

Lois du jeu IFA7



<b>Pages</b>	<b>Règles</b>	<b>Titre</b>
3-5	1	Terrain de jeu
6	2	Balle
7	3	Nombre de joueurs
8	4	Uniforme des joueurs
8-9	4	Uniforme de l'entraîneur et de l'assistant
10	5	Temps de jeu
11	6	Début du jeu
12	7	Balle hors jeu
13	8	Objectifs
14-16	9	Infractions
17	10	Coup de pied direct
18	11	Pénalité maximale
19	12	Remise en jeu
20	13	coup de pied de but
21	14	Coup de pied de coin (Trow)
22	15	Arbitres
23	16	Départage
<b>Annexes</b>	<b>#</b>	<b>Titre</b>
24	je	Signaux

## RÈGLE 01 - TERRAIN DE JEU - Fig. 1.0

### 01 – Dimensions

Le terrain de jeu doit être en gazon synthétique ou naturel et de forme rectangulaire. Sa longueur doit être comprise entre 45 et 55 mètres, et sa largeur maximale entre 25 et 35 mètres. La longueur doit toujours être supérieure à la largeur.

### 02 – Marques de terrain

Le champ doit être délimité par des lignes blanches clairement visibles, d'une largeur de 10 cm.

Les lignes les plus longues sont appelées lignes latérales et les plus courtes lignes d'extrémité.

La zone médiane sera délimitée par une ligne horizontale, appelée ligne centrale.

Le centre du terrain sera clairement marqué par un point visible de 10 cm de rayon.

À 5 mètres du milieu de terrain, tracez deux lignes de 5 mètres de large, parallèles et équidistantes, au centre. Au milieu de ces lignes, tracez une ligne médiane perpendiculaire ; ce seront les lignes de tir au but.

### 03 – Filet supérieur

L'installation d'un filet en haut du terrain est facultative. Ce filet doit être confectionné dans un matériau adapté et comporter de petits trous afin d'empêcher la balle de sortir du terrain. Sa hauteur minimale doit être de 10 mètres.

### 04 – La surface de réparation et le point de penalty

À chaque extrémité du terrain, tracez deux lignes perpendiculaires aux lignes de but, à 5 mètres de chaque poteau. Ces lignes s'étendent sur 8 mètres à l'intérieur du terrain et mesurent 15 mètres de long.

Le point de pénalité est défini par un point visible, d'un rayon de 10 cm, situé au milieu de la ligne devant le but, à une distance de 8 mètres de cette ligne.

### 05 – Buts

Les buts doivent être placés au centre de chaque ligne de fond. Ils sont constitués de deux poteaux verticaux reliés par une barre transversale de 5 mètres de long, dont la face intérieure est située à 2,20 cm du sol. Le diamètre des poteaux et de la barre transversale doit être peint en blanc.

Derrière les buts, il doit y avoir un filet solide et d'une profondeur minimale de 0,50 cm, positionné de manière à laisser suffisamment d'espace au gardien de but.

**06 – Zone de substitution**

Située devant la table des arbitres et à côté de la ligne de touche, au milieu du terrain, marquée par deux lignes parallèles de 0,50 cm distantes de 5 mètres l'une de l'autre.

**07 - Banc des remplaçants et zone des représentants**

Le terrain de jeu doit comporter des bancs de touche espacés d'au moins 10 mètres de chaque côté, destinés aux remplaçants et aux entraîneurs de chaque équipe. Il doit également être équipé d'une table et de deux chaises au centre du terrain pour le ou les délégués.

Les bancs et la table des délégués doivent être situés à au moins 5 mètres du terrain.

**08 – Zone technique**

Situé devant la zone de remplacement, il doit être à un (1) mètre du terrain, de la ligne de touche et à 5 mètres de la table des délégués.

**09 – Recommandations**

Pour la réalisation de parties de caractère principal, national, international et télévisé, il est recommandé d'utiliser les champs avec des dimensions minimales de 30 mètres de haut et 50 mètres de long.

