

SOCCER RÉCRÉATIF DES DRAGONS DE GLOUCESTER



GUIDE 2021

1-5510, chemin Canotek
Gloucester (ON) K1J 9J4

www.dragonsoccer.ca

Téléphone : 613-749-4029

info@dragonsoccer.ca

CONTENU

CONSEIL D'ADMINISTRATION	3
BUREAU DES DRAGONS DE GLOUCESTER.....	4
Heures d'ouverture	4
Coordonnées	4
DATES IMPORTANTES POUR 2020.....	4
ESPRIT SPORTIF/CODES DE CONDUITE.....	5
Esprit sportif.....	5
Participation.....	5
Les principes de l'esprit sportif.....	5
Code sportif pour les entraîneurs.....	5
Code sportif pour les joueurs.....	5
Code sportif pour les parents.....	5
Code des arbitres.....	6
POLITIQUE SUR LE HARCÈLEMENT.....	6
Harcèlement — Généralités.....	6
Harcèlement envers les arbitres.....	7
Harcèlement ou abus par un entraîneur.....	7
Harcèlement ou abus par un spectateur.....	7
RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX.....	8
Absence de l'arbitre.....	8
Commotions cérébrales.....	8
Conditions du terrain.....	8
Conditions météo (orages, chaleur, qualité de l'air).....	8
Coups de tête.....	9
Crampons et protège-tibias.....	9
Emplacement des parents et partisans sur le terrain.....	9
Horaires.....	9
Information.....	9
Journées du soccer.....	10
Limite de pointage.....	10
Nombre de joueurs (forfait).....	10
Pauses pour boire de l'eau.....	10
Plâtres.....	11
Politique sur les alignements (U8 à U18).....	11
Rencontre d'avant-partie.....	11
Retour de l'équipement.....	11
Signalement des cas d'abus.....	11
Supervision des parents.....	12
RÈGLEMENTS DE BASE DU JEU.....	13
Soccer micro (U6 à U8).....	13
Soccer mini (U9 à U12).....	16
Soccer ados (U13 à U18).....	25
PARTIES DE LA JOURNÉE DU SOCCER (U9 À U18).....	35
En cas d'égalité — demi-finale et finale.....	35
RÉSUMÉ DES RÈGLES DES DRAGONS.....	37

Le conseil d'administration des Dragons vous souhaite la bienvenue !

Pour ceux qui étaient parmi nous par les années précédentes, nous sommes heureux de vous revoir. Pour ceux qui se joignent aux Dragons pour la première fois, nous espérons que votre saison sera agréable et que vous serez des nôtres pendant plusieurs années.

Message du président

Notre mission est

De promouvoir le jeu de soccer tout en fournissant aux participants la même chance de jouer et de s'épanouir dans une atmosphère de plaisir, de bon esprit sportif et de respect.

Afin d'atteindre cet objectif, nous avons besoin de l'engagement total des joueurs, des entraîneurs, des arbitres, des parents et d'un grand nombre de bénévoles, non seulement en paroles, mais aussi en gestes. Ensemble, nous pouvons former les joueurs, les arbitres et les entraîneurs ; célébrer le soccer dans un environnement agréable et sain tout en améliorant la qualité de vie de notre collectivité.

Le présent guide vous fournit les renseignements de base pour jouer au soccer avec les Dragons de Gloucester. J'espère que vous le trouverez très utile. D'autres renseignements sont accessibles sur notre site Web. Je vous encourage également à poser des questions et à faire part de vos commentaires aux membres du conseil. Je vous remercie d'avance de votre contribution à une saison 2021 réussie.

Bill Coleman

Président, Dragons de Gloucester

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Président.....	Bill Coleman
Directeur exécutif, Opérations	David Lowe
Ancien président	vacant
Secrétaire	vacant
Trésorier	Simon Tomlinson
Directeur, Équipement et installations	Rémi Beaudin
Directeur, Formation des entraîneurs	Andrew Watson
Directeur, Marketing et relations avec le public	John Fernandez
Directrice, Micro 4 à 6 ans	Adrian Movileanu
Directeur, Micro 7 et 8 ans.....	Fiona Brooks
Directeur, Filles — Mini (U9 à U12)	Marc-André Daoust
Directeur, Garçons — Mini (U9 à U12).....	Michel Beaulieu
Directrice, Filles — Ados (U13 à U18).....	Leah Hutchinson White
Directeur, Garçons — Ados (U13 à U18)	Jim Hunker
Arbitre en chef	Jason Gauthier

BUREAU DES DRAGONS DE GLOUCESTER

<u>Heures d'ouverture</u>	mai à août	9 h 30 à 19 h
	septembre à avril	10 h à 15 h
	octobre à février	Mardi, mercredi, jeudi
	Fins de semaine et jours fériés	fermé

<u>Coordonnées</u>	Chef de bureau	Currie Armstrong
	1-5510, chemin Canotek, Gloucester (ON) K1J 9J4	
	Téléphone : 613-749-4029	
	Courriel : info@dragonsoccer.ca	
	Site Web : www.dragonsoccer.ca	

DATES IMPORTANTES POUR 2021

Veillez visiter www.dragonsoccer.ca pour les mises à jour.

Distribution de l'équipement aux entraîneurs	9 mai
Début de saison mini et ados (U9 à U18).....	18 mai
Début de saison micro (U4 à U8)	22 mai
Clôture des remboursements	31 mai
Journée du soccer U4-U8 et U14-U18 filles	22 août
Journée du soccer U9-U12 et U14-U18 garçons	23 août
Retour de l'équipement	À la journée du soccer
Assemblée générale annuelle	19 octobre

ESPRIT SPORTIF/CODES DE CONDUITE

Esprit sportif

Un des principaux objectifs des Dragons de Gloucester consiste à enseigner un bon esprit sportif. Pour y arriver, les entraîneurs et les parents doivent montrer l'exemple aux joueurs.

Participation

Les Dragons de Gloucester visent à promouvoir la récréation, le bien-être, la santé et l'amitié. L'essentiel, c'est de participer. Chaque joueur recevra le même temps de jeu. Un joueur qui passe outre au code de conduite peut voir son temps de jeu réduit.

Les Dragons démontrent un intérêt marqué envers le respect du concept d'ESPRIT SPORTIF et s'attendent à ce que les joueurs, entraîneurs, bénévoles et autres participants comprennent et mettent en pratique ce concept lors des activités des Dragons.

Les principes de l'esprit sportif

- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 | Respect des règles du soccer | 4 | Respect des coéquipiers, entraîneurs et bénévoles |
| 2 | Respect des arbitres et de leurs décisions | 5 | Participation sur un pied d'égalité |
| 3 | Respect des adversaires | 6 | Maîtrise de soi en tout temps |

Code sportif pour les entraîneurs

1. Je planifierai l'horaire des exercices d'une façon raisonnable en gardant à l'esprit que les joueurs ont d'autres obligations ;
2. J'enseignerai l'esprit sportif à mes joueurs, ainsi que le respect des règles, des arbitres et des adversaires ;
3. Je m'assurerai que tous les joueurs reçoivent les mêmes directives, le même soutien et le même temps de jeu ;
4. Je m'abstiendrai de ridiculiser les joueurs ou les arbitres de la partie, de leur crier après ou d'émettre des commentaires négatifs. Je n'oublierai pas que les joueurs doivent s'amuser et qu'on doit les encourager à avoir confiance en eux ;
5. Je m'assurerai que l'équipement et les installations sont sécuritaires ;
6. Je n'oublierai pas que mes joueurs méritent un entraîneur qu'ils peuvent respecter. Je ne tarirai pas d'éloges et je donnerai l'exemple lors de mes interactions avec les joueurs, les autres entraîneurs et les arbitres ;
7. Si je suis en désaccord avec un arbitre, j'accepterai la décision sans argumenter. Je peux faire part de mes préoccupations à l'arbitre en chef ou au directeur du groupe d'âge ;
8. Je suivrai la formation appropriée et continuerai à perfectionner mes compétences.

Code sportif pour les joueurs

1. Je vais jouer au soccer parce j'en ai envie et non pas parce que mes parents ou mes entraîneurs le souhaitent ;
2. Je vais respecter les règles ;
3. Je vais contrôler mon humeur en tout temps. Les bagarres, disputes et insultes sont inadmissibles ;
4. Je vais respecter mes adversaires ;
5. Je vais être un joueur d'équipe ;
6. Je n'oublierai pas que ce n'est pas tout de gagner. Il est plus important d'avoir du plaisir, d'améliorer mes habiletés, de me faire des amis et de faire de mon mieux ;
7. Je vais féliciter mes coéquipiers et adversaires lorsqu'ils feront de beaux jeux ;
8. Je n'oublierai pas que les entraîneurs et les arbitres sont là pour m'aider. Je vais respecter leurs décisions ;
9. Je ne contesterai pas la décision de l'arbitre.

Code sportif pour les parents

1. Je ne forcerai pas mon enfant à jouer au soccer ;
2. Je n'oublierai pas que mon enfant joue pour son plaisir et non le mien
3. J'encouragerai mon enfant à respecter les règles et à régler les conflits sans violence verbale, hostilité ou violence physique ;
4. J'enseignerai à mon enfant que faire de son mieux vaut mieux qu'une victoire, de façon à ce qu'il ne soit pas frustré par une défaite ;
5. Je ferai en sorte que mon enfant se sente toujours comme un gagnant en le félicitant sans le critiquer ;
6. Je ne ridiculiserai jamais et ne crierai jamais après un joueur, un entraîneur ou un arbitre en raison d'une erreur ou d'une défaite ;
7. J'applaudirai les beaux jeux et les belles performances des deux équipes ;
8. Je ne mettrai jamais en question le jugement, les méthodes ou l'honnêteté d'un entraîneur ou d'un arbitre en public ;
9. J'appuierai les efforts visant à éliminer la violence verbale et physique des activités de soccer ;
10. Je respecterai et valoriserai les entraîneurs et arbitres.

