

RÈGLEMENTS

2023



LIGUE SOCCER INTER-BEAUCE

www.liguesoccerinterbeauce.com

www.kreezee.com/lsib

Mise à jour en mai 2023

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	4
Loi 1 -Terrain de jeu	5
Loi 2 - Ballon	6
Loi 3 –Les joueurs	7
Loi 4 - Équipement des joueurs	13
Loi 5 - Arbitre	15
Loi 6 –La partie	18
Loi 7 - Coup d'envoi et reprise de jeu	24
Loi 8 - Ballon en jeu et en dehors du jeu	26
Loi 9 - But marqué	27
Loi 10 - Loi du hors-jeu	29
Loi 11 - Fautes et comportements antisportifs	31
Loi 12 - Coups francs directs et indirects	35
Loi 13 - Coup de pied de réparation (penalty)	40
Loi 14 - Rentrée de touche	42
Loi 15 - Coup de pied de but	44
Loi 16 - Coup de pied de coin (corner)	46
Loi 17 - Formation des équipes	47
Programme U6	49
Conclusion	53
Notes	54

INTRODUCTION

Les Lois du jeu se divisent en 17 catégories régies par le principe du "*gros bon sens*". Il faut toujours garder à l'esprit que la LSIB se veut une ligue récréative et que le but premier de celle-ci est de voir ses jeunes s'amuser, apprendre et évoluer dans ce magnifique sport qu'est le soccer.

Au niveau U8 et U8F seulement, afin d'aider l'apprentissage des règles du soccer, l'arbitre accordera la reprise d'une action mal exécutée. Si cette reprise est toujours mal exécutée, la réglementation s'appliquera.

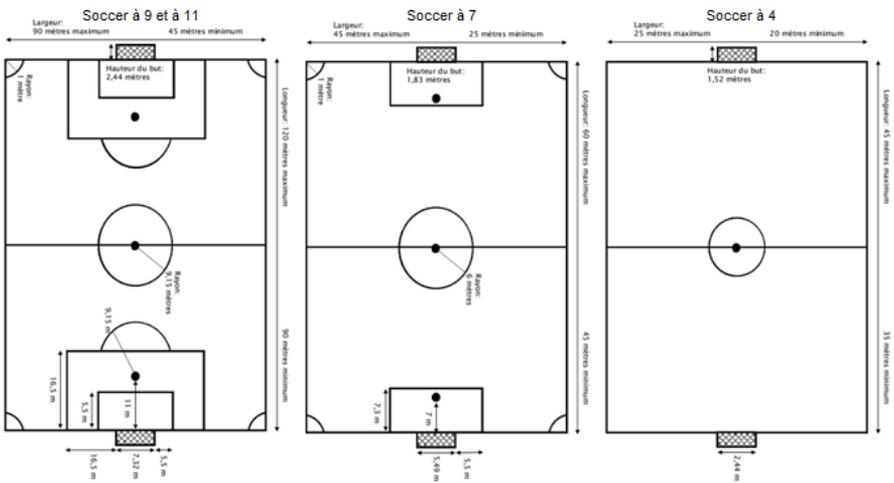
Exemple: Mauvaise touche

1^{ère} erreur: Reprise de la touche en expliquant comment bien l'exécuter.

2^e erreur consécutive: Reprise de la touche par l'équipe adverse.

Loi 1 - Terrain de jeu

La dimension du terrain, des buts et des diverses surfaces se doivent d'être réglementaire. Une façon simple de se souvenir de la dimension réglementaire du terrain est de se rappeler la formule 45-90-120 (Largeur 45 à 90 mètres, longueur 90 à 120 mètres). De plus, un surface de jeu ne peut pas être carré.



Les espaces réservés aux joueurs et entraîneurs ne doivent pas être du même côté que les espaces réservés aux spectateurs. Aucun spectateur ne sera toléré à proximité des espaces réservés aux joueurs et entraîneurs ni derrière les buts des gardiens en jeu.

Avant la partie, l'arbitre doit vérifier avec l'organisation hôte que une trousse de premiers soins complète et que des rapports d'incident LSIB sont accessibles.

Loi 2 - Ballon

Le ballon doit être rond et en cuir. Le ballon doit être fourni par l'équipe locale. Si celle-ci ne peut pas fournir un ballon adéquat, l'équipe visiteuse peut fournir le ballon.

Seul l'arbitre peut décider du choix du ballon et d'en changer avant et/ou pendant la partie.

- *U6-U8-U8F : Ballon de calibre 3*
- *U10-U10F-U12-U12F : Ballon de calibre 4*
- *U14-U14F-U16-U17F : Ballon de calibre 5*

L'arbitre doit vérifier la pression du ballon. Il serait donc convenable d'avoir en tout temps une pompe et un manomètre pour vérifier la pression du ballon et/ou plusieurs ballons répondant aux critères énoncés dans cette loi.

Si le ballon éclate en cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par un coup franc indirect en faveur de l'équipe ayant initialement possession du ballon. Cette reprise est effectuée avec un nouveau ballon et à l'endroit où le premier ballon est initialement devenu défectueux.

Si cette situation survient dans la surface de réparation, un coup franc indirect est accordé à l'équipe ayant possession du ballon et ce, sur la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but.

Loi 3 –Les joueurs

Les niveaux sont

- *U5 : 5 ans*
- *U6 : 6 ans*
- *U8 : 7-8 ans*
- *U8F : 7-8 ans féminin*
- *U10 : 9-10 ans*
- *U10F : 9-10 ans féminin*
- *U12 : 11-12 ans*
- *U12F : 11-12 ans féminin*
- *U14 : 13-14 ans*
- *U14F : 13-14 ans féminin*
- *U16 : 15-16 ans*
- *U17F : 15-16-17ans féminin*

Admissibilité d'un joueur

- Doit être inscrit dans un organisation soccer de la LSIB.
- Doit faire partie de la liste de joueurs remis à la ligue avant le début de saison.
- Doit avoir l'âge dans l'année civile en cours (janvier à janvier) dans le niveau dans lequel il est inscrit.
- Un joueur peut jouer dans une catégorie supérieure (plus vieille).
- Aucune dérogation n'est acceptée pour un joueur qui voudrait jouer dans une catégorie inférieure (plus jeune), sauf certains cas d'exception acceptés par la LSIB.