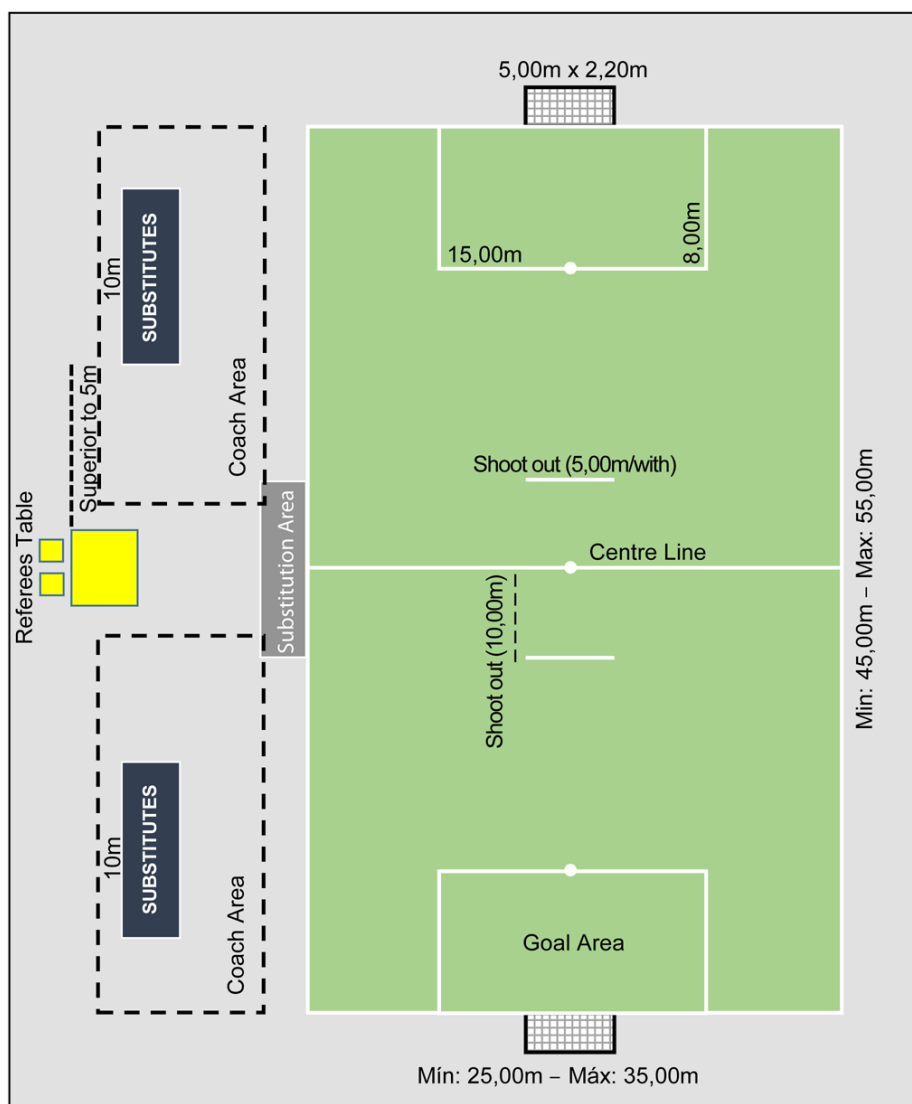
Pour la tenue de matchs importants, y compris les rencontres nationales, internationales et télévisées, nous recommandons l'utilisation de terrains d'une largeur minimale de 30 mètres et d'une longueur de 50 mètres.

**Addenda**

L'utilisation de terrains d'une longueur maximale de 60 mètres et d'une largeur maximale de 40 mètres est autorisée, en cas de besoin.

**Fig. 1.0 - Terrain de jeu**

**IFA7** International Football Association 7  
7 a Side Official Field Specifications



\* All lines must be marked white color and a width of 12.5cm / 5inch

\* Shoot out Line is 10meters away from the center line at both sides and 5meters in length

Last revised on 12/14/14

## RÈGLE 02 – LA BALLE

**01**–Le ballon doit être sphérique, fabriqué à partir de matériaux homologués et ne doit pas compromettre l'intégrité physique du joueur. Le rebond est le critère principal. Lors d'un lancer sur un terrain en gazon synthétique ou naturel depuis une hauteur de 2 mètres, le premier rebond ne doit pas excéder 0,80 cm.

