

Comité Local d'Arbitrage

de

St-Hyacinthe



Document technique

de

l'animateur en soccer à 4

SAISON 2017

Loi I – Le Terrain

- **Rectangulaire**, délimité par des cônes ;
- 40 m X 20 m = **ADAPTÉ** selon le niveau, contexte ;
- Buts : 2 mètres, délimités par des cônes (si aucune ligne); hauteur = grandeur d'un joueur

Loi II – Le Ballon

- Grosseur #3 ;
- Surface sécuritaire (uniforme) ;
- Ni trop dure, ni trop mou.

Loi III – Nombre de joueurs

- 4 joueurs sur le terrain de jeu ;
- Gardien de but : aucun
- Changement : illimité, en TOUT temps (près du banc des joueurs)

Loi IV – Équipement des joueurs

- Chandails ou dossards le distinguant de l'autre équipe ;
- Espadrille ou soulier à crampon (sécurité) ;
- **Protège-tibia OBLIGATOIRES.**

Loi V – L'arbitre

- Dirige et **ANIME** le déroulement du jeu ;
- Veille à l'application des règlements ;
- Vérifie l'état du terrain, du ballon et l'équipement des joueurs ;
- Rempie la fonction de chronométrateur ;
- Rempie le rapport de match ;
- Arrête le jeu s'il juge qu'il y a infraction ;
- Se doit d'être présent 20 minutes avant l'heure de la partie ;
- **Travaille en COLLABORATION avec les entraîneurs ;**

Équipement requis :

- Espadrille
- Sifflet/ montre
- Short noire
- T-Shirt noir (avec col de préférence)

Loi VII – Durée de la partie

- 2 périodes de 20 minutes ;
- Pause entre les demies d'environ 5 minutes ;
- *On doit arrêter le temps seulement en cas d'interruption majeure.*

Loi VIII – Coup d'envoi

- Au début de la partie ;
- Au début de la 2^e demie ;
- Après un but.

Procédure :

- Le ballon est posé au sol, immobile, au centre du terrain ;
- Les joueurs se trouvent dans leur propre moitié du terrain ;
- Les adversaires sont à, **au minimum, 5 mètres du ballon** ;
- L'arbitre donne le signal de la reprise par un coup de SIFFLET ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé.

Loi IX – Ballon en jeu et hors du jeu

Ballon hors du jeu	Ballon en jeu
1- Dès qu'il sort des limites du terrain, suffisamment et que vous jugez qu'il n'y a pas d'intention d'y revenir.	1- Toutes autres occasions.
2- Dès que l'arbitre siffle.	2- Incluant si le ballon touche l'arbitre et reste dans les limites du terrain.

Loi X – But marqué

- *On ne compte pas les buts ;*
- But : lorsque le ballon traverse entièrement la ligne de but, soit par terre ou dans les airs, entre les cônes et sous les épaules d'un joueur normal (*gros bon sens*) ;
- Après un but, la remise en jeu s'effectue par un coup d'envoi par l'autre équipe.

Loi XII – Fautes et comportements antisportifs

- L'arbitre doit veiller au respect des règles du jeu dans un *esprit de « fair play » et de SÉCURITÉ* ;
- Un coup franc est accordé à l'équipe adverse si, *de l'avis de l'arbitre*, un joueur commet une des fautes suivantes :
 - Donner un coup de pied à un joueur ;
 - Bousculer un joueur ;
 - Faire trébucher un joueur ;

- Tenir ou retenir un joueur ;
 - Prendre le ballon dans ses mains volontairement.
- Ces infractions doivent être signalées si elles sont effectuées par imprudence, excès de combativité ou inadvertance ;
 - *Dans le cas d'un comportement agressif, le joueur doit être sorti du jeu pour une période d'au moins 5 à 10 minutes (voir avec les entraîneurs).*

Loi XIII – Coup franc

- Lorsque l'arbitre arrête le jeu suite à une faute, le jeu est repris par un coup franc à l'endroit où la faute a été commise.

Procédure :

- Le ballon est posé au sol, immobile, à l'endroit où la faute a été commise ;
- Les adversaires se trouvent **au minimum à 5 mètres du ballon** ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé.
- L'exécutant ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutives : dans ce cas on recommence le coup franc.

Si une faute est commise dans la zone de but, on recule le ballon à une distance 6 mètres du but. Les joueurs adverses ont alors le droit de se positionner normalement sur le terrain.

Loi XV – Rentrée de touche

- Lorsque le ballon traverse entièrement la ligne de touche suffisamment pour arrêter le jeu ;
- Le ballon est remis à l'autre équipe ;

Procédure :

- Le ballon est posé au sol sur la ligne de touche, immobile, à l'endroit où le ballon a sorti ;
- Les adversaires se trouvent **au minimum à 5 mètres du ballon** ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé.
- L'exécutant ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutives : dans ce cas on recommence la rentrée de touche.

Loi XVI – Coup de pied de but

- Lorsque le ballon traverse entièrement la ligne de but suffisamment pour arrêter le jeu et est touché en dernier lieu par un attaquant ;
- Le ballon est remis à l'autre équipe ;

Procédure :

- Le ballon est posé au sol sur la ligne de but, immobile, à côté du but ;

- Les adversaires se trouvent **au minimum à 10 mètres du ballon** ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé.
- L'exécutant ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutive : dans ce cas on recommence le coup de pied de but.

Loi XVI – Coup de pied de coin

- Lorsque le ballon traverse entièrement la ligne de but suffisamment pour arrêter le jeu et est touché en dernier lieu par un défenseur;
- Le ballon est remis à l'autre équipe ;

Procédure :

- Le ballon est posé au sol, immobile, au coin du terrain ;
- Les adversaires se trouvent **au minimum à 5 mètres du ballon** ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé.
- L'exécutant ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutive : dans ce cas on recommence le coup de pied de coin.

Association de Soccer de Saint-Hyacinthe volet local

Catégorie	Arbitre	Arbitre Assistant	Durée de la partie
U5-6	13 \$	---	2 X 20 minutes

Vous devez toujours amener avec vous ce document, il est votre bible et principale source de référence sur un terrain, n'hésitez pas à vous en servir!