- Un joueur ne peut pas être inscrit, jouer ou remplacer dans deux organisations soccer de la LSIB.
- Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux équipes.
- Aucun joueur évoluant à temps plein pour l'ARSQ (joueur régulier) en période estivale n'est accepté.

Joueurs remplaçants

Une équipe ayant besoin d'un joueur remplaçant doit :

- Sélectionner un ou des joueurs remplaçants inscrits dans son organisation soccer.
- En soccer masculin/mixte :
 - Sélectionner un joueur remplaçant d'un niveau inférieur (plus jeune).
 - Sélectionner une joueuse remplaçante d'une équipe féminine de même niveau ou d'un niveau inférieur (plus jeune).
- En soccer féminin
 - Sélectionner une joueuse remplaçante d'un niveau inférieure (plus jeune).
- Un besoin justifié (joueur absent ou peu de joueur dans une équipe) est nécessaire afin de faire jouer un joueur remplaçant.
- Un joueur remplaçant ne peut pas remplacer dans une équipe de même niveau que son équipe respective.
- Un joueur remplaçant peut remplacer dans plus d'une équipe.

- Un joueur remplaçant ne peut pas remplacer pour un plus grand nombre de parties que de parties jouées dans son équipe respective.
- Si une équipe ne se trouve pas de joueur remplaçant, il lui est possible de jouer avec un joueur en moins.

Un enfant de 4-5 ans actif désirant jouer peut évoluer dans la catégorie U6. Cette situation sera analysée par le responsable soccer de l'organisation visée et selon les besoins de celle-ci.

Pour la saison 2023, le nombre de joueurs sur le terrain:

- U5-U6 : Soccer à 4 = 4 joueurs + aucun gardien
- U8-U8F-U10-U10F-: Soccer à 7 = 6 joueurs + 1 gardien
- U12-U12F-U14F-U16-U17F : Soccer à 9= 8 joueurs + 1 gardien
- U14 : Soccer à 11= 10 joueurs + 1 gardien

Le nombre minimum de joueur par équipe pour débiter une partie :

- Soccer à 4 : Minimum requis est de 3 joueurs
- Soccer à 7 : Minimum requis est de 6 joueurs
- Soccer à 9 : Minimum requis est de 8 joueurs
- Soccer à 11 : Minimum requis est de 10 joueurs

À l'exception des U5-U6, la présence d'un gardien de but est obligatoire. Celui-ci devient un joueur lorsqu'il quitte sa surface de réparation.

Les changements

Les changements sont demandés par l'entraîneur et autorisés par l'arbitre uniquement lors des situations de touche, de coup de pied de but, ou de coup d'envoi / reprise du jeu (début de demie ou suite à un but marqué). L'arbitre doit être informé au préalable de l'intention de procéder à un changement.

Seul l'arbitre peut autoriser un changement et les deux équipes peuvent procéder aux changements en même temps.

Lors des changements autorisés par l'arbitre, le jeu est arrêté et les deux équipes peuvent échanger autant de joueurs que désiré (sauf règle particulière pour les gardiens de but, voir plus bas). Les joueurs remplaçants doivent pénétrer sur le terrain en franchissant une ligne de touche et non une ligne de but.

Si un joueur pénètre sur le terrain sans en être autorisé par l'arbitre, il donne alors un avantage en nombre à son équipe. La partie sera arrêtée, le joueur supplémentaire sera alors sanctionné d'un carton jaune et retiré du terrain.

En cas d'un changement de joueurs non-autorisé par l'arbitre, l'arbitre arrête la partie et demande à ce que l'on replace sur le terrain les joueurs présents avant le changement non-autorisé.

Dans ces deux cas, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption.

L'arbitre peut également autoriser un changement en tout temps, en arrêtant ou non la partie, pour permettre qu'un joueur blessé soit soigné et remplacé par un autre joueur. Toutefois, un joueur simulant une blessure et retardant ainsi la partie pourrait être sanctionné d'un carton jaune pour comportement antisportif.

Un arbitre peut refuser un dernier changement dans les dernières minutes d'une demie. Un dernier changement sera toléré jusqu'à 3 à 5 minutes de la fin d'une demie.

Les changements de gardien

Un maximum de trois changements de gardien sont autorisés dans une partie, soit un durant la 1ère demie, un à la mi-temps et un durant la 2e demie. Il faut également avertir l'arbitre de ce changement et s'assurer que le gardien remplaçant soit identifié correctement. Ces changements de gardien doivent être effectués selon les règles établies. En cas de blessure du gardien, son changement sera accepté.

En série éliminatoire, aucun changement de gardien ne sera accepté pendant la prolongation ni pendant les tirs de barrage. Le seul changement de gardien

supplémentaire accepté est entre la 2e demie et la période de prolongation.

Loi 4 - Équipement des joueurs

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit présenter aucun danger pour lui-même ou pour les autres joueurs.

Maillots, culottes, bas de soccer, protège-tibias et chaussures à crampons sont obligatoires. Toutefois les crampons doivent être réglementaires, soit ne pas être pointus ou en métal (ce qui risquerait de blesser les autres joueurs).

La casquette ou tout autre chapeau n'est pas permis sur le jeu. Le port d'un foulard, bandeau, élastique est permis pour retenir les cheveux longs.

Le port de bijoux, collier ou montre n'est pas autorisé. Les lunettes prescrites sont autorisées (il est conseillé de les maintenir au moyen d'un élastique).

Le maillot du joueur doit se trouver à l'intérieur du short. Les protège-tibias sont portés entièrement en dessous des bas de soccer.

Le gardien doit porter un chandail de gardien d'une autre couleur que les deux équipes évoluant sur le terrain ou porter un dossard distinctif afin de permettre à l'arbitre de bien l'identifier (obligation d'échanger le chandail de gardien ou dossard en cas de remplacement du gardien).

L'arbitre doit contrôler, avant le début de la partie, l'équipement des joueurs de chaque équipe. Un joueur n'ayant pas l'équipement obligatoire ou présentant un défaut d'équipement ne pourra prendre part à la partie sans avoir corrigé son équipement.

En cas de couleurs de chandails similaires par les deux équipes (ne pouvant être facilement distinguées celles-ci), l'équipe locale devra revêtir des chandails d'une couleur différente ou porter des dossards d'une couleur différente par-dessus ses chandails. Ce changement de chandails ou le port de dossards se fera sur la seule décision de l'arbitre.

