

SOCCKER EXTÉRIEUR

Article 1 Catégories

1.1 4^e, 5^e et 6^e année du primaire, classe ouverte.

Article 2 Formule de rencontre

2.1 Selon les inscriptions.

Article 3 Classement

3.1 Les points pour le classement seront décernés ainsi :

2 POINTS	Victoire
1 POINT	Nulle
0 POINT	Défaite

Article 4 Costumes

4.1 Un costume approprié : Un t-shirt et un pantalon court.

4.2 Chaque équipe devra fournir des chandails ou des dossards numérotés.

4.3 Aucun bijou, barrette dans les cheveux ou piercing apparent ne sera permis.

4.4 **Aucune casquette, ni foulard ne sera toléré dans le gymnase.**

Article 5 Règlements officiels employés

5.1 Durée de la partie

Chaque partie sera de 12 minutes non chronométrées.

5.2 Composition des équipes

- L'équipe pourra être composée de 8 joueurs au maximum et 5 joueurs au minimum.
- La partie se déroule à 5 contre 5 (gardien inclus).
- Chaque équipe devra être accompagnée d'un entraîneur ou d'un accompagnateur adulte en tout temps.

5.3 Matériel reconnu

- Ballon de soccer intérieur.
- Buts de handball (2m x 3m)
- Aucun protecteur pour les tibias rigide ne sera toléré.

5.4 Arbitrage

- Un arbitre dirige le match. Il fait respecter les règles du jeu. Il signale les pénalités lorsque les règles du jeu ne sont pas respectées.
- Un marqueur assistera l'arbitre dans son travail en identifiant le pointage et en compilant les pénalités.
- Les règlements officiels employés seront ceux reconnus par les règlements officiels de soccer intérieur (FIFA).
- Les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.

5.5

Règlements spécifiques

Déroulement de la partie

- Le gardien pourra contrôler le ballon avec ses mains à l'intérieur de la surface de but. Il pourra s'y déplacer à sa guise en autant qu'il ne retarde pas le jeu inutilement. En dehors de cette zone, il est soumis aux mêmes règles que les autres joueurs.
- Les joueurs peuvent en tout temps pénétrer à l'intérieur de cette surface de but. Une faute de l'équipe défensive à l'intérieur de cette surface est sanctionnée d'un tir de pénalité.

Surface de jeu

- Les limites de la surface de jeu sont les murs et le plafond. Les joueurs peuvent se servir du mur. Cependant, si le ballon est envoyé vers quelqu'un (spectateur, joueur) et que ce dernier touche au ballon, la possession du ballon ira à l'équipe non fautive et le jeu reprendra par un coup franc indirect.

Fautes

- Toutes les fautes seront pénalisées par un coup franc direct (possibilité de tirer directement au but). L'équipe défensive devra respecter une distance de 3 mètres pour la position du mur.
- Toutes fautes majeures seront sanctionnées par cartons (jaune et/ou rouge).
- Le joueur est expulsé de la rencontre et manquera la prochaine rencontre de son équipe.

Tir de pénalité

- Au sifflet de l'arbitre, le joueur effectue son tir de la marque du tir de pénalité. Le gardien doit demeurer sur la ligne de but jusqu'à ce que le joueur frappe le ballon. Les autres joueurs doivent demeurer derrière la ligne de mise en jeu. S'il y a un but, on reprend au centre du terrain, sinon le jeu continu.

Changements

- Les changements de joueurs s'effectuent en tout temps (comme au hockey).
- Aucun changement de gardien ne sera permis (à moins qu'il y ait blessure).

Hors-jeu

- Il n'y aura aucun hors-jeu de signalé.

Finale (prolongation)

- Si l'égalité persiste, tirs de pénalité type fusillade (tirage au sort) :
Chaque équipe tire 5 fois à tour de rôle. Chacun des joueurs de l'équipe doit lancer au moins une fois avant qu'un même joueur lance une deuxième fois. L'équipe ayant obtenu le meilleur pointage l'emporte.
- Si l'égalité persiste, tirs de pénalité :
Chaque équipe tire à tour de rôle. Les joueurs qui n'ont pas encore tiré doivent le faire en premier, ensuite on recommence la séquence de joueurs. La première équipe à briser l'égalité remporte la partie.