Code des arbitres

Les arbitres des Dragons doivent adhérer au code de conduite pour les arbitres de l'Ontario Soccer et respecter les points suivants :

- Se comporter avec dignité sur le terrain et hors du terrain et tenter, par l'exemple, d'inspirer les véritables principes d'esprit sportif et de gagner le respect de ceux et celles pour qui ils œuvrent.
- Ne pas placer les Dragons dans une situation prêtant à la controverse et se conformer aux règlements du territoire dans lequel ils officient.
- Respecter l'ensemble des normes et directives.
- Toujours bien paraître et maintenir un degré supérieur de bien-être physique et mental.
- Étudier les Lois du jeu et être conscient des changements, en plus d'appliquer les Lois et les changements.
- Exécuter leurs tâches respectives, y compris participer aux ateliers et conférences, et aider leurs collègues à perfectionner leurs normes d'arbitrage, de formation et d'évaluation.
- Respecter les engagements qu'ils ont acceptés à moins de raisons telles une urgence personnelle ou la maladie.
- Ne pas critiquer publiquement les autres arbitres ou toute association de soccer ni émettre de commentaires aux médias concernant une partie à laquelle ils participaient.
- Être soumis à des mesures disciplinaires en cas de non-respect du code de conduite.

Les Dragons s'engagent à ce que les codes de conduite ci-dessus soient respectés par les joueurs, les parents, les entraîneurs et les arbitres. Nous espérons que les participants reconnaîtront et applaudiront le comportement qui démontre ces valeurs, puisqu'il s'agit du moyen le plus efficace de renforcer le comportement positif. Veuillez noter toutefois que des mesures disciplinaires seront prises en cas de non-conformité.

Les Dragons sont reconnaissants des efforts et du temps qu'offrent tous les bénévoles. Merci beaucoup !

POLITIQUE SUR LE HARCÈLEMENT

HARCÈLEMENT ET ABUS NE SERONT PAS TOLÉRÉS !

Harcèlement — Généralités

Les Dragons de Gloucester s'engagent à fournir un milieu exempt de harcèlement fondé sur la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur, la religion, l'âge, le sexe, l'orientation sexuelle, l'état matrimonial, la situation de famille ou la déficience. Le harcèlement constitue une forme de discrimination. Le harcèlement est interdit par la *Charte canadienne des droits et libertés* et par la législation sur les droits de la personne en vigueur dans chaque province et territoire du Canada. Dans les pires cas, le harcèlement, en particulier le harcèlement sexuel, peut constituer une infraction en vertu du *Code criminel* canadien. Les Dragons de Gloucester sont liés par la [politique en matière de harcèlement](#) de l'Ontario Soccer et y souscrivent.

Harcèlement envers les arbitres

Le programme des arbitres des Dragons recrute, forme et développe les arbitres dans un milieu favorable qui leur permet de perfectionner leurs compétences et aptitudes. Le programme recrute et forme jusqu'à 100 nouveaux arbitres par année. Bon nombre des arbitres que vous voyez aux parties manquent d'expérience et feront des erreurs.

Les arbitres sont des employés des Dragons de Gloucester. Pour de nombreux arbitres, il s'agit de leur premier emploi.

On s'attend des entraîneurs, joueurs et spectateurs qu'ils respectent les arbitres et leurs décisions. On s'attend des entraîneurs qu'ils soutiennent les arbitres afin de leur permettre de perfectionner leurs aptitudes et compétences comme arbitres.

On s'attend des joueurs et parents qu'ils fassent part de leurs préoccupations vis-à-vis de l'arbitrage à l'entraîneur de leur équipe. Les entraîneurs peuvent communiquer avec l'arbitre en chef après la partie pour exprimer leurs inquiétudes ou demander des éclaircissements au sujet des Lois du jeu.

Se disputer de façon constante avec un arbitre concernant une décision, contester les décisions, faire des remarques désobligeantes à l'endroit de l'arbitre et avancer sur le terrain de jeu sans la permission de l'arbitre sont tous des gestes pouvant constituer du harcèlement ou de l'abus. Dans ces cas, l'arbitre, tout en restant calme et poli, doit suivre les procédures décrites ci-dessous.

Harcèlement ou abus par un entraîneur

L'arbitre arrêtera le jeu, si ce n'est pas déjà fait. Par la suite, l'arbitre approchera l'entraîneur pour lui signaler que son comportement est abusif et qu'il devra quitter le terrain s'il continue. Si l'abus se poursuit et l'entraîneur refuse toujours de quitter le terrain, l'arbitre abandonnera la partie.

Harcèlement ou abus par un spectateur

L'arbitre attendra qu'il y ait un arrêt de jeu. Si l'arbitre peut déterminer quelle équipe le spectateur encourage, il expliquera à l'entraîneur en question que le comportement du spectateur est abusif et lui demandera de contrôler ce même spectateur. Si l'arbitre ne peut pas déterminer quelle équipe le spectateur encourage, il approchera l'entraîneur de l'équipe hôte. Si le harcèlement ou l'abus continue, l'entraîneur demandera au spectateur de quitter le terrain. L'arbitre devra expliquer à l'entraîneur approprié qu'il abandonnera la partie si le spectateur refuse de quitter le terrain.

Dans le cas où :

- on aurait abandonné une partie ou
- on aurait expulsé un entraîneur en raison de son comportement abusif,

l'arbitre communiquera avec le bureau des Dragons immédiatement après la partie et laissera un message pour signaler l'incident, suivi d'un rapport écrit le plus tôt possible.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Absence de l'arbitre

Lorsque l'arbitre désigné est absent, on demande aux entraîneurs de faire une partie amicale (un jeu simulé), et ce, pour respecter le principe de l'esprit sportif. La partie officielle sera une partie nulle de 0-0 et chaque équipe recevra un point. Le pointage de la partie amicale ne sera pas enregistré.

On peut uniquement utiliser un arbitre de remplacement pour rendre la partie officielle s'il s'agit d'un arbitre inscrit, portant son uniforme et possédant tout l'équipement nécessaire, ainsi qu'une feuille de partie. Les arbitres adjoints ne peuvent pas prendre le contrôle de la partie s'ils ne sont pas qualifiés pour le groupe d'âge. Les parties ne seront pas reportées.

Commotions cérébrales

Il faut retirer du jeu tout joueur qui semble souffrir d'une commotion pour le reste de la partie ou de la pratique. Pour des conseils sur les commotions, vous pouvez consulter :

<http://www.parachutecanada.org/thinkfirstcanada>

Conditions du terrain

Les arbitres doivent s'assurer que les conditions du terrain sont sécuritaires. Les grandes dépressions ou de l'eau stagnante qui dépasse environ 0,5 m sur 0,5 m en superficie, les trous de marmotte et autres dangers semblables constituent des raisons pour annuler une partie. L'arbitre a le dernier mot pour ce qui est de décider si un terrain est sécuritaire.

Conditions météo (orages, chaleur, qualité de l'air)

Les équipes doivent pratiquer et jouer en cas de mauvais temps. Les pratiques et les parties seront annulées si la ville d'Ottawa interdit l'utilisation des terrains. Les joueurs et les entraîneurs doivent se présenter aux parties à moins d'avis contraire des Dragons. L'arbitre désigné de la partie déterminera si le terrain ou les conditions météorologiques sont appropriés pour le jeu. Seul l'arbitre peut prendre la décision d'annuler une partie sur le terrain. Pour U5-U7, les entraîneurs prennent cette décision.

- Les arbitres suivent la politique de l'Association canadienne de soccer pour déterminer la sécurité du jeu. Lorsqu'on entend du tonnerre ou observe un éclair, on doit abandonner la partie.
- Une fois une partie abandonnée, il n'y a pas de période d'attente pour continuer. Tous les participants doivent quitter l'endroit.
- Si les deux équipes sont présentes avec le nombre minimal de joueurs et que la partie ne commence pas en raison des conditions météorologiques, la partie n'est pas comptée.
- Si la partie est commencée et qu'elle est abandonnée pendant la première période, le pointage est enregistré comme 0-0, peu importe le pointage réel. Si la partie est abandonnée pendant la deuxième période, le pointage est enregistré tel qu'il est au moment de l'abandon de la partie.
- Les parties de la saison régulière ne seront pas reportées lors d'une annulation en raison de la météo.

Politique en matière de chaleur

Lorsque la température, à tout moment du jour de la partie, dépasse 30 degrés Celsius selon ce qui est indiqué sur le [site Web](#) d'Environnement Canada, il y aura deux pauses par période pour boire de l'eau, et ce, automatiquement. Les parties et pratiques se poursuivront telles qu'elles sont planifiées. Les entraîneurs doivent surveiller les joueurs pour détecter des signes de stress ou de malaise causés par la chaleur.

Lorsqu'il est prévu que la température au moment du match sera de 37°C ou plus ou que l'humidex sera de 39°C ou plus, les matchs et les pratiques seront annulés.

Le conseil des Dragons se réserve le droit d'annuler les activités de soccer en se fondant sur des circonstances particulières ou des avertissements météorologiques explicites affichés sur le site Web d'Environnement Canada.

Politique en matière de qualité de l'air

Si le classement de la qualité de l'air sur le site Web d'Environnement Canada est de 7 ou plus à l'heure de la partie ou de la pratique, les activités de soccer sont annulées. Le conseil des Dragons examinera les prévisions et les entraîneurs seront avisés de toute annulation par le bureau et au moyen du site Web.

