

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

IRSEQ®

LAVAL

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

2026-2027



TOURNOI AMICAL MINI-SOCCER



Dernière mise à jour : 18 août 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe	3
3.1 Composition	3
3.2 Substitutions	3
ARTICLE 4 Installations et équipements	3
4.1 Installations sportives	3
4.2 Équipements	4
4.3 Sécurité	4
ARTICLE 5 Les parties	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie	4
5.3 Arbitrage	4
5.4 Pointage	4
ARTICLE 6 Récompenses	4
6.1 Bannières	4
6.2 Certificats	5
FONCTIONNEMENT DU SPORT	5
ARTICLE 7 Règlements spécifiques	5
7.1 Déroulement du jeu	5
7.2 Coup d'envoi	5
7.3 Ballon en jeu et hors du jeu	5
7.4 Reprises en jeu	6
7.5 Fautes.....	7
7.6 Coups francs.....	8
7.7 Coup de pied de réparation	9

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par Soccer Québec.
- 1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques du RSEQ Laval ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégories	Niveau scolaire
Colibri	3 ^e année ET/OU 4 ^e année (niveau scolaire séparé)

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine.
- 3.1.2 Chaque équipe doit être composée d'au minimum sept (7) joueurs.

3.2 Substitutions

- 3.2.1 La substitution se fait seulement lors d'un arrêt de jeu.
- 3.2.2 Le nombre de substitutions est illimité (substitution libre).

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La dimension du terrain utilisée est celle d'un terrain de soccer à sept (7) joueurs, soit entre 45 à 60 m de longueur et entre 40 à 45 m de largeur.
- 4.1.2 La surface de réparation est une zone rectangulaire devant le but où le gardien peut toucher le ballon avec ses mains. Une ligne blanche délimite la surface.
- 4.1.3 Le but utilisé est celui du soccer à sept (7) joueurs.

- 4.1.4 Des drapeaux de coin sont installés à chaque coin du terrain.

4.2 Équipements

- 4.2.1 Le ballon officiel est un ballon de soccer de taille 4.
- 4.2.2 Les ballons seront fournis par Sports Laval lors du tournoi.
- 4.2.3 Les écoles participantes doivent avoir un t-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.
- 4.2.4 Les écoles participantes doivent avoir des protège-tibias recouverts de chaussettes pour tous les joueurs.
- 4.2.5 Aucun soulier à crampons n'est autorisé.

4.3 Sécurité

- 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)
- 4.3.2 Pour une question de sécurité, seulement les lunettes de sports sont permises.

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent avec six (6) joueurs et un (1) gardien de but sur le terrain.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 La partie est composée de quatre (4) quarts de jeu de quatre (4) minutes en temps continu.
- 5.2.2 Aucun temps mort n'est permis.

5.3 Arbitrage

- 5.3.1 Un arbitre déterminé par Sports Laval est présent pour diriger la partie en faisant respecter les règles du jeu.
- 5.3.2 Un tirage au sort détermine l'équipe qui aura le ballon au début de la partie. Après la demie, ce sera l'autre équipe qui aura le ballon pour la mise en jeu.

5.4 Pointage

- 5.4.1 Chaque but vaut un (1) point.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

- 6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

6.2 Certificats

- 6.2.1 Un certificat de participation peut être remis aux joueurs. L'école doit l'inscrire dans le formulaire complémentaire envoyé par courriel quelques semaines avant le tournoi.

FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Déroulement du jeu

- 7.1.1 Il n'y a aucun hors-jeu, tous les joueurs sont libres.
- 7.1.2 Il y a un arrêt de jeu par l'arbitre lors d'un coup de pied de but, après un but et lorsqu'il y a un joueur blessé.

7.2 Coup d'envoi

- 7.2.1 Au début de la partie et à chaque quart, le ballon est mis sur le point central pour un coup d'envoi.
- 7.2.2 Après qu'un but soit marqué, le jeu reprend avec un coup d'envoi par l'équipe contre laquelle le but a été marqué.
- 7.2.3 Après la mi-temps, les équipes changeront de côté de terrain et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.
- 7.2.4 Il est possible de marquer un but directement sur un coup d'envoi.
- 7.2.5 Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain. Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à six (6) m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- 7.2.6 L'arbitre donne toujours le signal pour le coup d'envoi.

7.3 Ballon en jeu et hors du jeu

- 7.3.1 Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a entièrement dépassé la ligne de touche ou de but et lorsque la partie est arrêtée par l'arbitre.
- 7.3.2 À tout autre moment, le ballon est en jeu du commencement à la fin de la partie y compris dans les cas suivants :
- (a) Si le ballon rebondit dans le terrain après avoir touché un montant de but, une barre transversale de but ou un drapeau de coin ;
 - (b) Si le ballon rebondit dans le terrain après avoir touché l'arbitre se trouvant à l'intérieur du terrain.