Categorías	Circunferencia	Peso	Presión
Sub 07 Sub 09	63 a 64 cm	270 a 320 gramos	06 a 08 libras
Sub 11 Sub 13 Femenino sub 15	68 a 69 cm	320 a 350 gramos	06 a 08 libras
Sub 15 Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Master Femenino principal	68 a 69 cm	520 a 450 gramos	08 a 10 libras

**02**–Le ballon ne peut être remplacé pendant un match, sauf sur autorisation des arbitres.

**03**–Si le ballon se déforme pendant un match, la rencontre doit être temporairement suspendue jusqu'à ce que les arbitres l'évaluent et le remplacent. Une fois le ballon remis en état, le jeu doit reprendre avec un « ballon tombé » à l'endroit où il avait été interrompu.

**04**–En cas d'interruption due à l'éclatement ou à la perforation d'une balle, le jeu doit être immédiatement arrêté et la balle remplacée sans délai. La rencontre reprendra ensuite conformément à son déroulement initial.

## RÈGLE 03 – NOMBRE DE JOUEURS

**01**–Un match se joue entre deux équipes de 7 joueurs chacune, dont un gardien de but. 6 joueurs de champ et 1 joueur dans les buts (gardien de but).

**02**–Il est interdit de débiter un match officiel avec moins de 7 joueurs par équipe.

**03**–Lorsqu'une équipe, ou les deux, atteignent 3 joueurs par équipe, la partie doit être immédiatement arrêtée, quelle qu'en soit la raison. *(Carton rouge, blessure ou autre)*

**04**–Une fiche d'inscription doit être soumise 15 minutes avant le coup d'envoi, avec un maximum de 20 joueurs inscrits par équipe.

**05**–Les remplacements sont illimités sans interrompre le jeu, mais ils sont limités aux joueurs inscrits sur le document d'inscription soumis avant le match.  
***(Il ne devrait jamais y avoir huit joueurs dans une même équipe en même temps sur le terrain.)***

**06**–Un joueur ne peut effectuer une touche ou un corner que s'il est entré sur le terrain par la zone des remplaçants.

**07**–Un joueur ne peut échanger sa place avec le gardien de but que si les arbitres l'y autorisent.

**08**–Pour intervenir auprès d'un joueur blessé, les arbitres doivent interrompre le match et permettre l'accès aux secours. Dès leur entrée sur le terrain, le joueur doit être évacué afin de recevoir des soins.

**09**–En cas de saignement ou de blessure grave, le joueur doit quitter immédiatement le terrain et être remplacé sur-le-champ.

**10**–À la fin du match, les capitaines doivent signer la page d'enregistrement du match, ce qui certifie que les données qui y sont inscrites sont correctes, telles que : les buts, les fautes, les cartons, les statistiques et le résumé du match.

**11**–Le comité technique sera composé des membres suivants :

- Entraîneur
- Assistant(s) Maximum 2.
- massothérapeute
- Physiologiste

## RÈGLE 04 – UNIFORMES DES JOUEURS, DES ENTRAÎNEURS ET DES ADJOINTS

**01**–L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend les éléments suivants :

- Si des sous-vêtements sont portés, les manches de ces vêtements doivent être de la couleur principale des manches du maillot ou de la chemise.
- Short : qu'il s'agisse de collants thermiques courts ou longs, ceux-ci doivent être de la couleur principale du short.
- Chaussettes : si du ruban adhésif ou des matériaux similaires sont utilisés à l'extérieur, ils doivent être de la même couleur que les chaussettes.
- protège-tibias
- Chaussure

**02**–protège-tibias

- Doit être entièrement recouvert par les chaussettes
- Doit être fabriqué en plastique et/ou en un matériau similaire.
- Doit assurer une protection adéquate

**03**–Couleurs

Les équipes porteront des couleurs qui les distingueront clairement les unes des autres et des arbitres.

Les gardiens de but porteront des couleurs qui les différencieront de leurs coéquipiers et des arbitres.

**04**–Le maillot doit être numéroté au dos (01-99) et chaque numéro doit être unique au sein de chaque équipe. Les numéros ne peuvent pas être portés deux fois par des membres d'une même équipe. La couleur des numéros doit être différente de celle du maillot. Pour plus de détails, veuillez consulter le document "**Règlement sur l'équipement**".

**05**–L'arbitre demandera au joueur de retirer tout objet qui, selon lui, pourrait le blesser ou blesser autrui, comme un collier, des boucles d'oreilles, des bracelets, etc.