Voir le document [Avoiding/preventing heat-related injuries](#) (Éviter et prévenir les malaises causés par la chaleur) accessible sur le site Web.

Coups de tête

Les Dragons ont adopté les lignes directrices de la *US Soccer* relativement aux coups de tête. Nous ne recommandons aucun coup de tête chez les enfants de 5 à 10 ans. On peut initier les groupes U11 et U12 à la technique du coup de tête au cours des entraînements seulement, mais sans insister. Si un joueur frappe le ballon avec sa tête pendant une partie, le jeu continue, car les Lois du jeu n'interdisent pas les coups de tête.

Crampons et protège-tibias

Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les âges. De U4 à U7, les crampons sont recommandés, mais les chaussures de sport sont acceptées. Les crampons sont obligatoires à partir de U8.

Emplacement des parents et partisans sur le terrain

Les parents et partisans doivent se trouver du côté opposé du terrain d'où se trouvent les joueurs, ce qui permet aux entraîneurs de mieux contrôler l'équipe, de faciliter les remplacements et d'assurer la sécurité des joueurs. Les parents et entraîneurs ne sont pas autorisés à se trouver derrière la ligne de but. Le premier entraîneur à arriver sur le terrain choisit le côté où s'installer.

Horaires

Les horaires seront affichés sur www.dragonsoccer.ca. Les horaires de la Journée du soccer seront disponibles au mois d'août.

Information

Tous les documents, y compris les réponses aux questions posées fréquemment, sont disponibles sur notre site Web : www.dragonsoccer.ca.

Journées du soccer

Les Journées du soccer se déroulent en août. Voir « Dates importantes » à la page 4 pour connaître la date exacte pour tous les groupes d'âge. Toutes les équipes participent à la Journée du soccer. Veuillez consulter le site Web en août pour de l'information à jour.

Limite de pointage

Respectez votre adversaire et n'accumulez pas trop de points.

Afin d'éviter des pointages trop élevés, un écart maximal de **huit** buts sera permis (et enregistré) pour tout match. Une fois cet écart atteint (p. ex., si le pointage est de 8-0, 9-1 ou 10-2), l'arbitre mettra fin à la partie (seulement pour les niveaux U13 à U18). Les buts et les points seront décernés comme d'habitude.

Pour éviter ce problème, les entraîneurs peuvent utiliser les stratégies suivantes :

- Effectuer une rotation des joueurs en leur assignant différentes positions ;
- Faire des passes du ballon plusieurs fois avant de tirer au but ;
- Faire un botté avec le pied le plus faible ;
- Réduire le nombre de joueurs sur le terrain ;
- Lancer/botter de l'extérieur de la surface de réparation.

Nombre de joueurs (forfait)

- Si le nombre de joueurs n'est pas suffisant pour commencer la partie, l'arbitre doit retarder le début de la partie de 10 minutes pour attendre l'arrivée des joueurs en retard. L'arbitre commencera la partie une fois le nombre minimal de joueurs présent.
- L'arbitre annulera la partie si le nombre de joueurs n'est pas suffisant pour commencer ou continuer la partie.
- Si la partie est annulée avant le coup d'envoi ou dans la première période parce que l'une des équipes ne présente pas un nombre suffisant de joueurs pour commencer ou continuer la partie, l'arbitre enregistre un pointage de 2-0 en faveur de l'équipe qui présente un nombre suffisant de joueurs en mesure de jouer.
- Si la partie est annulée avant le coup d'envoi ou dans la première période parce qu'aucune des équipes n'a un nombre suffisant de joueurs pour continuer la partie, l'arbitre enregistre un pointage de P-P.
- Si la partie est annulée dans la deuxième période, l'arbitre enregistre le pointage réel.
- L'arbitre doit remettre un rapport concernant l'incident au bureau des Dragons.

Pauses pour boire de l'eau

Les températures très chaudes pourraient exiger un temps d'arrêt pour permettre la consommation d'eau à chaque période de la partie. Un des entraîneurs doit en faire la demande. Ce sujet sera abordé et une entente sera faite avant la partie ; l'arbitre en sera responsable et autorisera une pause environ à mi-chemin de chaque période. L'arbitre ajoutera du temps à la période au cours de laquelle on prend une ou plusieurs pauses pour boire de l'eau.

Plâtres

L'équipement de protection moderne fabriqué de matériaux doux, légers et rembourrés n'est pas considéré comme dangereux, et est donc permis. Les plâtres durs posent toutefois un danger au joueur qui les porte et aux autres joueurs, et sont donc interdits. La pratique qui consiste à rembourrer un plâtre ne réduit pas le degré de risque.

Politique sur les alignements (U8 à U18)

Objectif :

- Afin de s'assurer que seuls les joueurs inscrits prennent part à une partie ;
- Afin de s'assurer que les joueurs suspendus purgent leurs suspensions ;
- Afin d'aider l'arbitre à rédiger des rapports disciplinaires en identifiant correctement les joueurs fautifs.

Les entraîneurs des groupes d'âge U8 à U18 doivent fournir un alignement complet à l'arbitre avant le début de la partie. Cet alignement doit identifier les noms et les numéros de tous les joueurs. Pour les équipes U13 à U18, les noms des joueurs suspendus doivent y être indiqués avec une note concernant leur suspension. Ces joueurs ne peuvent pas participer à la partie.

Les arbitres devraient demander les alignements aux entraîneurs à la rencontre avant la partie.

Si un entraîneur ne fournit pas d'alignement, l'arbitre retarde le début de la partie de 10 minutes afin de permettre à l'entraîneur ou un autre représentant de l'équipe de le préparer. Si l'arbitre ne reçoit pas l'alignement, il annule la partie et enregistre un pointage de 2-0 en faveur de l'équipe ayant fourni son alignement. Si les deux équipes ne fournissent pas d'alignement après 10 minutes, l'arbitre annule la partie et enregistre un pointage de P-P dans RefCentre.

L'arbitre doit remettre un rapport concernant l'incident au bureau des Dragons.

Les arbitres doivent remettre les alignements avec leurs rapports de match.

Rencontre d'avant-partie

Lorsque l'arbitre appelle les capitaines, les deux entraîneurs assisteront à la rencontre au cercle central en compagnie des capitaines. Les entraîneurs se salueront et salueront les capitaines ainsi que l'arbitre. L'arbitre et les entraîneurs s'assureront que tous comprennent bien les règlements pertinents pour le groupe d'âge en question et répondront aux questions. C'est à ce moment qu'on peut demander une pause permettant la consommation d'eau.

Retour de l'équipement

À la fin de la dernière partie lors de la Journée du soccer, les entraîneurs doivent retourner l'équipement à la tente ou au camion d'équipement. Il faut retourner les maillots de gardien, mais les joueurs gardent leurs maillots, culottes courtes et bas. Les sacs doivent uniquement contenir l'équipement et les articles des Dragons.

Signalement des cas d'abus

Tout le monde a le devoir de signaler un cas soupçonné de violence faite aux enfants à la société d'aide à l'enfance. Si vous soupçonnez de l'abus, veuillez consulter la politique de la société en matière d'abus : www.oacas.org/childwelfare/duty.htm.

Supervision des parents

Les joueurs jusqu'à 12 ans ne peuvent pas être laissés seuls au terrain. Les entraîneurs n'ont pas la responsabilité de superviser les enfants lorsque les parents sont absents et ne peuvent pas s'occuper d'urgences sans l'appui approprié des parents. On doit aborder ce sujet au début de la saison avec les entraîneurs et les parents pour assurer une entente mutuelle sur la mise en application de cette mesure au cours de la saison.

RÈGLEMENTS DE BASE DU JEU

Soccer micro (U6 à U8)

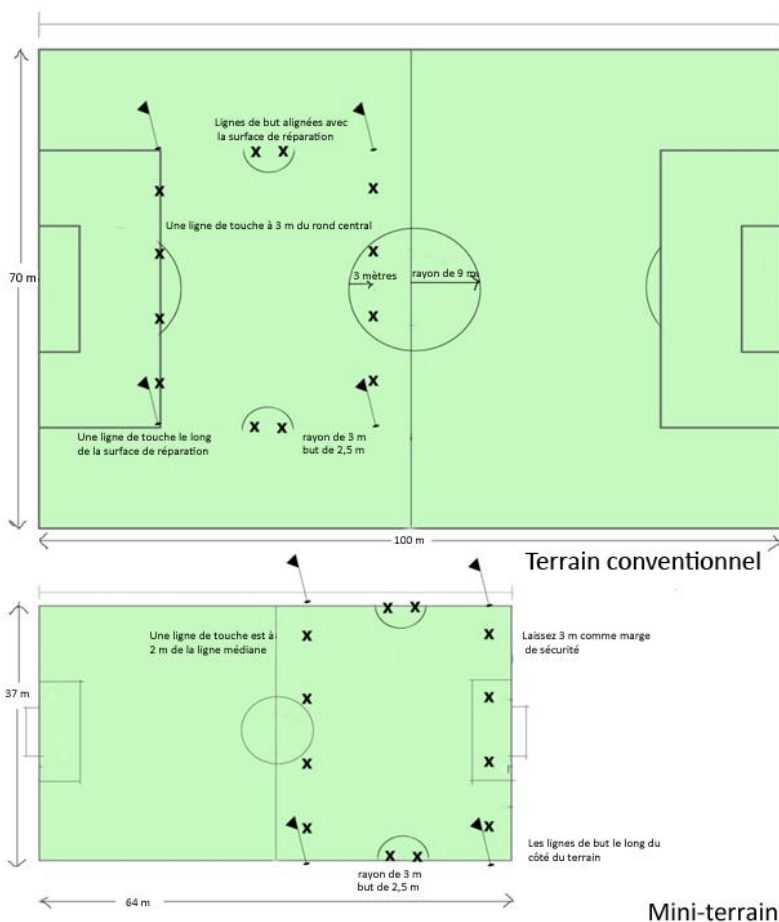
Remarque : Les règles de soccer micro de Soccer Ontario remplacent les Lois du jeu de la FIFA pour l'ensemble des divisions d'âge de soccer micro.