En cours de partie, l'arbitre peut signaler à un joueur d'ajuster son équipement directement sur le terrain sans arrêter le déroulement de la partie. Au besoin, le joueur pourrait être invité à sortir du terrain. Ce dernier pourra revenir sur le terrain lorsque son équipement sera conforme et avec l'accord de l'arbitre.

La couleur de l'uniforme portée (chandail, short et bas) doit être similaire entre les joueurs d'une même équipe.

Loi 5 - Arbitre

L'arbitre :

- Est le "patron" sur le terrain.
- Est équipé d'un sifflet, de cartons jaune et rouge, d'un chronomètre et/ou d'une montre.
- Doit être facilement identifiable sur le terrain par la couleur de son chandail normalement jaune ou noir.
- Est fourni par l'équipe locale.
- Doit tout d'abord veiller à la sécurité des joueurs.
- S'assure de la conformité du terrain, du ballon et des équipements des joueurs.
- S'assure d'identifier les joueurs, le(s) entraîneur(s) et/ou responsable(s) de chacune des équipes.
- Applique et fait respecter les Lois du jeu.
- Utilise le sifflet de manière autoritaire et pour être entendu de tous.
- Agit comme chronométreur officiel.
- Arrête temporairement ou définitivement la partie selon les circonstances ou si les conditions météorologiques ne permettent pas de poursuivre la partie.
- Sanctionne les fautes et laisse jouer l'avantage* lorsque la situation s'y prête.
- Rapporte à la ligue les joueurs ayant reçus un carton rouge ou ayant eu un comportement antisportif majeur.

- Assure ces fonctions d'arbitre avec professionnalisme et impartialité même si celui-ci connaît les entraîneurs et/ou joueurs sur le terrain.
- L'arbitre fait parti du jeu. Si un ballon lui touche, la partie continue (sauf pour un but marqué).

***Jouer l'avantage :** l'arbitre prend la décision de laisser jouer, même si une faute a été commise, afin de permettre à une équipe dans une position avantageuse de continuer son jeu. Dans cette situation, l'arbitre signifie l'avantage (par un geste et/ou parole).

Les assistants-arbitres :

- Assistent l'arbitre en chef.
- Sont équipés de drapeaux, d'un sifflet, d'un chronomètre et/ou d'une montre ;
- Doivent être facilement identifiables sur le terrain par la couleur de leurs chandails normalement jaunes ou noirs ;
- Sont fournis par l'équipe locale ;
- Doivent tout d'abord veiller à la sécurité des joueurs ;
- Appliquent et font respecter les Lois du jeu ;
- Utilisent leurs drapeaux de manière autoritaire et pour être entendus de tous. Utilise un sifflet s'ils n'ont pas de drapeaux.
- Travaillent sur les côtés de terrains pour les touches, les coups de pied de but, les «corners», les

hors-jeux et confirment les buts marqués (au besoin).

L'arbitre peut-il changer sa décision?

Il est évident que l'arbitre ne doit pas régulièrement changer ses décisions pendant la partie car sa crédibilité en sera affectée. Cependant, si l'arbitre se rend compte qu'il a commis une erreur majeure, il peut changer sa décision initiale.

Si un arbitre arrête le jeu par sa propre erreur, il doit reprendre le jeu avec un coup de franc indirect à l'avantage de la dernière ayant touché au ballon, et ce, à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de cet arrêt du jeu. La partie devra également être reprise de cette même manière après une interruption temporaire de la partie provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu.

En situation exceptionnelle, une balle à terre peut être utilisée par l'arbitre (ce règlement est appelé à disparaître).

Nombre d'arbitre pour une partie :

- Soccer à 4 : Aucun arbitre.
- Soccer à 7 : Deux arbitres.
- Soccer à 9/11 : Un arbitre en chef et deux assistants-arbitres.

Loi 6 –La partie

La durée des parties :

- U5-U6 : 10 à 15 minutes
- U8-U8F-U10-U10F : 50 minutes (2 x 25 min).
- U12-U12F-U14-U14F-U16-U17F : 60 minutes (2 x 30 min).

L'horaire des parties :

- U6 : Mardi 18h15
- U8 : Lundi et mercredi 18h15
- U8F: Mardi et jeudi 18h15
- U10 : Mardi et jeudi 18h15
- U10F : Lundi et mercredi 18h15
- U12 : Lundi et mercredi 19h30
- U12F : Mardi et jeudi 19h30
- U14 : Mardi et jeudi 19h30
- U14F : Lundi et mercredi 19h30
- U16 : Lundi et mercredi 20h45
- U17F : Mardi et jeudi 20h45

La partie est divisée en deux demies, séparées par une pause de 5 minutes. La partie est en temps continu (non-chronométré).

Les parties doivent débuter à l'heure indiquée. Si une équipe n'est pas complète mais que le nombre minimum de joueurs est atteint pour jouer, l'équipe fautive devra débuter la partie avec ces joueurs disponible et les

joueurs en retard pourront s'ajouter à la formation par la suite.

L'arbitre peut arrêter le temps lorsque requis : blessure importante d'un joueur, reprise de jeu trop longue, remplacement de joueur trop long, etc.

Toutes les équipes doivent avoir le terrain 10 minutes avant la partie afin de permettre le réchauffement des joueurs. Si le terrain n'est pas disponible, désigner un terrain adjacent pour cette période un période de réchauffement des joueurs.

En cours de partie, si les conditions météorologiques se détériorent, seul l'arbitre peut prendre la décision finale d'arrêter ou d'écourter la partie. Afin de favoriser une bonne harmonie, les entraîneurs peuvent être consultés à cette fin.

Annulation de partie (avant qu'elle soit débutée)

- Lorsqu'une partie est annulée pour des raisons de mauvaises conditions météorologiques ou autres raisons justifiées, cette partie doit être reprise dans la mesure du possible.
- L'organisation locale est celle qui a la responsabilité d'annuler une partie pour des raisons de mauvaises conditions météorologiques, et ce, de préférence, avec le consentement de l'organisation visiteuse. Prévoir un délai raisonnable pour l'annulation d'une

partie afin que tous les participants soient avisés à temps.