**06**–Pour qu'un match puisse commencer, le joueur doit porter l'uniforme complet de son équipe, avec son maillot rentré dans le pantalon et ses chaussettes recouvrant les protège-tibias.

**07**–Le capitaine doit être identifié par un brassard de couleur différente de celle de l'uniforme, porté à un bras. En cas de remplacement, il doit remettre le brassard à un autre joueur encore en activité.

**08**–Les joueurs peuvent participer en portant des lunettes, mais celles-ci doivent être des lunettes de sport et doivent être signalées sur la page d'inscription soumise au début du jeu.

**09**–Si l'équipe ne dispose pas d'un gardien de but remplaçant, le joueur qui le remplacera devra porter un autre maillot avec le même numéro.

**10**–Le port de vêtements thermiques (pantalons, chemises, etc.) doit se faire de la même couleur que l'uniforme.

**11**–Les joueurs ne peuvent pas utiliser de bandages ou de ruban adhésif d'une autre couleur que celle de leur uniforme pour maintenir leurs protège-tibias.

**12**–Les remplaçants doivent porter un gilet en permanence afin de se différencier des joueurs sur le terrain.

### **Uniformes du Comité technique**

**01**–Les membres de l'équipe d'encadrement doivent porter des chaussures et des vêtements de sport appropriés et/ou des vêtements de ville, en identifiant toujours leur équipe.

## RÈGLE 05 – TEMPS DE JEU

**01**–Catégories : hommes, femmes, jeunes et enfants. La rencontre est divisée en deux périodes égales, avec une minute de temps technique par équipe à chaque mi-temps.

Categoria	Edad	Tiempo
Sub 07	06/07 años	15x15
Sub 09	08/09 años	15x15
Sub 11	10/11 años	15x15
Sub 13	12/13 años	15x15
Sub 15 femenino	Hasta 15 años	15x15
Sub 15	14/15 años	20x20
Sub 17	16/17 años	20x20
Principal femenino	Arriba de 18 años	20x20
Sub 20	18/19/20 años	25x25
Principal	Arriba de 18 años	25x25
Veterano	De 35 a 40 años	25x25
Master	Arriba de 40 años	25x25

**02**–Seuls les arbitres ont noté le temps officiel.

**03**–Si une équipe souhaite demander un temps technique d'une minute, elle doit être en possession du ballon et la demande doit être faite par le capitaine, l'entraîneur et/ou les joueurs sur le terrain.

**04**–Si la demande de temps technique est acceptée par les arbitres, seuls les joueurs sur le terrain et l'encadrement technique peuvent se réunir à l'intérieur de la surface de réparation.

**05**–Tout le temps perdu en raison d'une perte de balle et/ou de blessures doit être ajouté au période du jeu. **(À la discrétion des arbitres)**

**06**–Le temps de jeu doit être prolongé par les arbitres en cas de penalty ou de séance de tirs au but.

**07**–En cas d'égalité, la prolongation ne peut excéder 10 minutes dans toutes les catégories, divisée en deux périodes de 5 minutes chacune, sans interruption. À la fin de chaque mi-temps, les équipes doivent changer de côté et jouer immédiatement.

**08**–Il n'y a pas de temps technique d'une minute pendant les prolongations.

**Remarque : Les prolongations ne sont accordées que si elles ont été convenues au début du tournoi. Si l'égalité persiste après les prolongations, une séance de tirs au but (mort subite) sera organisée pour départager les équipes.**

## RÈGLE 06 – DÉBUT DU JEU

**01**–Pour commencer la partie, le choix du côté du terrain et/ou du coup d'envoi se fait par tirage à pile ou face. L'équipe gagnante choisit le côté qu'elle défendra, et l'équipe perdante effectue le coup d'envoi.

**02**–Le coup d'envoi sera annoncé et validé par les arbitres. Une fois le coup d'envoi donné, l'équipe concernée pourra déplacer le ballon, initialement immobile au centre du terrain. (Le ballon peut se déplacer dans n'importe quelle direction.)

- a) Pour qu'un match commence ou que la deuxième mi-temps commence, tous les joueurs de chaque équipe doivent se trouver dans la moitié de terrain que leur équipe défend.
- b) Une fois qu'un but est marqué, le jeu reprend de la même manière.
- c) Après la mi-temps, les équipes doivent changer de côté du terrain.