- On n'enregistre pas les pointages à ces niveaux.
- Les Dragons encouragent le plaisir et le développement des compétences par la participation équitable et en favorisant le contact avec le ballon et la possession du ballon.
- Pas de coups de tête.
- Un temps de jeu égal sera accordé à chaque joueur.
- **Le tacle glissé est interdit.**
- Aucun coup de pied de réparation ne sera accordé ; seuls les coups francs indirects seront permis.
- Les entraîneurs, les agents, les officiels d'équipe et les parents ne doivent pas critiquer les arbitres en tout temps et doivent encourager la même attitude chez les joueurs et les partisans.
- Les pratiques commencent à 18 h 30. Les parties U6 commencent à 19 h. Les parties U7 et U8 commencent à 19 h 15 jusqu'au vendredi qui suit le congé férié en août, date à partir de laquelle les parties commencent à 19 h.

Le terrain de soccer micro

- U6 : 30 x 20 verges
- U7 et U8 : Le diagramme ci-dessous montre la disposition du terrain sur un terrain normal et sur un terrain mini.
- Des drapeaux de coin seront utilisés pour désigner chaque coin.
- Les buts seront placés au milieu de la distance entre les drapeaux de coin.
- Des disques seront placés sur les lignes de côté pour servir de marqueurs.

Aménagement du terrain de soccer pour les U7 et U8



Nombre de joueurs

Âge

Maximum

Minimum

Remplacements

U6

3

3

à la volée/habituellement aux 3 minutes

U7/8

5

4

après tout arrêt/habituellement aux

5 min.

- U6 : Les équipes jouent sans gardien.
- U7/8 : Les équipes ont un gardien qu'on peut changer après tout arrêt.

Ballon

Le ballon est de grandeur n° 3 (jamais trop gonflé)

Durée de la partie

- U6 : Deux périodes de 15 minutes.
- U7/8 : Quatre périodes de 10 minutes.
- Il y a une pause de 5 minutes entre les périodes.

Arbitre

Animateur de partie (parent, entraîneur, entraîneur adjoint) pour U6/U7. Un arbitre est affecté aux parties à partir de U8.

Équipement des joueurs

Les protège-tibias sont obligatoires. De U4 à U7, les crampons sont recommandés, mais les chaussures de sport sont acceptées. Les crampons sont obligatoires à partir de U8.

Début du jeu

Centre du terrain (marqué approximativement par des cônes sur les lignes de côté). Un joueur botte le ballon vers l'avant. Le ballon est en jeu.

Hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu

Fautes et inconduite

Pas de coup de pied de réparation, pas de carton jaune ou rouge. Les infractions seront considérées comme involontaires.

Remise en jeu par la passe ou le dribble

Lorsque le ballon franchit la ligne de touche, l'équipe adverse le remet en jeu par une passe ou par le dribble à partir du point où le ballon a franchi la ligne. Lors d'une remise en jeu, les adversaires se tiennent à au moins 1,8 m (2 verges) du ballon.

Coup de pied de but

Les coups de pied de but peuvent être faits partout à l'intérieur de la surface de but (en forme d'arc). Les joueurs adverses doivent se tenir derrière la ligne médiane. Pour U7, l'entraîneur sur le terrain se tient à la ligne médiane et les joueurs vont se mettre derrière lui. L'arbitre, à partir de U8, peut assumer le même rôle. Les joueurs de l'équipe ne prenant pas le coup doivent laisser la chance à l'équipe qui effectue le coup de pied de but de mettre le ballon en jeu.

Pour U7, le gardien peut mettre le ballon en jeu depuis la surface de but en effectuant un coup de pied placé, un botté de dégagement ou en lançant le ballon.

Seul le gardien est permis à l'intérieur de la surface de but.

Coup de pied de coin

Il n'y a pas de coup de pied de coin chez les U6-U8. Le ballon est remis en jeu par le dribble.

Remises en jeu

Lors d'une remise en jeu, les joueurs doivent se trouver à 5,5 m (6 verges) du ballon. Si un coup franc est accordé à l'équipe offensive dans les 5,5 m (6 verges) de la surface de but de l'équipe défensive, l'endroit du coup franc sera reculé à un emplacement à 5,5 m (6 verges) de la surface de but, le long d'une ligne imaginaire qui joint le premier endroit du coup franc et le centre du but.

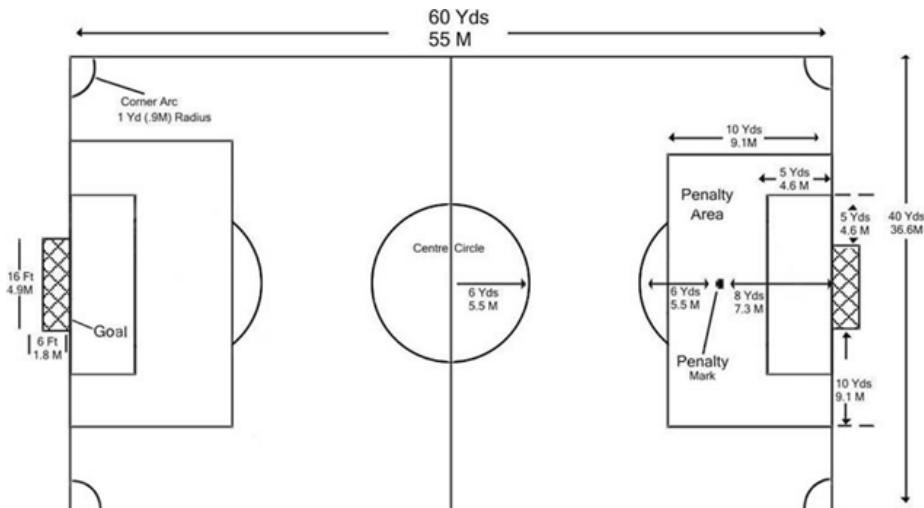
Soccer mini (U9 à U12)

- Les Dragons établissent ces divisions afin de respecter chaque groupe d'âge. Toutefois, il se peut que les Dragons aient à regrouper les groupes d'âge ou les joueurs de différentes régions, tout dépendant du nombre de joueurs et d'entraîneurs.
- Aucun coup de tête chez les U9-U10. Chez les U11-U12, la technique peut être enseignée, mais seulement au cours des entraînements.
- Peu importe le groupe d'âge, l'objectif continue de porter sur le plaisir et la récréation tout en développant les aptitudes pratiques au soccer comme à la vie quotidienne. L'engagement à ce niveau est plus important vu les deux soirées — une pour la pratique et l'autre pour la partie.
- En général, les pratiques débuteront à 18 h 30 et auront une durée d'une heure sauf convention contraire entre l'entraîneur et les parents.
- Les équipes profiteront d'une pratique d'avant saison la semaine du 15 mai. La saison de la ligue commence la semaine du 20 mai.
- Les parties commencent à 18 h 30. Si une ou les deux équipes n'ont pas le nombre minimum de joueurs (5 joueurs pour U9/10 et 7 joueurs pour U11/12), l'arbitre attend jusqu'à 10 minutes pour que les deux équipes aient le nombre minimum de joueurs. Si au moins une équipe n'y parvient pas, l'arbitre enregistre un pointage de P-P au centre des arbitres. Dans ce cas, nous recommandons fortement que l'équipe avec le plus de joueurs prête un ou plusieurs joueurs à l'équipe adverse afin de pouvoir jouer une partie amicale.
- Si les deux équipes ont au moins le nombre minimum de joueurs, mais pas le nombre maximum de joueurs permis, les deux équipes joueront avec le même nombre de joueurs.
- Les entraîneurs et entraîneurs adjoints se tiendront du même côté du terrain à proximité de la surface de leur équipe et ne dépasseront pas la ligne médiane du terrain.
- Dans une atmosphère de plaisir, de bon esprit sportif et de respect, les pointages et le classement ne sont pas affichés pour ces groupes d'âge. L'arbitre s'assure que les feuilles de partie sont remplies et signées immédiatement après une partie. L'arbitre doit transmettre le pointage au centre des arbitres, à des fins statistiques, dans les 24 heures qui suivent la partie.

Règles de soccer mini de Soccer Ontario

Remarque : Les règles de soccer mini de Soccer Ontario remplacent les Lois du jeu de la FIFA pour l'ensemble des divisions d'âge de soccer mini.

Règle 1 – Le terrain (ci-dessous le terrain pour U9 et U10)



- Les marques du terrain sont clairement visibles et d'une largeur uniforme d'environ 12 cm (5 po). Les lignes font partie de la zone qu'elles englobent.
- Pour U9/U10, les dimensions des buts sont 5 m (16 pi) de largeur par 1,8 m (6 pi) de hauteur. Pour U11/U12, les dimensions des buts sont 5,5 m (18 pi) de largeur par 1,8 m (6 pi) de hauteur.
- Dans la mesure du possible, il faut utiliser des filets de but.
- Les drapeaux de coins sont érigés à au moins 1,5 m (5 pi) du sol et installés dans chaque coin du terrain de jeu.
- Des cônes en forme de disque sont placés sur les lignes de touche afin de diviser le terrain en trois afin de créer une ligne de repli pour les coups de pieds de buts.

Règle 2 – Le ballon

Le ballon est rond et fait de matériel qui n'est pas dangereux pour les joueurs. Le ballon est de grandeur 4.