- Lorsqu'une partie en cours est arrêtée suite à des mauvaises conditions météorologiques, l'arbitre peut décider de suspendre temporairement la partie afin de voir si la température ne s'améliore pas (délai de 15 minutes). Si les conditions météorologiques ne sont pas plus clémentes, l'arbitre peut arrêter la partie et le pointage final sera celui au moment où la partie s'est arrêtée. Aucun minimum de temps joué n'est requis pour que ce pointage final soit officiel.

Absence d'une équipe

À l'exception d'une partie officiellement annulée pour cause de mauvaises conditions météorologiques ou autres raisons justifiées, une équipe qui ne se présente pas à une partie ou qui ne se présente pas avec une formation complète, perd automatiquement la partie par défaut. Cette partie ne sera pas reprise et un pointage de 1-0 sera attribué à cette partie gagné par défaut. Advenant la situation où il manque quelques joueurs, offrir aux entraîneurs un court délai d'attente pour l'arrivée de ces joueurs manquants sinon proposer à ceux-ci de mixer les équipes et de jouer pour le plaisir.

Écart de pointage

- Lors d'une partie, si l'écart de pointage est de 9 buts, la partie est immédiatement arrêtée. Sous entente des équipes, la partie peut se poursuivre sans que les

points comptent. Les équipes peuvent être mélangées.

- Au niveau U8-U8F-U10-U10F (soccer à 7), lorsque le différentiel des points entre les deux équipes est de 6 buts, l'équipe peut ajouter un joueur supplémentaire jusqu'à ce que cet écart se rétrécisse à 3 points. En tel situation, le joueur supplémentaire sera retiré et les équipes rejoueront à force égale.
- Tout comportement antisportif ou arrogant dans une situation d'écart de pointage majeur sera sanctionné par un carton rouge.

Classement

- Lors de la saison, le pointage fonctionnera comme suit :
 - Victoire = 3 pts.
 - Nul = 1 pts.
 - Défaite = 0 pts.
 - Partie annulée et non reprise = 0.5 pts. pour chaque équipe.
- S'il y a égalité pour le classement, voici comment nous déterminerons les positions.
 - 1- Nombre de victoire
 - 2- Gagnant entre les deux équipes
 - 3- Le différentiel
 - 4- Les buts pour (+)

- S'il y a égalité lors d'une partie de série éliminatoire, voici comment nous procéderons pour la prolongation.
 - 1- 10 minutes de prolongation (jouée au complet).
 - 2- Pour chacune des équipes, les joueurs et le gardien qui sont sur le terrain à la fin du 10 minutes de prolongation sont ceux qui pourront participer aux tirs de barrage. Les joueurs ayant effectué un tir de barrage doivent retourner dans le cercle central (afin de départager les joueurs qui ont tiré). Les joueurs qui ne participent pas au tir de barrage doivent rester sur le banc. Le gardien peut effectuer un tir de barrage.
 - 3- 3 tirs de barrage par équipe (1^{er} au 3^e joueurs).
 - 4- 1 tir de barrage par équipe (4^e joueur).
 - 5- 1 tir de barrage par équipe (5^e joueur).
 - 6- ...
 - 7- 1 tir de barrage par équipe (le dernier joueur ou le gardien s'il n'a pas déjà tiré).
 - 8- On recommence avec les mêmes joueurs et le gardien. L'ordre des joueurs peut changer.
 - 9- 1 tir de barrage par équipe (1^{er} joueur).
 - 10- 1 tir de barrage par équipe (2^e joueur).
 - 11- ...

Série Aller-Retour

Une "série aller-retour" oppose à deux reprises deux équipes d'une compétition sportive, chacune sur leur propre terrain. Il s'agit ni plus ni moins d'un tournoi à

deux tours avec deux équipes. La première partie est "l'aller" et la deuxième "le retour". Le vainqueur est déterminé par le cumul des résultats des deux rencontres.

Afin de déterminer le gagnant d'une "Série aller-retour", on calcule les victoires et les nuls, ou bien les buts, cela revient au même puisqu'il n'y a que deux rencontres. Le double-vainqueur est incontestable, et s'il y a un vainqueur partout, ou deux fois égalité, la différence se fait aux buts marqués.

Cependant, au soccer, les marques assez basses font en sorte que, même après deux rencontres, il est possible que les deux équipes aient marqué le même nombre de buts. Dans cette situation, le moyen pour départager l'équipe gagnante est de compter les buts marqués à l'extérieur.

S'il y a toujours égalité après la partie "retour", une prolongation de 10 minutes (jouée au complet) suivi d'une séance de tir de barrage (si nécessaire) pourront être effectuées, et ce, selon nos règles établies.

Pause rafraichissement

Lors de fortes chaleurs, sous entente préalable entre les entraîneurs des deux équipes et l'arbitre, une pause rafraichissement de 1 minute par demie sera permise. Le moment de cette pause rafraichissement sera déterminé par l'arbitre et non par les entraîneurs.

Loi 7 - Coup d'envoi et reprise de jeu

Pour débiter une partie, il y a un tirage au sort. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisie son côté de terrain ou si elle débute avec le ballon. Le perdant du tirage au sort aura donc l'autre choix. Au début de la 2^e demie, les équipes changent de côté (les joueurs sur le jeu changent de côté, mais pas les entraîneurs et les remplaçants sur le banc). Le coup d'envoi revient alors à l'équipe n'ayant pas débiter la 1^{er} demie.

Procédure : Tous les joueurs se trouvent dans leur moitié de terrain respectives. Tous les joueurs ne procédant pas au coup d'envoi doivent se trouver à 9.15 m du ballon, soit à l'extérieur du cercle de mise en jeu. Deux joueurs de l'équipe effectuant le coup d'envoi se trouvent dans le cercle central. Le ballon est posé au point central, et l'arbitre siffle pour annoncer le début de la partie. Le ballon sera en jeu à partir du moment où il aura fait un tour complet sur lui-même, peu importe sa direction.

Si le joueur exécutant le coup d'envoi joue/touche le ballon une seconde fois (avant qu'il n'ait été joué/touché par un autre joueur) un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. Si un joueur adverse entre dans le cercle central avant le coup d'envoi, on reprend le coup d'envoi.

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- Au début de la partie.
- Après un but marqué.
- Au début de la seconde demie.
- Au début de la prolongation (si applicable).

Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

Loi 8 - Ballon en jeu et en dehors du jeu

Le ballon est en dehors du jeu lorsqu'il a entièrement franchi la ligne de touche ou la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air. La reprise du jeu se fait alors en fonction du point de sortie du ballon, soit par une touche, un coup de pied de coin (corner) ou un coup de pied de but, et ce, par l'équipe adverse de l'équipe ayant sorti le ballon du jeu.

Le ballon est considéré en dehors du jeu lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre. Si un but est marqué après un coup de sifflet de l'arbitre ou une intervention de l'arbitre, ce but n'est pas valide.

Le ballon est en jeu, y compris quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin ;
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.

Loi 9 - But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants des buts et la barre transversale, que ce soit à terre, en l'air ou encore dans les mains du gardien.

Situations particulières où un but est marqué (valide) directement sans avoir été touché par un autre joueur :

- Coup d'envoi
- Coup de pied de but (uniquement dans le but adverse)
- Coup de pied de réparation (penalty)
- Coup franc direct (uniquement dans le but adverse)
- Coup de pied de coin (corner) (uniquement dans le but adverse)

But refusé (exemples)

- Si le ballon qui a franchi la ligne de but est crevé.
- Sur un hors-jeu.
- Sur un coup franc indirect.
- Sur un coup franc direct, dans son propre but.
- Sur une rentrée de touche.
- Sur un entre-deux.
- Sur un coup de pied de coin (corner) dans son propre but.
- Sur un coup de pied de but dans son propre but.
- Si l'arbitre a sifflé avant que le ballon ne pénètre dans le but.

- Si l'arbitre est la dernière personne a avoir touché le ballon avant un but.

Loi 10 - Loi du hors-jeu

La loi du hors-jeu est appliquée dans les catégories U12-U12F-U14-U14F-U16-U17F (soccer à 9 ou 11). Au niveau U8-U8F-U10-U10F (soccer à 7), le hors-jeu sera appliqué seulement s'il est majeur et flagrant.

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand lui ou toute partie de son corps (corps, tête, pieds...à l'exception des bras) est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire même s'il n'influence en rien le déroulement de l'action du jeu (on parle alors de hors-jeu de position). La position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Si le ballon est frappé puis repoussé ou dévié par les poteaux ou un défenseur (de manière involontaire et sans avoir le contrôle du ballon), un joueur hors-jeu au départ de la frappe, l'est toujours.

Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :

- Son équipe n'a pas le contrôle du ballon.
- Il se trouve dans sa propre moitié de terrain (la moitié de terrain où se trouve son gardien).
- Il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou que les deux derniers adversaires.
- Il se trouve derrière le ballon lors de la passe ou sur la même ligne ;

- Il reçoit le ballon d'un joueur de l'équipe adverse qui était en plein contrôle du ballon.
- Il reçoit le ballon directement sur une remise en jeu du type sortie du terrain (coup de pied de coin « corner », rentrée en touche ou coup de pied de but).
- Alors qu'il est en position de hors-jeu et qu'il ne tire aucun avantage de sa position ou ne nuit pas au gardien.

Le hors-jeu est signalé/appelé lorsque le joueur qui est en position de hors-jeu (au moment où le ballon est touché par un coéquipier) intervient dans le jeu. Il peut intervenir dans le jeu lorsqu'il touche au ballon ou qu'il interfère dans le jeu ou s'il tire avantage de sa position.

Si le hors-jeu est signalé/appelé, l'équipe adverse reprend le jeu par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon a été botté avant l'appel du hors-jeu (début de la passe).

Loi 11 - Fautes et comportements antisportifs

Pour un arbitre, la loi 11 est la loi la plus difficile à appliquer car il s'agit souvent d'interprétation d'une situation de jeu.

Un arbitre doit connaître et reconnaître les fautes et comportements antisportifs et les appliquer en fonction du principe le plus important : **"le gros bon sens"**.

Carton jaune	Carton rouge (exclusion)
Jambette à un joueur	2 ^{ème} carton jaune au cours du même match
Bousculer un joueur (contact physique intentionnel)	Acte de brutalité
Langage vulgaire et intempestif	Faute ou acte grossier
Comportements antisportifs : <ul style="list-style-type: none">– Critiquer, en acte ou en parole, les décisions de l'arbitre ;– Injurier un autre joueur ;– Botter le ballon loin du joueur pour la reprise du jeu.	Empêcher un but probable : <ul style="list-style-type: none">– Par une jambette intentionnelle ;– Par une bousculade intentionnelle ;– Par la prise du ballon dans les mains.

Changement non autorisé	Tackle dangereux par derrière
Feindre une blessure (retarder le match)	Adopter un comportement violent
Retarder la reprise du jeu	Tenir des propos blessants, injurieux et grossier
Non-respect de la distance lors d'un coup franc, d'une touche ou d'un coup de pied de coin (corner), lorsque demandé préalablement par l'arbitre	Empêcher une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty
Enfreindre une règle à répétition	Cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne
Contact délibéré avec le gardien	

Une équipe de soccer est définie par les joueurs sur le terrain de jeu, les joueurs remplaçants ainsi que les responsables, entraîneurs et entraîneurs-assistants de l'équipe. Il est important pour l'arbitre de bien identifier les différents membres de l'équipe au début de la partie. En cours d'une partie, l'arbitre peut, à tout moment, sanctionner un membre de l'équipe selon la gravité de la faute ou du comportement (avertissement verbal ou carton jaune/rouge). En cas d'arrêt de partie pour un comportement antisportif, le jeu est repris par un coup

franc indirect, accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu.

De plus, un arbitre peut demander l'expulsion d'un spectateur ayant un comportement inapproprié. Au besoin, un avertissement ou un carton jaune/rouge peut être donné à l'équipe du spectateur afin de régulariser la situation. En cas d'expulsion, celle-ci sera idéalement effectuée par le responsable soccer local. La partie ne sera pas reprise tant que le spectateur problématique ne sera pas expulsé du terrain de soccer. En cas de non collaboration du spectateur problématique, son équipe peut perdre la partie par défaut.

Lorsqu'une équipe se voit octroyer un carton rouge, l'équipe fautive doit jouer avec un joueur en moins pour le reste de la partie. Le joueur exclu ne peut plus prendre part à la partie et ne peut rester en compagnie de ses coéquipiers dans la zone des remplaçants. De plus, le responsable de la LSIB doit être avisé de tous les cartons rouges émis afin de les comptabiliser.