**03**–Lorsque le jeu reprend au début d'une période ou après un but, les joueurs disposent d'un maximum de 5 secondes pour jouer le ballon, faute de quoi ils seront sanctionnés d'une faute personnelle, mais ils ne perdront pas la possession du ballon.

## RÈGLE 07 – BALLE HORS JEU

**01**–La balle est sortie lorsque :

- a) La circonférence totale dépasse, par voie aérienne ou terrestre, les limites du champ.
- b) Le jeu est interrompu par l'arbitre.
- c) La balle touche le filet supérieur ou une autre surface que le terrain.

**02**–La balle est en jeu en permanence, y compris :

- a) Si vous atteignez le cadre du but.
- b) Si elle touche l'arbitre sur le terrain.
- c) Jusqu'à ce que l'arbitre indique le contraire.

**03**–En cas d'interruption temporaire du jeu sans que la balle ne sorte des limites du terrain, le jeu doit reprendre avec une balle à terre à l'endroit où il a été arrêté.

**04**–Lorsqu'un objet étranger pénètre sur le terrain, le jeu est considéré comme paralysé et aucune action n'est valide.

**05**–Si un joueur hors du terrain ou un membre de l'équipe d'encadrement pénètre sur le terrain pendant un match et empêche un but ou interrompt une attaque franche, il doit être immédiatement expulsé et le jeu doit reprendre par un coup franc à l'endroit où il a été interrompu.

Remarques :

*Les lignes de délimitation de la surface font partie du terrain.*

***Balle lâchée -Le ballon doit toucher le sol avant qu'un joueur ne le touche. Les joueurs doivent se positionner à 30 cm de la zone de rebond.***

## **RÈGLE 08 – BUTS**

**01**–Le but est valable uniquement lorsque la circonférence du ballon franchit entièrement la ligne inférieure reliant les poteaux et la barre transversale, et seulement si tout s'est déroulé conformément aux règles.

## RÈGLE 09 – INFRACTIONS

01–Les infractions sont divisées en deux catégories :

- infractions techniques
- infractions disciplinaires
- les offenses personnelles

### **VIOLATIONS TECHNIQUES**

01–Si le joueur commet une infraction comme suit ;

- a) Donner ou tenter de donner un coup de pied à un adversaire.
- b) Démanteler l'adversaire.
- c) Sauter sur l'adversaire.
- d) Bloquer ou gêner un adversaire.
- e) Lever la ou les jambes de manière violente et/ou dangereuse.
- f) Pousser l'adversaire.
- g) Lever les bras, les mains et/ou se pencher de manière dangereuse
- h) Cracher.
- i) Tirer ou retenir l'adversaire de quelque manière que ce soit.
- j) Ne pas tenir la balle correctement.
- k) Intervenir et/ou bloquer les substitutions de joueurs.
- l) Être violent et/ou dangereux.
- m) Jouer de la balle avec la main.
- n) Empêcher l'adversaire de célébrer.
- o) Enlever le maillot.
- p) Effectuer un tackle.

**Peine:**Coup franc direct pour l'adversaire : la faute sera comptabilisée comme faute cumulative lors du calcul des infractions pour la séance de tirs au but. Selon sa gravité, le joueur pourra recevoir un carton jaune et/ou rouge.

02–Chaque infraction technique est comptabilisée en fautes collectives et individuelles.

### **VIOLATIONS DISCIPLINAIRES**

01–Le joueur commet une faute disciplinaire si ;

- a) Il a rejoint le jeu et/ou l'équipe sans l'approbation de l'arbitre.
- b) Persiste à enfreindre les règles.
- c) S'est rendu coupable de conduite non disciplinaire
- d) Parler avec des mots ampoulés ou commettre des actes vulgaires à l'encontre des décisions de l'arbitre.
- e) Utiliser des tactiques antisportives.
- f) Changer son numéro de maillot.
- g) Discuter avec le public, les officiers, les partenaires et/ou les rivaux.

- h) Est introduit sur le terrain pour donner des instructions.
- i) Le joueur est intoxiqué et/ou consomme de l'alcool et/ou des drogues lorsqu'il joue.
- j) Retarde délibérément la reprise du jeu.
- k) Est violent.
- l) Effectue un tacle.