Règle 3 – Le nombre de joueurs

- La partie est jouée par deux équipes composées ainsi :
 - U9 et U10 : 7 joueurs (minimum de 5)
 - U11 et U12 : 9 joueurs (minimum de 7)ce qui comprend le gardien.

-
- Il n'y a pas de limite au nombre de remplacements.
 - Les remplacements sont permis après tout arrêt, sous le contrôle de l'arbitre.
 - La partie ne doit pas continuer si une équipe a moins que le nombre minimum de joueurs (5 joueurs pour U9 et U10 ; 7 joueurs pour U11 et U12).
 - Les joueurs expulsés par l'arbitre sont remplacés par un remplaçant de l'équipe.
 - Les joueurs expulsés n'ont pas à quitter les environs de la partie.
 - Les joueurs expulsés ne participent plus à la partie.

Règle 4 – L'équipement des joueurs

- Les joueurs ne doivent pas porter des vêtements ou accessoires dangereux pour eux ou les autres joueurs.
- L'équipement de base obligatoire comprend un maillot avec numéro, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et des crampons. Les gardiens portent des couleurs qui les différencient des autres joueurs et de l'arbitre.
- Un joueur à qui l'on demande de quitter le terrain en raison d'un équipement dangereux ou défectueux pourra uniquement revenir sur le terrain si l'arbitre considère l'équipement tolérable.

Règle 5 — L'arbitre

- L'arbitre affecté à une partie de soccer mini a plein pouvoir de mettre en application les règles de soccer mini. Les décisions de l'arbitre par rapport au jeu sont finales.

L'arbitre :

- assure l'observation des règles du jeu ;
- ne décerne pas de pénalité lorsque cela pourrait tourner à l'avantage de l'équipe prise en défaut ;
- remet un rapport écrit à l'autorité compétente concernant l'inconduite de joueurs, parents, spectateurs ou autres personnes sur le terrain de jeu ou ses environs en tout temps pendant la partie ;
- contrôle qui peut entrer sur le terrain de jeu et en sortir ;
- met fin à la partie immédiatement si un joueur semble blessé, saigner ou souffrir d'une commotion cérébrale ;
- donne le signal de commencer la partie et de la reprendre après un arrêt ;
- décide si le terrain de jeu et l'équipement connexe conviennent.

Arbitre assistant : sans objet

Règle 6 – La durée d'une partie

- Les parties sont de la durée suivante :
 - U9 et U10 : 4 périodes de 12 minutes
 - U11 et U12 : 4 périodes de 15 minutes
- Il y a une pause de 2 minutes entre les périodes et une mi-temps de 5 minutes.

Règle 7 – Le début du jeu

- L'équipe qui remporte le tirage à pile ou face choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi. L'équipe qui n'effectue pas le coup d'envoi au début de la première période prend le coup d'envoi au début de la deuxième période. Lors d'un coup d'envoi, les joueurs se tiennent dans leur moitié du terrain. Les joueurs qui font face à l'équipe qui effectue le coup d'envoi doivent se trouver à au moins 5,5 m (6 verges) du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté. La partie commence lorsque l'arbitre donne le signal. Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.
- Lors d'une infraction à cette règle, on recommence le coup d'envoi.
- Si le joueur qui effectue le coup d'envoi touche au ballon de nouveau avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé à l'équipe adverse.
- Après un but marqué, la partie reprend avec un coup d'envoi, effectué par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.
- Après la mi-temps, les équipes changent de côté et le coup d'envoi est effectué par un joueur de l'équipe qui n'a pas effectué le coup d'envoi du début de la partie.
- Pour un arrêt qui n'est pas mentionné ailleurs dans les présentes règles, l'arbitre recommence la partie en laissant tomber le ballon là où il était lorsque le jeu s'est arrêté, à moins que le jeu n'ait été arrêté dans la surface de réparation. Dans ce cas, le ballon est déposé sur la ligne de la surface de réparation à l'endroit le plus près d'où il se trouvait lorsque le jeu a été arrêté. Le ballon est en jeu dès qu'il touche le sol.
- Un but peut être marqué directement à partir d'un coup d'envoi.

Règle 8 – Le ballon en jeu et hors-jeu

Le ballon est HORS-JEU :

- lorsqu'il a complètement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, sur le sol ou dans les airs ;
- lorsque l'arbitre arrête le jeu.

Le ballon est EN JEU :

- À tous les autres moments, y compris lorsqu'il bondit en jeu depuis un montant de but, une barre transversale, un drapeau de coin ou un arbitre et demeure sur le terrain de jeu.

Règle 9 — Marquer un but

- Un but est marqué lorsque le ballon a complètement traversé la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale, pourvu qu'un joueur de l'équipe offensive ne l'ait pas lancé, transporté ou poussé délibérément avec la main ou le bras, à l'exception du gardien dans sa surface de réparation.
- L'arbitre est le seul à déterminer si un but a été marqué.
- Le jeu est arrêté si un élément extérieur empêche le ballon d'entrer dans le but ou aide le ballon à entrer dans le but. L'arbitre recommence la partie en laissant tomber le ballon.

Règle 10 – Les coups francs

- Lors d'une infraction aux règles du soccer mini lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre peut accorder un coup franc à l'équipe non fautive. Le coup franc s'effectue depuis l'endroit où l'infraction a été commise, à moins que le coup franc ne soit accordé à l'équipe offensive dans la surface de réparation de l'équipe adverse. Dans ce cas, le coup de pied de réparation s'effectue depuis le point de réparation.
- Lors du coup franc, le ballon est immobile. Tous les adversaires se tiennent à au moins 5,5 m (6 verges) du ballon et hors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et déplacé. Lors d'une infraction à cette règle, on recommence le coup franc.
- Un joueur qui effectue un coup franc ne doit pas toucher au ballon de nouveau avant qu'il ne soit touché par un autre joueur. Lors d'une infraction à cette règle, on accorde un coup franc à l'équipe adverse.
- Tous les coups francs sont indirects. Un but ne peut être marqué directement à partir d'un coup franc.

Règle 11 – Les coups de pied de réparation

- Un coup de pied de réparation est effectué depuis le point de réparation. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de l'équipe défensive et du joueur qui effectue le coup, se tiennent à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins 5,5 m (6 verges) du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté.
- Le gardien reste sur sa ligne de but en face du botteur et entre les montants de but jusqu'à ce que le ballon soit botté.
- Le joueur qui effectue le coup de pied de réparation doit botter le ballon vers l'avant. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et se déplace vers l'avant. Le joueur ne doit pas toucher au ballon de nouveau avant qu'il ne soit touché par un autre joueur.
- Au besoin, le temps de jeu est prolongé de façon à ce qu'on puisse effectuer un coup de pied de réparation.

Lors d'une infraction à cette règle :

- Par un membre de l'équipe défensive, on recommence le coup s'il n'y a pas eu de but.

-
- Par un membre de l'équipe offensive, si un but est marqué, il est refusé et un coup franc est accordé à l'équipe défensive, effectué depuis l'endroit où l'infraction a été commise.
 - Par un membre des deux équipes, le coup est repris, qu'il y ait eu but ou non.
 - Si, après avoir effectué le coup, un élément extérieur provoque une interférence avec le ballon ou le gardien, on recommence le coup.

Règle 12 – Les fautes et l'inconduite

Un joueur qui, selon l'arbitre, commet délibérément l'une des infractions suivantes est pénalisé en accordant un coup franc à l'équipe adverse :

- Crache sur un adversaire ;
- Donne ou tente de donner un coup de pied à un adversaire ;
- Fait ou tente de faire trébucher un adversaire ;
- Saute sur un adversaire ;
- Charge un adversaire ;
- Frappe ou tente de frapper un adversaire ;
- Retient un adversaire ;
- Pousse un adversaire ;
- Manipule le ballon délibérément (le gardien est exempté dans sa surface de réparation) ;
- Tacle un adversaire pour obtenir le ballon et le touche avant de toucher le ballon ;

Si un joueur commet l'une des infractions ci-dessus dans sa surface de réparation, on accorde un coup de pied de réparation.

Coups francs indirects (U10, U11 et U12)

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, dans sa propre surface de réparation, un gardien commet l'une des deux infractions suivantes :

1. touche le ballon avec ses mains après un botté délibéré d'un coéquipier. Un joueur peut passer le ballon à son propre gardien à l'aide de sa tête, sa poitrine ou son genou ;
2. touche le ballon avec ses mains après l'avoir reçu directement à partir d'une remise en jeu au pied ou d'une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse si, selon l'arbitre, un joueur :

- joue de façon dangereuse ;
- nuit au progrès d'un adversaire ;
- empêche le gardien de lâcher le ballon.

Règle 13 – La remise en jeu au pied ou par dribble pour les U9 et U10

- Lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de touche, sur le sol ou dans les airs, le ballon est remis en jeu au pied ou par dribble de l'endroit où il a quitté le terrain de jeu par un membre de l'équipe autre que celle du joueur qui l'a touché en dernier.
- Le joueur qui effectue la remise en jeu au pied ou par dribble :
 - a) fait face au terrain de jeu ;
 - b) botte ou dribble le ballon à partir de la ligne de touche ou de derrière la ligne de touche.
- Le ballon est en jeu immédiatement après être entré sur le terrain de jeu.
- Lors d'une remise en jeu au pied, les adversaires se tiennent à au moins 3 m du ballon.
- Un but ne peut être marqué directement à partir d'une remise en jeu au pied ou par dribble. Un but peut être marqué à partir d'une remise au jeu par dribble seulement si le joueur effectuant le dribble touche le ballon une deuxième fois avec ses pieds ou à partir d'une remise au jeu au pied si le ballon touche un autre joueur avant de rentrer dans le but.