Joueurs, joueurs remplaçants ainsi que les responsables, entraîneurs et entraîneurs-assistants de l'équipe

- 1^{er} carton rouge en saison/série : Expulsion de la partie en cours + 1 partie de suspension additionnelle.
- 2^e carton rouge en saison/série : Expulsion de la partie en cours + 2 parties de suspension additionnelle

- 3^e carton rouge en saison/série : Expulsion de la partie en cours + analyse du cas par comité LSIB (superviseurs, C.A. dirigeant).

La loi 11 est celle qui régit les comportements pendant la partie. Un arbitre doit savoir se servir adéquatement des Lois du jeu afin de contrôler une partie.

Tous les comportements antisportifs méritent d'être sanctionnés par l'arbitre. À cette fin, les cartons jaune et rouge doivent être utilisés par les arbitres comme un outil de travail afin d'offrir un milieu sportif sain à tous les participants soccer.

Loi 12 - Coups francs directs et indirects

Il y a une façon simple de se rappeler quelles fautes appellent un coup franc direct et quelles fautes appellent un coup franc indirect : Enfreindre une règle du jeu entraîne un coup franc indirect.

Le contact physique n'est pas interdit au soccer. Un coup franc ne doit être sifflé que lorsqu'un joueur prend un avantage sur un autre grâce à une action fautive. Une action où deux joueurs se disputent le ballon en étant au contact "épaule-contre-épaule" est tout à fait légale et ne requiert pas de coup franc.

Fautes requérant un coup franc indirect	Fautes requérant un coup franc direct
Gardien en possession du ballon qui délibérément retarde la partie.	Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
Un gardien qui touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur.	Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire. Tacler un adversaire.
Un gardien qui touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément ou sur une rentrée en	Sauter, bousculer, tenir un adversaire. Jouer de manière dangereuse. Faire obstacle à l'évolution d'un

touche par un coéquipier.	adversaire.
Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains et de dégager.	Charger, frapper ou essayer de frapper un adversaire.
Commettre d'autres fautes non mentionnées au préalable, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.	Toucher délibérément le ballon des mains* (excepté le gardien de but dans sa surface de réparation).
Hors-jeux.	Cracher sur un adversaire.
Jouer le ballon lorsque le joueur est au sol.	

Dès l'appel d'un coup franc, l'arbitre doit immédiatement mentionner la nature du coup franc (direct ou indirect), préciser l'équipe avantagée et indiquer le lieu de reprise du jeu.

L'arbitre doit sanctionner les joueurs qui intentionnellement retardent l'exécution du coup franc. Sur tous les terrains, la Loi du jeu demande à ce que les joueurs de l'équipe adverse soient à au moins à 9.15 mètres du ballon lors de l'exécution d'un coup franc sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les montants d'un but lors d'un coup franc indirect.

Il est du devoir de l'arbitre de veiller à l'application de cette règle. Cependant, si les joueurs de l'équipe

attaquante décident d'exécuter le coup franc rapidement avant que cette règle ne soit appliquée, ceux-ci ne pourraient pas demander une reprise du coup franc si le résultat obtenu ne leur plaisait plus (double avantage). Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé (fait un tour sur lui-même).

Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise à l'exception :

- Coup de pied de réparation (penalty); voir Loi 13.
- Coup franc indirect suite à une faute avec gardien. Les coups francs indirects accordés à l'équipe attaquante pour une infraction commise à l'intérieur de la surface de but adverse doivent être exécutés au point le plus proche sur la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but.

Si un coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe adverse.

Au soccer, la main désigne toute la partie du corps comprise entre l'épaule et la main

Une faute de main est signalée/appelée lorsqu'un joueur fait un geste/mouvement volontaire de la main vers le ballon et donne une direction au ballon.

Il n'y a pas de faute :

- Si le joueur touche le ballon avec sa main pour se protéger le corps (visage, organes génitaux et les seins pour les filles). Dans ce cas, l'arbitre laisse le jeu se continuer en appelant une "Protection". Appeler une "Protection" viendra démontrer aux joueurs que l'arbitre a bien vu l'incident de protection.
- Si le joueur touche le involontairement le ballon avec ses mains en tombant au sol.

Quand le ballon est en jeu et qu'un joueur saisit délibérément le ballon des mains:

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation d'un joueur défendant.

Pour un coup franc indirect

Le but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci ;

- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe adverse ;
- Si le ballon touche le gardien ou un autre joueur avant d'entrer dans le but, le but est accordé.

Coup franc (direct ou indirect) en faveur de l'équipe défendant, dans sa propre surface de réparation :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9.15 mètres du ballon ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Infractions et sanctions :

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc ou quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défenderesse (lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation), le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise est accordé à l'équipe adverse.

Loi 13 - Coup de pied de réparation (penalty)

Le coup de pied du point de réparation (penalty) est un coup franc direct qui sanctionne les fautes (voir Loi 11) dans la surface de réparation de l'équipe défenderesse.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation (penalty).

Un joueur exécutant un coup de pied de réparation (penalty) ne peut retoucher au ballon avant qu'il n'ait été joué par un autre joueur même si le ballon a été repoussé par les montants du but. Cette faute entraînera un coup franc indirect en faveur de l'équipe défenderesse.

À la fin de chaque demie, un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation (penalty) devant être exécuté.

Procédure :

- Le ballon est placé au point de penalty.
 - 7 mètres sur terrain soccer à 7.
 - 11 mètres sur terrain soccer à 9 ou 11.
- Le joueur exécutant le penalty est clairement identifié.
- Le gardien est positionné sur sa ligne de but entre les montants de but, et ce, jusqu'à ce que le ballon soit botté.

- Le gardien doit avoir, au moins partiellement, les 2 pieds au sol, soit au minimum un pied sur la ligne de but (pas de dépassement) et l'autre, soit sur la ligne de but aussi ou à l'intérieur du but.
- Tous les autres joueurs sont à l'extérieur de la surface de réparation et du demi-cercle.
- L'arbitre donne le signal d'exécution du coup de pied de réparation (penalty) en sifflant.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a fait un tour complet en direction du but.