**Peine:**

**BALLE EN JEU :** L'arbitre doit interrompre le match et inscrire la pénalité dans le document d'enregistrement, en indiquant le numéro et/ou le nom du joueur.

- Coup de pied direct contre l'adversaire à l'endroit où l'infraction a été commise.
- Si l'infraction a lieu dans la surface de réparation, un penalty sera accordé.

**BALLE HORS JEU :** L'arbitre adressera un avertissement au joueur et consignera l'incident, ainsi que le numéro et/ou le nom du joueur, dans le document d'enregistrement du match.

- Le jeu doit reprendre à l'endroit où se trouvait le ballon pour la dernière fois avant son arrêt.

**02–TRIBUNAL DES REMPLAÇANTS**

Les fautes des remplaçants sont comptabilisées dans le total des fautes de l'équipe.

**Peine:**

Si le match est interrompu, le jury d'arbitrage prendra une décision et l'annoncera ensuite aux équipes.

**03–Les cartes et sanctions disciplinaires suivantes :**

**CARTON JAUNE:** Le joueur est immédiatement averti et, s'il est encore sur le terrain, il doit être remplacé. Il ne pourra pas y retourner pendant au moins deux minutes.

L'application d'un carton jaune est requise pour les raisons suivantes :

1. Tenez le maillot, le short et/ou l'adversaire.
2. Utilisez la main délibérément.
3. Gérer les insultes et les comportements antisportifs.
4. Être violent.
5. Lorsqu'un gardien de but touche le ballon en dehors de sa surface de réparation.
6. Obstruer ou bloquer une course dégagée vers le but.

Note: ***Si le ballon touche la main du joueur lors d'un tir au but, l'arbitre doit***

*Juger et décider en conséquence. (Pouvoir discrétionnaire de l'arbitre)*

• ***Si c'est intentionnel, l'adversaire aura un tir direct.***

• ***Si ce n'est pas le but, il devrait y avoir une « balle rebondissante ».***

**CARTON ROUGE:** Le joueur expulsé doit immédiatement quitter le terrain. Le jeu ne reprendra pas tant qu'il n'aura pas quitté la pelouse. L'équipe jouera à dix pendant deux minutes.

Un carton rouge peut être donné pour les raisons suivantes :

1. Récurrence des défauts.
2. Attitude violente.
3. Insultes.
4. Agression directe.
5. Empêcher qu'un but ou un but de jeu dégagé ne se produise par des actions antisportives.

**Accumulation de fautes :** Les équipes qui commettent 5 fautes dans chaque mi-temps ou période disputeront une séance de tirs au but à chaque faute suivante, jusqu'à la fin du temps réglementaire ou de la période. Au début de la deuxième mi-temps ou période, le compteur de fautes est remis à zéro pour chaque équipe.

## **RÈGLE 10 – COUP DE PIED DIRECT**

**01**–Un coup franc direct permet de marquer un but directement.

**02**–Lors d'un tir direct, l'équipe adverse doit respecter une distance de cinq mètres.  
**IMMÉDIATEMENT** Le non-respect de l'espace réglementaire peut entraîner une faute et/ou un carton jaune.

**03**–Chaque coup franc direct doit être exécuté en 5 secondes maximum, sous peine de voir le ballon accordé à l'équipe adverse.

**04**–Si le joueur effectue un tir direct vers son propre but et pénètre directement dans le but sans toucher aucun autre joueur, un but contre son camp sera accordé.

## RÈGLE 11 – SANCTION MAXIMALE

**01-**Lorsqu'une faute ou une violation est commise contre l'équipe attaquante dans la surface de but de l'équipe en défense, une conséquence maximale (penalty, PK) sera accordée à l'équipe attaquante, qui devra courir à partir de la marque correspondante.

