifs de se placer si la touche est dans la zone de nos adversaires.

Permutations de joueurs

Les changements de joueurs se font seulement à l'occasion de certains arrêts du jeu qui sont les suivants :

- Touche offensive (Le ballon est à nous) ou touche défensive si l'autre équipe fait une permutation. Inversement, l'autre équipe peut faire une permutation sur notre touche seulement si nous en faisons une.
- Coup de pied de but (peu importe le côté, le changement est permis pour les deux équipes)
- Blessure (On peut permuter tous les joueurs. Le changement est permis pour les deux équipes)
- But compté (Le changement est permis pour les deux équipes)
- Mi-temps (Le changement est permis pour les deux équipes)

La rentrée en touche

Lorsque le ballon dépasse la ligne de touche, il est remis en jeu de l'endroit où il est sorti. C'est un joueur de l'équipe opposée au joueur qui a sorti le ballon qui fait la touche.

Le ballon, placé derrière la tête, doit être lancé des deux mains.

Le joueur faisant la touche doit avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne ou à l'extérieur. Les pieds ou une partie quelconque des deux pieds doivent rester en contact avec le sol. S'il est en position statique avec les pieds sur la ligne au moment de son lancer, il peut être sur la ligne, mais il ne doit pas lever les talons si cela a pour effet que ses pieds se retrouvent complètement et uniquement en appui à l'intérieur du terrain. S'il est complètement à l'extérieur du terrain, rien ne l'empêche de lever les talons, en autant qu'une partie de son pied reste en contact avec le sol.

Le joueur n'est pas obligé de se placer perpendiculairement à la ligne de touche, mais il doit lancer face à lui. Il a droit à des pas d'élan, mais tant qu'il a le ballon, aucun de ses pieds ne doit se retrouver complètement sur le jeu, c'est-à-dire passé la ligne. Il ne doit pas non plus tourner le torse durant son élan, ni lancer le ballon en dehors de l'axe de son élan, ni même directement vers le sol.

Une reprise de la touche est permise pour le joueur qui a raté sa première tentative. Une deuxième erreur entraîne la perte du ballon au profit de l'autre équipe.

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

Si le ballon pénètre dans le but directement lors d'une touche, le but n'est pas valable. La reprise du jeu se fera par un coup de pied de but.

Le coup de pied de but

Il y a un coup de pied de but lorsque le ballon a dépassé la ligne de but et qu'il a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante.

Le ballon est alors placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et remis en jeu rapidement par le gardien ou un autre joueur de l'équipe.

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

Si le ballon n'a pas franchi cette surface, ou bien s'il est touché ou joué par un joueur sans avoir franchi la surface de réparation, le coup de pied doit être recommencé.

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

Zone du gardien

- Toutes les fautes normalement punies par un coup franc sont punies par un tir de pénalité lorsqu'elles ont été commises dans la zone du gardien.
- C'est seulement dans cette zone que le gardien peut toucher au ballon avec ses mains. Dans cette zone, le gardien peut donc bloquer les tirs des adversaires avec ses mains ou ramasser le ballon par terre, il le repassera à ses coéquipiers en leur lançant ou en faisant un botter de dégagement. Toutefois, il ne peut attraper une passe d'un coéquipier avec ses mains, il devra lui aussi botter le ballon.
- Le fait que le gardien attrape le ballon lors d'un tir au but ne constitue pas un arrêt du jeu, donc l'arbitre ne sifflera pas, les substitutions de joueurs ne sont pas permises et le gardien a avantage à se dépêcher à repasser le ballon avant que les adversaires puissent se placer à leur avantage. Le gardien peut sortir de sa zone mais il ne doit pas toucher au ballon avec ses mains, il est alors soumis aux mêmes règles que les autres joueurs.

Botter de dégagement : Le gardien tient le ballon dans ses mains pour le botter en le lâchant à la dernière seconde.

Le hors-jeu

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

Le coup de pied de coin (corner)

Il y a un coup de pied de coin lorsque le ballon a dépassé la ligne de but et qu'il a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défensive.

Le ballon est alors placé sur le coin du terrain du côté où il est sorti.

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

L'arbitre donne le signal de l'exécution par un coup de sifflet.

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

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

Les coups francs

Le coup franc est la façon de reprendre le jeu lorsqu'un joueur commet une faute. Le ballon est donné à l'équipe adverse.

Pour le coup franc, le ballon est placé à l'arrêt, les adversaires ne pouvant 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.

Dès que l'arbitre dépose le ballon par terre, le joueur désigné peut effectuer son botter. L'entraîneur informe à l'avance les joueurs de cette règle. C'est l'entraîneur qui désigne le joueur qui fera le coup franc. Faites vite pour ne pas laisser aux adversaires le temps de se placer. Les adversaires ne doivent pas se placer à moins de six mètres devant le ballon.

Les joueurs de l'équipe qui subit un coup franc direct, a parfois avantage à se placer en ligne à six mètres devant le ballon pour former un mur qui nuira à la trajectoire du ballon. L'entraîneur avertit à l'avance les joueurs de la procédure à suivre et de l'importance de se placer le plus vite possible.

L'arbitre donne un coup de franc direct...

- Quand on donne ou on tente de donner des coups de pieds à un autre joueur.
- Quand on tente de faire tomber l'adversaire (croc en jambe).
- On saute sur un adversaire.
- On frappe ou on tente de frapper un adversaire.

- On tient un adversaire.
- On pousse un adversaire avec les bras ou les mains.
- On touche le ballon avec les mains ou les bras.

N.B.: Un but peut être marqué directement contre l'équipe en faute lors du coup de franc direct. Si les fautes énumérées ci-haut se produisent dans la zone de réparation, un lancer de punition est accordé par l'arbitre.

L'arbitre donne un coup franc indirect ...

- Lorsqu'un joueur commet de l'obstruction contre un adversaire, tout en ne jouant pas le ballon.
- Un joueur donne un coup de pied au ballon lorsqu'il est tenu par le gardien.
- Un joueur fait un jeu dangereux.

N.B.: Lors d'un coup franc indirect, un but ne peut être marqué que si le ballon avant de pénétrer dans le but, a été touché ou joué par un autre joueur que celui qui a botté le ballon.

Le coup de pied de réparation (tir de pénalité)

Si un joueur de l'équipe qui défend, commet, dans sa propre surface de réparation, une faute majeure, il est pénalisé d'un coup de pied de réparation.

Le ballon est placé à sept mètres de la ligne de but sur le point de réparation.

Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur de la zone de réparation et derrière le ballon.

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

Le gardien de but adverse doit rester sur sa propre ligne de but tant que le ballon n'a pas été botté. 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 coup de pied de réparation devra être repris lorsque l'arbitre a donné le coup de sifflet, mais qu'un joueur de l'équipe attaquante ou défendante commet une faute avant que la balle ait été mise en jeu (ex. : entrer trop rapidement dans la surface de réparation).