En cas d'infraction à cette procédure et selon l'équipe qui est avantagée par l'infraction, l'arbitre confirmera ou infirmera le but. Si nécessaire, l'arbitre pourra également faire reprendre le coup de pied de réparation si infraction par l'équipe défenderesse.

Exemples :

- S'il y a un but marqué et une faute est commise par l'équipe attaquante = But refusé, aucune reprise du coup de pied de réparation (penalty).
- S'il y a un but marqué et une faute est commise par l'équipe défenderesse = But accordé.
- S'il n'y a pas de but et une faute est commise par l'équipe attaquante = Aucune reprise du coup de pied de réparation (penalty).
- S'il n'y a pas de but marqué et une faute est commise par l'équipe défenderesse = Reprise du coup de pied de réparation (penalty).

Loi 14 - Rentrée de touche

Il n'y a pas de hors-jeu sur une rentrée de touche.

La rentrée de touche doit être exécutée de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche. L'arbitre ne doit pas laisser les joueurs tirer un avantage en exécutant la touche d'un autre endroit (avant ou en arrière de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche).

*Dans une situation où un but est juxtaposé sur les lignes latérales du terrain (nuisance provenant d'un autre terrain), un joueur peut reculer (vers son gardien) pour l'exécution de sa touche.

Bonne touche :

- Avoir, au moins partiellement, les 2 pieds au sol, soit sur la ligne de touche, soit à l'extérieur du terrain.
- Tout le corps du joueur doit être orienté dans la direction où le ballon est envoyé, incluant les pieds.
- Le ballon doit quitter les deux mains du joueur au-dessus de la tête de ce dernier.

Les restrictions :

- Le gardien ne peut recevoir le ballon avec ses mains sur une rentrée de touche de son équipe ;
- Le joueur exécutant la rentrée en touche ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ait joué ce ballon ;

- Un but ne peut être marqué directement d'une rentrée de touche.

La résultat de ces trois restrictions est un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

En cas de mauvaise rentrée en touche, la rentrée en touche est reprise par un joueur de l'équipe adverse.

Loi 15 - Coup de pied de but

Il n'y a pas de hors-jeu sur un coup de pied de but.

Un coup de pied de but est accordé à l'équipe défenderesse à chaque fois qu'un joueur de l'équipe attaquante touche ou botte le ballon et que ce ballon franchisse la ligne de but (à terre ou en l'air / sans qu'un but soit marqué) suite à cette action.

Exécution du coup de pied de but :

- Le ballon est déposé dans la surface de but (pas dans la surface de réparation).
- Tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation avant le coup de pied de but.
- Le ballon est en jeu dès que celui-ci fait un tour sur lui-même.
- L'équipe attaquante peut pénétrer dans la zone de réparation dès que le ballon est en jeu.
- En cas non respect de ces règles, le coup de pied de but sera repris.

En Soccer à 7, aucun joueur de l'équipe attaquante ne peut volontairement faire écran au coup de pied de but (un minimum de 9.15m de distance doit être respecté).

Le coup de pied de but peut-être effectué par le gardien ou tout autre joueur de l'équipe défenderesse. Cependant, l'exécutant ne peut retoucher une seconde

fois au ballon avant qu'un autre joueur le touche. En cas d'infraction, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Loi 16 - Coup de pied de coin (corner)

Il n'y a pas de hors-jeu lors d'un coup de pied de coin (corner).

Le ballon, placé à l'intérieur de l'arc de cercle, sera en jeu aussitôt qu'il sera botté et que celui-ci aura fait un tour sur lui-même. Tous les joueurs de l'équipe défenderesse doivent se tenir à 9.15m du ballon. Un but peut être marqué directement d'un coup de pied de coin, mais uniquement dans le but de l'équipe adverse.

Le coup de pied de coin (corner) peut être effectué par tout joueurs ou gardien de l'équipe attaquante. Cependant, l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. En cas d'infraction, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Le drapeau de coin ne peut être ni touché, ni enlevé, lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.

Loi 17- Formation des équipes

Dans le but de faire vivre une expérience récréative agréable aux enfants, chaque organisation soccer bénéficie d'un délai fixé au 1^{er} juillet pour équilibrer ses équipes d'un même niveau, et ce, afin d'assurer d'avoir au sein d'une même organisation, des équipes de force/calibre similaire.

Inscriptions des joueurs

- Les responsables soccer doivent fournir au responsable de la LSIB la composition de chacune de leurs équipes, soit les détails complets des joueurs (noms, prénoms, dates de naissance, adresses et numéros de chandail) et l'identité des entraîneurs.
- Ces listes de joueurs doivent être remises au responsable de la LSIB par courriel électronique, et ce, avant la première partie de la saison.
- Ces listes de joueurs peuvent être modifiées jusqu'au 1er juillet afin d'équilibrer les équipes.
- Si les listes des joueurs ne sont pas remises à temps, l'organisation soccer fautive recevra 50\$ d'amende par semaine.
- Aucun joueur ne peut être rajouté aux listes de joueur après le 1er juillet.
- Un joueur, nouvellement arrivé dans la région, pourra intégrer une équipe après analyse de sa situation par le responsable de la LSIB. Sa situation sera suivie tout au long de la saison. Ce nouveau

joueur ne doit cependant pas avoir évolué dans notre ligue durant la même saison. Cette règle ne s'applique pas en série éliminatoire.

À l'intention des entraîneurs :

Avant qu'un match devienne à sens unique, nous vous encourageons à adopter une bonne attitude sportive et à donner de nouveaux défis à vos jeunes (faire plus de passes, changer les positions de vos joueurs, etc.). Notre ligue est récréative et le plaisir de tous les participants doit demeurer notre priorité.

Toujours garder à l'esprit :

- ***Notre ligue est récréative.***
- ***Nos entraîneurs sont bénévoles.***
- ***Nos arbitres sont humains.***
- ***Les joueurs sont nos enfants.***
- ***Ce n'est qu'un jeu.***

Il est important de faire jouer également tous les joueurs d'une même équipe.

Trois entraîneurs maximum seront tolérés derrière le banc.

Lors de la partie, les entraîneurs doivent demeurer près du banc de leurs joueurs. Aucun entraîneur ne sera toléré dépassé la ligne médiane du terrain et derrière les buts.

Programme U6

Formation des équipes

Les équipes de soccer à quatre (4) sont normalement formées d'environ 8 enfants. Lors d'une partie, vous pouvez ajouter le nombre de joueurs sur entente des deux équipes.