- a) Il est obligatoire que l'exécution du penalty se fasse en direction du but adverse, et tous les joueurs doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres derrière le ballon et ne peuvent se déplacer qu'une fois que le ballon a été tiré par le tireur.
- b) Le tireur de la peine maximale doit être clairement identifié avant qu'elle ne soit tirée.
- c) Le tireur doit exécuter la sentence de mort en moins de 5 secondes, sinon l'équipe sera pénalisée d'une faute sans pour autant perdre le droit de Prenez la pénalité. (Si c'est le 6<sup>ème</sup> (Faute contre l'équipe adverse, après la pénalité, il y aura une séance de tirs au but en faveur de l'équipe adverse.)
- d) Lorsque le gardien de but défend le penalty, il doit avoir les deux pieds en contact avec la ligne de fond, entre les poteaux, et peut se déplacer latéralement s'il le souhaite.
- e) Si le gardien de but quitte sa position initiale correcte avant le penalty et empêche un but, le penalty doit être rejoué. (Si le gardien de but quitte sa position initiale correcte avant le penalty et empêche un but, le penalty doit être rejoué. La position était idéale avant le tir, ce qui a permis de marquer un but. Le but est valide.
- f) Si un joueur de l'équipe en défense perturbe le jeu ou y participe directement ou indirectement avant que la pénalité ne soit exécutée, la pénalité maximale doit être répétée. (Si elle se termine par un (Objectif. L'objectif est valide.)
- g) Si le tireur commet une irrégularité et termine sa frappe au but. La sanction maximale Le tir doit être répété. (Si le tireur omet d'annoter un but, le tir ne sera pas répété.)
- h) Si le tir de pénalité entraîne un rebond en touchant un poteau, l'arbitre et/ou d'autres objets sur le terrain, le joueur est en droit de continuer et de terminer le jeu sans laisser d'autres joueurs toucher le ballon.
- i) La sanction maximale est un coup franc direct.

### NOTE:

Si le penalty est accordé pour départager les équipes et qu'il y a rebond sur l'arbitre, le poteau, le gardien de but et/ou tout autre objet sur le terrain, le tireur n'a aucun droit de continuer à jouer ou de tirer à nouveau, quelles que soient les circonstances.

## RÈGLE 12 – LANCER

**01**–Une remise en jeu est effectuée lorsque le ballon a franchi la ligne de touche, au sol ou dans les airs. Elle doit être réalisée à l'endroit où le ballon a quitté le terrain pour l'équipe adverse, du côté de celle qui l'a touché en dernier.

- a) Il ne doit y avoir aucun obstacle à moins de 5 mètres.
- b) Le tireur doit se trouver hors du terrain avant la remise en jeu. Ses deux pieds doivent être à plat et orientés vers le terrain ; seule la rotation du bassin est autorisée au moment du tir (voir figure L-01).
- c) Les deux bras doivent tenir le ballon et le mouvement doit se faire de l'arrière vers l'avant.
- d) Si le lancer est effectué de manière irrégulière, la balle doit être attribuée à l'adversaire.
- e) Un but ne peut être marqué directement après une remise en jeu. Le ballon doit être touché par un joueur avant d'entrer dans le but.
- f) Le gardien de but ne peut pas recevoir le ballon des mains lors d'une touche. S'il touche le ballon des mains, l'équipe adverse bénéficie d'un corner.
- g) La durée maximale d'exécution d'une remise en jeu est de 5 secondes. Passé ce délai, la balle est accordée à l'adversaire.

## **RÈGLE 13 – COUP DE PIED DE BUT**

- 01**-Un dégagement de but est accordé lorsque la circonférence totale du ballon dépasse la ligne de fond au sol ou dans les airs et le ballon a finalement été touché par l'équipe attaquante.
- 02**-Le dégagement au pied doit être effectué par le gardien de but, et il est effectué avec le mains.

### *Procédure de coup de pied de but :*

- a. Le pied ne doit jamais être utilisé pour un dégagement au pied.
  - b. Le gardien de but dispose d'un maximum de 5 secondes pour dégager le ballon. S'il ne dégage pas, le dégagement est accordé à l'équipe adverse.
  - c. Le gardien de but ne peut pas dégager le ballon au sol. Pour ce faire, un autre joueur doit toucher le ballon au préalable et le lui renvoyer. Si le gardien ne respecte pas cette règle, l'équipe adverse bénéficie d'un tir direct.
- 
- 03**-Lors d'un dégagement au pied, les joueurs des deux équipes doivent se trouver à l'extérieur du but zone.
  - 04**-Le ballon doit être joué en dehors de la surface de but, sinon l'adversaire L'équipe se verra accorder un lancer.

## **RÈGLE 14 – COUP DE PIED EN CORNER**

**01**-Un corner est accordé à l'équipe attaquante lorsque la circonférence du ballon dépasse la ligne de but, que ce soit dans les airs ou au sol, et que l'équipe défensive est la dernière à toucher le ballon.