Règle 13 – La rentrée de touche pour les équipes U11 et U12 uniquement

- Lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de touche, sur le sol ou dans les airs, il est lancé en jeu de l'endroit où il a quitté le terrain de jeu par un membre de l'équipe autre que celle du joueur qui l'a touché en dernier.
- Le joueur qui effectue la rentrée de touche :
 - a) fait face au terrain de jeu ;
 - b) a une partie de chaque pied sur la ligne de touche ou sur le terrain à l'extérieur de la ligne de touche ;
 - c) utilise les deux mains ;
 - d) tient le ballon derrière la tête et le lance par-dessus la tête.
- U11 uniquement : Si un joueur ne lance pas le ballon correctement, on lui accorde une deuxième chance. Si cette deuxième tentative est ratée, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse.
- Le ballon sera en jeu immédiatement après être entré sur le terrain de jeu.
- Si le joueur qui effectue la rentrée de touche touche au ballon de nouveau avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé à l'équipe adverse.
- Lors d'une rentrée de touche, les adversaires se tiennent à au moins 2 m du ballon.
- Un but ne peut pas être marqué directement à partir d'une rentrée de touche.

Règle 14 – Le coup de pied de but

- Lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de but, sur le sol ou dans les airs, à l'exception de la partie entre les montants de but, et qu'il a été touché en dernier par un membre de l'équipe offensive, un coup de pied de but est accordé à l'équipe défensive. Le ballon est botté en jeu depuis tout endroit de la surface de but par un joueur de l'équipe défensive.
- La ligne de repli entre en jeu lors de coups de pied de but ou lorsque le gardien effectue un arrêt. La ligne se situe au tiers du terrain et est indiquée par des cônes en forme de disque placés sur les deux lignes de touche.
- Tous les adversaires doivent se tenir derrière la ligne de repli et ne peuvent la traverser avant que le ballon :
 - ne soit touché par un joueur de l'équipe donnant le coup de pied de but **OU**
 - ne sort du terrain **OU**
 - ne franchisse la ligne de repli.
- Toute infraction entraîne une reprise du coup de pied de but.
- Si le joueur qui effectue le coup de pied de but touche au ballon de nouveau avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé à l'équipe adverse.
- Un but peut être marqué directement à partir d'un coup de pied de but.

Règle 15 – Les coups de pied de coin

- Lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de but, sur le sol ou dans les airs, à l'exception de la partie entre les montants de but, et qu'il a été touché en dernier par un membre de l'équipe défensive, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe offensive.
- Le coup de pied de coin est effectué à l'intérieur de la surface de coin le plus près de l'endroit où le ballon a traversé la ligne de but. Les adversaires se tiennent à au moins 5,5 m (6 verges) du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et se déplace.
- Si le joueur qui effectue le coup de pied de coin touche au ballon de nouveau avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé à l'équipe adverse.
- Un but peut être marqué directement à partir d'un coup de pied de coin.

Loi 11 de la FIFA — Hors-jeu (U11/U12 uniquement)

Être en position de hors-jeu n'est pas en elle-même une infraction.

Un joueur est en position de hors-jeu lorsqu'il se trouve plus près de la ligne de but de l'adversaire que le ballon et que l'avant-dernier joueur de l'équipe adverse.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il :

- se trouve dans sa propre moitié du terrain de jeu ;
- se trouve au même niveau que l'avant-dernier joueur de l'équipe adverse ; ou
- se trouve au même niveau que les deux derniers joueurs de l'équipe adverse.

Un joueur en position de hors-jeu sera pénalisé seulement si, au moment où un joueur de sa propre équipe touche le ballon, l'arbitre juge qu'il ou elle participe activement :

- en nuisant au jeu ;
- en nuisant à un joueur de l'équipe adverse ; ou
- en tirant profit de cette position.

Il n'y a pas de hors-jeu si un joueur reçoit le ballon directement :

- d'un coup de pied de but ;
- d'une rentrée de touche ; ou
- d'un coup de pied de coin.

Soccer ados (U13 à U18)

- La division des ados comprend les groupes d'âge U14, U16 et U18. Il est possible que des groupes d'âge soient combinés selon le nombre de joueurs inscrits.
- Peu importe les divisions, l'objectif continue de porter sur le plaisir et la récréation tout en développant les aptitudes pratiques au soccer comme à la vie quotidienne.
- Les pratiques débuteront à 18 h 30 et auront une durée de 60 à 90 minutes sauf convention contraire entre l'entraîneur et les parents.
- Les parties commencent à 18 h 30. À partir du deuxième ou troisième lundi d'août, l'heure de début des parties passera à 18 h 15. Si, au bout de 10 minutes suivant le début prévu de la partie, le nombre minimum de 7 joueurs n'est pas sur le terrain de jeu, un forfait sera prononcé et la partie annulée.
- Si les équipes ont un nombre inégal de joueurs, l'équipe ayant le plus grand nombre de joueurs aura l'avantage d'un joueur supplémentaire sur le terrain.

Exemple : Équipe A — 7 joueurs, Équipe B — 10 joueurs

L'équipe A aura 7 joueurs tandis que l'équipe B aura 8 joueurs et deux remplaçants.

Remarque : Un forfait sera prononcé s'il y a moins de sept joueurs.

- Dans le but d'éviter les forfaits et de permettre à chaque équipe de pouvoir compter sur au moins quatre remplaçants par temps de canicule, une équipe peut « repêcher » des joueurs des Dragons un an plus jeune. Par exemple, une équipe U17/U18 peut repêcher un joueur U16 mais non un joueur U15. Cette politique ne s'applique qu'aux équipes U13 et plus. On ne doit pas y recourir dans le but de gagner des parties.
 - Une équipe faisant appel à un repêché ou plus ne peut compter que 15 joueurs sur sa feuille de match.
 - Si 16 joueurs se présentent pour une partie, l'un des repêchés doit être retiré de la feuille de match.
 - Un joueur U12 repêché pour une partie U13/14 ne peut jouer que 5 fois au cours d'une saison. Il n'y a pas de restriction pour les joueurs U13 et plus.
 - Un entraîneur à la recherche de renfort des rangs inférieurs fait part de sa demande à son directeur de groupe d'âge, lequel en informe l'entraîneur d'une équipe du groupe d'âge directement inférieur au sien. Une fois l'entente conclue, le directeur du groupe d'âge informe l'entraîneur de l'équipe contre laquelle jouera l'équipe ayant recours à un joueur repêché, de sorte que les entraîneurs des deux équipes en présence soient au courant de l'utilisation de joueurs repêchés au cours d'une partie. Le directeur de groupe d'âge en informe également le bureau de soccer, responsable de l'enregistrement des données.
 - Toute équipe alignant un joueur non éligible est considérée comme ayant déclaré forfait ou ayant renoncé à la victoire.

-
- Les entraîneurs placeront leurs équipes sur le côté du terrain opposé à celui des spectateurs. On demandera aux spectateurs de collaborer avec les entraîneurs. De plus, les entraîneurs et entraîneurs adjoints se tiendront à proximité de la surface de leur équipe et ne dépasseront pas la ligne médiane du terrain.
 - Les pointages et le classement seront gardés. Les arbitres s'assureront que les feuilles de partie sont remplies et signées immédiatement après chaque partie. Ils s'assureront également que les pointages sont transmis au centre des arbitres dans les 24 heures qui suivent la partie.
 - Le classement sera mis à jour chaque semaine sur le site Web des Dragons. Trois points seront accordés pour une victoire, un point sera accordé pour une partie nulle et aucun point ne sera accordé pour une défaite. À la fin de la saison régulière, un tournoi pour la coupe Gloucester se déroulera lors de la Journée du soccer. Les critères suivants, en ordre décroissant, seront utilisés pour briser une égalité au classement :
 1. le nombre total de victoires ;
 2. le pointage total de toutes les parties entre les équipes à égalité ;
 3. le moins de buts accordés ;
 4. un tirage à pile ou face.
 - Des parties d'avant saison pourront avoir lieu en fonction du nombre d'équipes dans la division. Veuillez consulter les horaires pour l'information à jour.

Lois du jeu

Vous trouverez ci-dessous un résumé des Lois du jeu et les modifications pour le soccer des Dragons en *italique*. On trouve des versions complètes des Lois du jeu de la FIFA sur le site Web des Dragons.

Les Dragons de Gloucester ont apporté des changements aux articles suivants des Lois du jeu de la FIFA :

- Loi 3 : Le nombre de joueurs
 - Le nombre minimum et maximum de joueurs et de remplacements.
- Loi 7 : La durée de la partie
 - La durée de chaque période et le temps d'arrêt pour les pauses pour boire de l'eau.

Loi 1 – Le terrain de jeu

Le schéma ci-dessous montre le terrain de jeu. Les lignes dénotées dans le terrain de jeu doivent être indiquées clairement. Ces lignes font partie du terrain de jeu.



Loi 2 – Le ballon

Le ballon doit être rond et fabriqué de manière à ne pas blesser les joueurs. Le ballon est de grandeur 5.

Loi 3 – Le nombre de joueurs

Le nombre de joueurs permis sur le terrain lors d'une partie et le temps accordé pour les remplacements sont indiqués ci-dessous. Dans tous les cas, un joueur sera le gardien de but. Les remplacements sont à la discrétion de l'arbitre.

<u>Âge</u>	<u>Maximum</u>	<u>Minimum</u>	<u>Remplacements</u>
------------	----------------	----------------	----------------------

U13 et plus	11	7	<i>coup de pied de but ; rentrée de touche à la demande de l'équipe offensive</i>
-------------	----	---	---

Journée de soccer : les remplacements sont permis après tout arrêt, sous le contrôle de l'arbitre.