La ligue encourage le 4 contre 4 : plus de plaisir, une plus grande participation, un temps de jeu accru, une fréquence de contact avec le ballon qui est augmentée et plus de contacts sociaux.

Équipement des joueurs

Comme il n'y a pas d'arbitre pour faire les inspections usuelles, assurez-vous que tous les enfants portent les équipements de protection individuelle tel que protège-tibias et soulier de soccer avec crampons.

Durée des parties

Comme la priorité est mise sur l'entraînement et le développement des habiletés techniques et motrices, la durée des matchs ne devrait pas excéder 10-15 minutes.

Règlements du soccer à 4

Les règles du 4 contre 4 sont modifiables au gré des objectifs recherchés par l'entraîneur et la direction technique de l'équipe. À ce jour, aucune organisation officielle n'a défini de règles formelles pour le soccer 4 contre 4. Toutefois, les règles définies doivent être claires

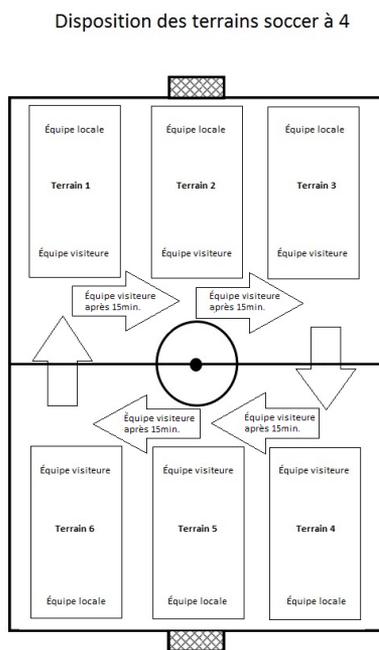
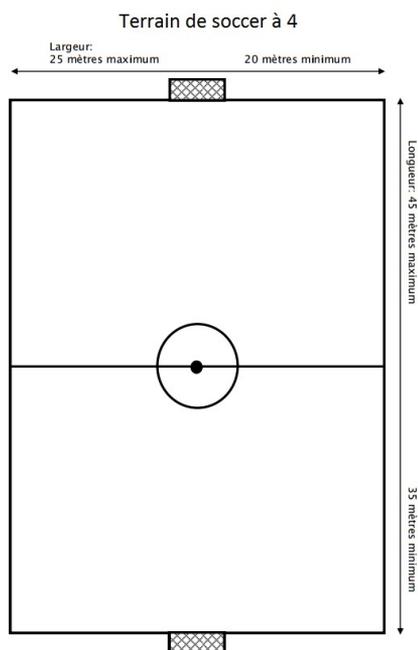
pour les enfants. Souvenez-vous que leur niveau d'attention et de concentration est de courte durée et qu'il serait inutile de tenter une explication exhaustive de toutes les règles. Étalez cet enseignement au fur et à mesure que les situations se présentent au cours de l'été.

N'oubliez pas qu'un enfant joue au soccer pour son propre plaisir, pas pour celui de ses parents.

Quelques règles de base en soccer 4 vs 4 :

- Il n'y a pas d'arbitre.
- Le ballon de grosseur no.3 est celui à utiliser.
- Petits terrains et petits buts (voir image ci-basse)
- Les responsables et entraîneurs de chaque équipe sont sur le terrain et assurent le bon déroulement de la rencontre.
- 4 joueurs par équipe
- Aucun gardien de but.
- Chacune des organisations soccer se déplace avec ces buts pliables afin d'aider l'organisation hôte. S'il n'y a pas de buts, placez des cônes à 3 mètres de distance.
- La mise en jeu se fait au centre du terrain.
- Les rentrées en touche sont effectuées avec les pieds (ne pas lancer avec les mains).
- Suite à une faute, les coups francs sont toujours directs et la distance des adversaires est d'au moins 3 mètres
- Le hors-jeu et les "penalty" n'existent pas.
- Coup de pied de coin "corner" régulier.

- Alternez les joueurs aux 2-3 minutes maximum, accordez une participation égale pour tous.
- Il est interdit, pour tous les joueurs, de manipuler le ballon avec les mains.
- Aucun pointage, aucun classement.



Principes du soccer pour les enfants en bas âge

- *Le soccer pour les enfants signifie jouer, s'amuser et connaître de nouveaux amis.*
- *Une participation égale pour tous.*
- *Aucune distinction entre les joueurs talentueux et les joueurs moins talentueux.*
- *Apprendre aux enfants à perdre et à gagner*
- *Atmosphère positive favorable au plaisir.*
- *Un parent ne doit pas rechercher son succès à travers celui de son enfant.*
- *Un enfant n'est pas un adulte, interagir avec lui de façon approprié.*
- *Le jeu en soi est plus important que la victoire, les médailles, etc...*
- *Respecter les décisions des entraîneurs/officiels*

Conclusion

Le "gros bon sens" est le principe le plus important à se rappeler!

À l'attention des entraîneurs, joueurs, arbitres et spectateurs

Gardez à l'esprit que la LSIB est une ligue de soccer locale/récréative et que le développement et le plaisir de nos participants demeurent la priorité. Offrez à tous les participants LSIB un environnement de jeu sain et respectueux, et ce, en appliquant le principe du "gros bon sens"!

À l'attention des arbitres

Arbitrer n'est pas tâche facile mais cette expérience vous fera grandir comme personne. Cette fonction mérite le respect de tous les participants soccer.

En tant qu'arbitre, gardez à l'esprit que la majorité de vos décisions seront basées sur votre perception des faits et vos connaissances, et ce en quelques secondes. Contrairement aux autres participants qui auront parfois des analyses différentes sur certaines situations de jeu, vos décisions sont prises dans le "feu de l'action" et non avec un certain recul et plus de temps. Soyez impartiaux et faites de votre mieux et vous connaîtrez du succès comme arbitre!

A large rectangular frame containing 18 horizontal lines, providing a space for writing or drawing.

**Notre ligue est
récréative.**

**Nos entraîneurs sont
bénévoles.**

**Nos arbitres sont
humains.**

**Les joueurs sont nos
enfants.**

Ce n'est qu'un jeu!

www.liguesoccerinterbeauce.com

www.kreezee.com/lisib