- a) De même, le joueur qui tire un corner doit avoir les deux pieds hors de l'intersection entre les lignes latérales et de fond.
- b) Le tireur doit avoir les deux mains sur le ballon et le mouvement doit aller de l'arrière vers l'avant.

**02** -Si le tireur envoie le ballon au fond des filets sans qu'aucun autre joueur ne le touche, le but est refusé. Un dégagement est accordé à l'équipe adverse.

**03** -Le temps maximal pour exécuter un corner est de 5 secondes. Si ce temps est dépassé, le ballon est accordé à l'équipe qui a défendu par un dégagement aux six mètres.

**04** -Aucun joueur adverse ne peut se trouver à moins de 5 mètres jusqu'à ce que le lancer soit effectué.

## RÈGLE 15 – ARBITRES

### UNIFORME OFFICIEL DES ARBITRES

**01** -L'uniforme officiel doit comprendre : une chemise à manches courtes ou à manches longues de sa fédération ou organisation respective, un pantalon court ou long, des chaussettes noires ou de la même couleur que la chemise et des chaussures de tennis noires.

**02** -Les arbitres devraient toujours s'habiller de la même manière.

**03** -Si la couleur d'un membre de l'équipe est identique à celle de l'arbitre, ce dernier doit changer de maillot.

**04** -La responsabilité totale incombe aux arbitres sur le terrain ; ils sont l'autorité suprême et doivent prendre des décisions en fonction de la sécurité des participants et/ou des spectateurs.

### RESPONSABILITÉS DES ARBITRES


**01** -Appliquer les règles et trancher les litiges survenant lors des entraînements de Soccer 7. Leurs décisions sont sans appel, sauf en cas de visionnage de la rediffusion télévisée (si le système est disponible et fonctionnel au stade). Dans tous les cas, avec ou sans système de rediffusion, la décision arbitrale est définitive.

**02** -Elle devrait garantir l'intégrité physique et la sécurité des joueurs et des spectateurs.

**03** -Une fois entré sur le terrain, le pouvoir de l'arbitre est absolu et s'étend aux tribunes et/ou aux spectateurs.

**04** -Ils essaieront de laisser le jeu se dérouler le plus longtemps possible.

**05** -Lors des tirs au but, un arbitre doit observer le jeu, tandis que l'autre observe les joueurs situés derrière la ligne médiane.

**NOTE:** S'il y a un  Un arbitre observe le jeu, tandis que l'autre prend le temps et cela ne doit pas dépasser 0,5 seconde.

## RÈGLE 16 – DÉPARTAGE

Dans toutes les compétitions de football, il n'y a pas de match nul. Chaque rencontre se termine par le temps réglementaire et/ou les prolongations en cas d'égalité. Si l'égalité persiste, une séance de tirs au but départagera les équipes.

### VICTOIRE AUX TIRAGES AU SORT

**01** – Les deux équipes s'affrontent lors d'une séance de tirs au but, et il convient de souligner qu'il s'agit d'une élimination directe jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

**02** – Chaque joueur inscrit sur le document d'inscription peut participer aux séances de tirs au but.

**03** – Chaque séance de tirs au but ne devrait pas durer plus de 5 secondes à compter du coup de sifflet de l'arbitre.

**04** – Tous les joueurs doivent se positionner derrière le milieu de terrain, à l'exception du tireur et du gardien de but.

**05** – Un arbitre observe le jeu, tandis que l'autre chronomètre, et ce chronomètre ne doit pas excéder 5 secondes.

**06** – Les gardiens de but peuvent également disputer une séance de tirs au but.

**07** – Les gardiens de but doivent se tenir dans leurs cages, les deux pieds sur la ligne, jusqu'à ce que le tireur de la séance de tirs au but touche le ballon.

## ANNEXE I - SIGNAUX



Foul 4



Foul 5



Goal



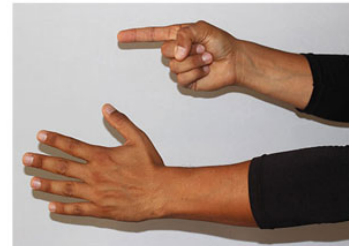
Card



Shoot Out



5 Seconds



Indicating Side



Game End



Time Out