Pour remplacer un joueur par un autre, on doit respecter les conditions suivantes :

- On doit informer l'arbitre avant de procéder au remplacement.
- Le remplaçant peut uniquement faire son entrée sur le terrain de jeu une fois que le joueur remplacé a quitté le terrain et après avoir reçu un signal de l'arbitre.
- Le remplaçant peut uniquement faire son entrée sur le terrain de jeu à la ligne médiane et pendant un arrêt de jeu.
- Le remplacement est accepté une fois qu'un remplaçant fait son entrée sur le terrain.

Si les équipes ont un nombre inégal de joueurs avant le début de la partie, l'équipe ayant le plus grand nombre de joueurs aura l'avantage d'un joueur sur le terrain. On ajustera le nombre de joueurs de façon à tenir compte des retards. Si l'équipe présentant le plus petit nombre de joueurs a un joueur en retard, les deux équipes peuvent demander à l'arbitre l'autorisation d'envoyer un autre joueur sur le terrain au prochain arrêt de jeu. Une équipe n'est pas dans l'obligation de

réduire son nombre de joueurs lorsqu'un joueur de l'équipe adverse quitte la rencontre en raison d'une blessure, d'une expulsion ou pour d'autres raisons. On incite les entraîneurs à respecter les principes de l'esprit sportif.

Loi 4 – L'équipement des joueurs

L'équipement de base obligatoire d'un joueur se compose des articles suivants :

- Un maillot avec manches — *Les maillots doivent être rentrés dans les culottes courtes ;*
- Des culottes courtes ;
- Des bas ;
- Des protège-tibias (les bas doivent couvrir entièrement les protège-tibias) ;
- Des chaussures — *Les chaussures à crampons sont obligatoires.*

Un joueur ne doit pas porter d'articles dangereux pour lui ou les autres joueurs (y compris les bijoux). Veuillez visiter le site Web des Dragons pour la directive de l'Ontario Soccer : www.dragonsoccer.ca. Veuillez également noter qu'aucun bijou ne peut être porté lors des pratiques et des parties.

Un joueur à qui l'on demande de quitter le terrain en raison d'un équipement dangereux ou défectueux pourra uniquement revenir sur le terrain si l'arbitre considère l'équipement tolérable.

La couleur de l'équipement porté par chaque équipe doit se distinguer clairement. La couleur du maillot du gardien différera de celle des maillots des autres joueurs et de celui de l'arbitre.

Loi 5 – L'arbitre

Un arbitre sera désigné pour chaque partie et veillera au respect des Lois du jeu. L'arbitre aura plein pouvoir quant au jeu et aux résultats.

L'arbitre tiendra un rapport sur la partie, agira à titre de chronométreur et permettra la durée réglementaire ou convenue de la partie, en ajoutant à cet égard à chaque période le temps perdu en raison d'un accident, des pauses pour boire de l'eau ou de toute autre cause. L'arbitre pourra arrêter, suspendre ou abandonner la partie à tout moment pour toute infraction aux Lois du jeu et pourra l'arrêter, la suspendre ou l'abandonner complètement en raison du mauvais temps ou de tout autre motif valable. L'arbitre a le pouvoir d'avertir ou d'expulser un joueur coupable d'une infraction conformément à la loi 12.

Loi 6 – L'arbitre assistant

Dans les cas où des arbitres assistants sont nommés à titre d'arbitre d'une partie, ils ont comme devoir d'aider l'arbitre principal à superviser la partie conformément aux Lois du jeu. Leurs tâches, sous la décision de l'arbitre, consistent à indiquer :

- lorsque le ballon est complètement sorti du terrain de jeu ;
- quelle équipe a droit à un coup de pied de coin, un coup de pied de but ou une rentrée de touche ;
- lorsqu'un joueur reçoit une pénalité pour un hors-jeu ;
- lorsqu'on demande un changement ;

- lorsqu'il y a inconduite ou lors de tout incident ayant échappé à l'arbitre ;
- lorsqu'une infraction est commise et que l'adjoint est plus près du jeu que l'arbitre (ce qui comprend, dans des circonstances particulières, des infractions commises dans la surface de réparation) ;
- si, lors du coup de pied de réparation, le gardien a dépassé la ligne de but avant que le ballon n'ait été botté et si le ballon a franchi la ligne.

Les parents ou autres personnes qui ne sont pas arbitres adjoints, mais à qui on a demandé d'être juges de ligne n'auront qu'à indiquer si le ballon est complètement sorti du terrain de jeu ; ils ne pourront pas indiquer les hors-jeu potentiels ou toute autre infraction possible.

Loi 7 – La durée de la partie

U14

Deux périodes de 40 minutes

U16 et plus

Deux périodes de 45 minutes

Les joueurs ont droit à une mi-temps. *La mi-temps ne doit pas dépasser cinq minutes, sauf sous consentement de l'arbitre. Celui-ci peut, avec le consentement des entraîneurs, raccourcir la partie. Toute entente visant à modifier la durée des périodes de jeu (par exemple, pour réduire chaque période de 45 à 40 minutes en raison d'un manque de lumière) doit être faite avant le début de la partie.*

Loi 8 – Le début et la reprise de la partie

L'équipe qui remporte le tirage à pile ou face choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi. L'équipe qui n'effectue pas le coup d'envoi au début de la première période prend le coup d'envoi au début de la deuxième période, au cours de laquelle les équipes changent de côté et attaquent le but opposé.

Lors du coup d'envoi, le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé. Le botteur ne peut pas toucher de nouveau le ballon tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché. Un but peut être compté depuis le coup d'envoi. Les adversaires de l'équipe qui effectue le coup d'envoi ne peuvent pas s'approcher à moins de 9,15 m (10 verges) du ballon.

Loi 9 – Le ballon en jeu et hors-jeu

Le ballon est hors-jeu lorsqu'il a complètement franchi la ligne de touche ou de but, sur le terrain ou dans les airs, ou lorsque l'arbitre a signalé un arrêt de jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'il bondit depuis un montant de but, une barre transversale ou un drapeau de coin et demeure sur le terrain de jeu, ou lorsqu'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou l'arbitre assistant.

Loi 10 – Marquer un but

Un but est marqué lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale, sur le terrain ou dans les airs, pourvu que l'équipe qui marque n'ait précédemment commis aucune infraction aux Lois du jeu.

Loi 11 — Hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas en elle-même une infraction.

Un joueur est en position de hors-jeu lorsqu'il se trouve plus près de la ligne de but de l'adversaire que le ballon et que l'avant-dernier joueur de l'équipe adverse.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il :

- se trouve dans sa propre moitié du terrain de jeu ;
- se trouve au même niveau que l'avant-dernier joueur de l'équipe adverse ; ou
- se trouve au même niveau que les deux derniers joueurs de l'équipe adverse.

Un joueur en position de hors-jeu sera pénalisé seulement si, au moment où un joueur de sa propre équipe touche le ballon, l'arbitre juge qu'il ou elle participe activement :

- en nuisant au jeu ;
- en nuisant à un joueur de l'équipe adverse ; ou
- en tirant profit de cette position.

Il n'y a pas de hors-jeu si un joueur reçoit le ballon directement :

- d'un coup de pied de but ;
- d'une rentrée de touche ; ou
- d'un coup de pied de coin.

Loi 12 – Les fautes et l'inconduite

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si un joueur commet l'une des sept infractions suivantes que l'arbitre considère imprudente, négligente ou commise avec une force excessive :

1. Donne ou tente de donner un coup de pied à un adversaire ;
2. Fait ou tente de faire trébucher un adversaire ;
3. Saute sur un adversaire ;
4. Charge un adversaire ;
5. Frappe ou tente de frapper un adversaire ;
6. Pousse un adversaire ;
7. Tacle un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse si un joueur commet l'une des trois infractions suivantes :

1. Retient un adversaire ;
2. Crache sur un adversaire ;
3. Manipule le ballon délibérément (le gardien est exempté dans sa surface de réparation).

Un coup de pied de réparation est accordé si un joueur commet l'une des dix infractions ci-dessus dans sa propre surface de réparation, peu importe la position du ballon, pourvu qu'il soit en jeu.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, dans sa propre surface de réparation, un gardien commet l'une des quatre infractions suivantes :

1. Garde le ballon dans ses mains pendant plus de six secondes ;
2. Touche de nouveau le ballon avec ses mains après l'avoir lâché sans qu'un autre joueur l'ait touché ;
3. Touche le ballon avec ses mains après un botté délibéré d'un coéquipier. Un joueur peut passer le ballon à son propre gardien à l'aide de sa tête, sa poitrine ou son genou.
4. Touche le ballon avec ses mains après l'avoir reçu directement à partir d'une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse si, selon l'arbitre, un joueur :

- joue de façon dangereuse, ce qui comprend dans la ligue des Dragons le tackle glissé ;
- nuit au progrès d'un adversaire ;
- empêche le gardien de lâcher le ballon ;
- commet toute autre infraction non indiquée sous la loi 12 pour laquelle le jeu est arrêté dans le but d'avertir ou d'expulser un joueur.

Sanctions disciplinaires

Un joueur recevra un avertissement et un carton jaune s'il commet l'une des sept infractions suivantes :

1. S'il est coupable de conduite antisportive ;
2. S'il exprime son désaccord en paroles ou en gestes ;
3. S'il enfreint continuellement les Lois du jeu ;
4. S'il retarde la reprise du jeu ;
5. S'il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup franc ou un coup de pied de coin ;
6. S'il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans la permission de l'arbitre ;
7. S'il quitte délibérément le terrain de jeu sans la permission de l'arbitre.

Un joueur recevra un carton rouge et sera expulsé s'il commet l'une des sept infractions suivantes :

- S'il est coupable de jeu déloyal ;
- S'il est coupable de conduite violente ;
- S'il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;

-
- S'il empêche l'adversaire de marquer un but ou une occasion de marquer en touchant délibérément le ballon avec ses mains (ne s'applique pas au gardien dans sa surface de réparation) ;
 - S'il empêche une occasion de marquer de l'adversaire se dirigeant vers son filet en commettant une infraction qui entraînerait un coup franc ou un coup de pied de réparation ;
 - S'il utilise un langage ou des gestes injurieux, insultants ou abusifs ;
 - S'il reçoit un second avertissement lors de la même partie.

Loi 13 – Les coups francs

Les coups francs peuvent être directs ou indirects. Dans les deux cas, le ballon doit être immobile lorsque le coup est effectué. Le botteur ne peut pas toucher de nouveau au ballon tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

Si un coup franc est accordé à l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, tous les adversaires se tiennent hors de la surface de réparation. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et se déplace.

Si un coup franc indirect est accordé à l'équipe offensive dans la surface de but de l'équipe adverse, l'arbitre placera le ballon sur la ligne des 5,5 m (6 verges), parallèle à la ligne de but la plus proche d'où l'infraction a été commise.

Coup franc direct

Si un coup franc direct est envoyé directement dans le but de l'adversaire, un but est accordé.

Si un coup franc direct est envoyé directement dans le propre but d'une équipe, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Coup franc indirect

Un but est accordé seulement si le ballon touche un autre joueur avant de pénétrer le but.

Si un coup franc indirect est envoyé directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé.

Si un coup franc indirect est envoyé directement dans le propre but d'une équipe, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Loi 14 – Le coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est accordé si un joueur, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des dix infractions mentionnées dans la loi 12 pour lesquelles un coup franc direct est accordé.

- Le ballon est placé sur le point de réparation.
- Le joueur qui effectue le coup de pied de réparation doit être bien identifié.
- Le gardien adverse devra rester sur sa propre ligne de but, face au botteur et entre les montants de but, jusqu'au moment du botté.

-
- Les joueurs autres que le botteur se trouveront à l'intérieur du terrain de jeu et à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le point de réparation et à au moins 5,5 m (10 verges) du point de réparation.
 - Le joueur qui effectue le coup de pied de réparation botte le ballon vers l'avant. Il ne peut manier le ballon de nouveau que lorsqu'un autre joueur l'aura touché. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et roule vers l'avant.

Loi 15 – La rentrée de touche

Un but ne peut être marqué à partir d'une rentrée de touche.

Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier lorsque le ballon franchit complètement la ligne de touche, dans les airs ou sur le terrain, à partir d'où il a franchi la ligne de touche.

Le lanceur doit se tenir debout face au terrain, avoir une partie des deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain et lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Le lanceur ne peut toucher le ballon de nouveau que lorsque le ballon a touché un autre joueur. Le ballon est en jeu aussitôt qu'il fait son entrée sur le terrain de jeu.

Le gardien ne peut pas délibérément manipuler le ballon s'il lui est lancé.

Les adversaires ne doivent pas se tenir à moins de 2 mètres de l'endroit à partir duquel est effectuée la rentrée de touche.

Loi 16 – Le coup de pied de but

Un but peut être marqué directement à partir d'un coup de pied de but.

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon franchit complètement la ligne de but, dans les airs ou sur le terrain, après avoir touché un joueur de l'équipe offensive, et qu'un but n'est pas accordé conformément à la loi 10.

- Un coup de pied de but peut être effectué depuis tout endroit de la surface de but par un joueur de l'équipe défensive.
- Les adversaires doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le botteur ne peut manier le ballon de nouveau que lorsqu'un autre joueur l'aura touché.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et se déplace.

Loi 17 – Le coup de pied de coin

Un but peut être marqué directement à partir d'un coup de pied de coin.

Un coup de pied de coin est accordé lorsque le ballon franchit complètement la ligne de but, dans les airs ou sur le terrain, après avoir touché un joueur de l'équipe qui défend, et qu'un but n'est pas accordé conformément à la loi 10. Pour effectuer un coup de pied de coin :

- Le ballon est placé à l'intérieur de la surface de coin (en forme d'arc), au coin le plus près ;
 - Le drapeau de coin n'est pas déplacé ;
-

-
- Les adversaires se tiennent à au moins 10 verges du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
 - Le ballon est botté par un joueur de l'équipe offensive ;
 - Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et se déplace.
 - Le botteur ne peut manier le ballon de nouveau que lorsqu'un autre joueur l'aura touché.

PARTIES DE LA JOURNÉE DU SOCCER (U9 À U18)

En cas d'égalité — demi-finale et finale

S'il y a égalité lors d'une partie une fois le temps de jeu régulier écoulé, deux périodes de prolongation de 7,5 minutes seront accordées. Si l'égalité persiste, l'arbitre établira la procédure pour la séance de tirs de barrage. Il n'y a pas de pause entre les périodes supplémentaires.

Tirs de barrage

1. Tous les joueurs de l'équipe à la fin du jeu, à l'exception des joueurs ayant été expulsés en raison d'un carton rouge, pourront participer aux tirs de barrage.
2. Une liste des cinq premiers tireurs sera établie d'avance et distribuée à l'arbitre après la période de prolongation.
3. Le gardien peut être un tireur.

Procédure

- L'arbitre choisit un but vers lequel les bottés seront effectués.
- L'arbitre effectue un tirage à pile ou face, et l'équipe qui remporte décide si elle effectue le premier ou le deuxième botté.
- L'arbitre note le nombre de bottés effectués.
- Sous réserve des conditions stipulées ci-dessous, chaque équipe effectue cinq bottés.
- Les équipes prennent leurs bottés à tour de rôle.
- Le jeu est arrêté si une équipe a plus de buts que l'autre avant même d'avoir complété cinq bottés et que cette dernière n'a aucune chance de gagner, même après avoir effectué ses cinq bottés.
- Si les équipes ont le même nombre de buts après avoir effectué leurs cinq bottés, ou si elles n'en ont pas marqué, les bottés continuent selon le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait un but de plus que l'autre après le même nombre de bottés.
- Chaque joueur doit avoir botté une fois avant de pouvoir effectuer un deuxième botté.
- Un gardien qui subit une blessure à la suite d'un botté effectué depuis le point de réparation peut être remplacé par un coéquipier s'il lui est impossible de continuer. (Il n'est pas nécessaire que le remplaçant soit sur le terrain de jeu à la fin de la partie.)
- *Tous les joueurs, y compris les joueurs qui ne se trouvent pas sur le terrain de jeu à la fin de la période de prolongation, peuvent effectuer des bottés à partir du point de réparation.*
- Un joueur admissible peut prendre la place du gardien à tout moment lorsque des bottés sont effectués depuis le point de réparation.
- Seuls les joueurs admissibles et les arbitres pourront rester sur le terrain de jeu lors des bottés depuis le point de réparation.

-
- À l'exception des gardiens et du joueur effectuant le botté, tous les joueurs doivent rester à l'intérieur du cercle central.
 - Le gardien qui est le coéquipier du botteur doit rester sur le terrain de jeu, à l'extérieur de la surface de réparation où ont lieu les bottés, derrière la limite de la surface de réparation parallèle à la ligne de but et à au moins 9,15 mètres (10 verges) du point de réparation

RÉSUMÉ DES RÈGLES DES DRAGONS

	U4-U5	U6	U7	U8	U9-U10	U11-U12	U13-U14	U15-U18
Taille du ballon	3	3	3	3	4	4	5	5
Min. / max. de joueurs sur le terrain	s.o.	3 / 3	4 / 4	4 / 5	5 / 7	5 / 7	5 / 7	5 / 7
Grandeur du terrain	30x20 vg	30x20 vg	40x30 vg	40x30 vg	mini	mini	terrain 9c9	terrain 9c9
Grandeur du but en pieds	mini-buts	mini-buts	8	8	16x6	16x6	18x6.5	18x6.5
Enceinte du but	s.o.	s.o.	Arc 10 pi	Arc 10 pi	non	non	non	non
Ligne de repli	s.o.	s.o.	1/2 du terrain	1/2 du terrain	1/3 du terrain	1/3 du terrain	s.o.	s.o.
Durée de la partie (minutes)	s.o.	30	40	40	50	60	60	U16 – 70 U18 – 80
Entraîneurs sur le terrain	s.o.	1/équipe	1/équipe	non	non	non	non	non
Hors-jeu	non	non	non	non	non	non	non	non
Remises en jeu au pied ou par dribble	oui	oui	oui	oui	oui	non	non	non
Rentrées de touche	non	non	non	non	non	oui	oui	oui
Distance du ballon aux reprises	3 vg	3 vg	6 vg	6 vg	6 vg	10 vg	10 vg	10 vg
Coups francs	s.o.	indirect	indirect	indirect	indirect	indirect	les deux	les deux
Coups de pied de réparation	non	non	non	non	oui	oui	oui	oui
Remplacement lors des rentrées de touche/remises en jeu au pied	Pér. 3 min	à la volée	à la volée	oui	À la discrétion de l'arbitre		À la demande de l'équipe offensive et à la discrétion de l'arbitre	
Changement lors des coups de pied de coin	Pér. 3 min	à la volée	à la volée	oui	À la discrétion de l'arbitre		non	non
Chang. pour un joueur expulsé	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	oui	oui	non	non
Tacles glissés	non	non	non	non	non	non	non	non
Alignement remis avant partie	non	non	non	oui	oui	oui	oui	oui
Différence maximale de buts	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	8	8
Arbitres	non	non	non	oui	oui	oui	oui	oui
Arbitres adjoints	non	non	non	non	non	non	oui	oui