7.4 Reprises en jeu

7.4.1 Dans toutes les reprises de jeu, les joueurs adverses doivent respecter une distance réglementaire de six (6) mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

7.4.2 Plusieurs façons existent pour remettre le ballon en jeu selon la situation, soit la rentrée de touche, le coup de pied de coin (corner), le coup de pied de but, dégagement du gardien et balle à terre.

7.4.3 **Rentrée de touche :**

(a) Lorsque le ballon quitte le terrain par la ligne de côté, le ballon est remis en jeu par une rentrée de touche à l'endroit le plus près d'où le ballon a quitté le terrain.

(b) La possession du ballon sera remise à l'équipe n'ayant pas touché au ballon en dernier.

(c) La rentrée de touche est effectuée avec le pied.

(d) Le joueur effectuant la rentrée de touche peut faire une passe au sol à un coéquipier ou jouer le ballon pour lui-même en entrant sur le terrain (conduite de balle).

(e) Aucun but ne peut être compté sur une rentrée de touche.

(f) Si la rentrée de touche n'est pas effectuée correctement, la rentrée de touche est reprise.

7.4.4 **Coup de pied de coin (corner) :**

(a) Lorsqu'un joueur défensif expédie le ballon au-delà de la ligne de but de sa propre zone, le ballon est remis à l'équipe offensive.

(b) Pour un coup de pied de coin (corner), le ballon doit être placé dans le quart de cercle (où est situé le drapeau de coin) au coin du terrain le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

(c) Le drapeau de coin ne peut être enlevé.

(d) Le joueur effectuant le coup de pied de coin peut faire une passe à un coéquipier ou jouer le ballon pour lui-même en entrant sur le terrain (conduite de balle).

(e) Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin.

7.4.5 **Coups de pied de but :**

(a) Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe offensive, franchit entièrement la ligne de but, mais sans que le but soit accordé par l'arbitre.

- (b) Lors des coups de pied de but, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon devra se retirer jusqu'à la ligne de retrait située à cinq (5) m de la ligne centrale.
- (c) L'équipe adverse pourra avancer et franchir la ligne de retrait dès que le coup de pied est exécuté.

7.4.6 Dégagement du gardien :

- (a) Lorsque le gardien de but a le ballon dans ses mains, il doit relancer le jeu en faisant une passe avec ces mains ou en remettant le ballon au sol.
- (b) Aucun dégagement à la volée est autorisé. Si le gardien le fait, l'arbitre sifflera l'arrêt du jeu et remettra le ballon au gardien en balle à terre dans sa surface pour une reprise.

7.4.7 Balle à terre :

- (a) Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a momentanément dû interrompre pour une quelconque raison non mentionnée dans les règlements.
- (b) L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu et remet le ballon à l'équipe qui a touché le ballon en dernier.
- (c) Si le jeu a été arrêté à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

7.5 Fautes

7.5.1 Un joueur commet une faute quand :

- (a) Il donne ou tente de donner un coup de pied à un adversaire ;
- (b) Il passe un croc-en-jambe à un adversaire, c'est-à-dire fait tomber ou essayer de faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe, soit en se baissant devant ou derrière lui ;
- (c) Il saute sur un adversaire ;
- (d) Il charge un adversaire violemment ou dangereusement ;
- (e) Il charge par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction ;
- (f) Il frappe ou tente de frapper un adversaire ;
- (g) Il tient ou retient un adversaire avec la main ou avec une partie quelconque du bras ;

- (h) Il fait une glissade ou un tackle ;
- (i) Il manie le ballon, c'est-à-dire porte, frappe ou lance le ballon avec la main ou avec une autre partie quelconque du bras à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation ;
- (j) Il pousse un adversaire avec la main ou avec une partie quelconque du bras ;
- (k) Il touche une deuxième fois le ballon suite à un coup d'envoi avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- (l) Il ne respecte pas les règlements, il conteste les décisions de l'arbitre, il fait preuve de conduite inacceptable, propos injuriés grossiers ou il agit volontairement contre l'esprit du jeu (ex : arrêter une attaque en se servant de la main, appliquer un croc-en-jambe pour éviter de se faire déborder).

7.5.2 Lorsqu'une faute est commise, un coup franc sera donné à l'équipe adverse.

7.5.3 Aucun carton jaune ou carton rouge n'est donné par l'arbitre.

7.6 Coups francs

7.6.1 Tous les coups francs sont directs, c'est-à-dire qu'un but peut être marqué directement.

7.6.2 Les coups francs sont exécutés à l'endroit où la faute a été commise.

7.6.3 Pour tous les coups francs, le ballon doit être immobile au moment d'être joué.

7.6.4 Le joueur qui exécute le coup franc doit attendre qu'un autre joueur ait touché le ballon avant de pouvoir le toucher lui-même pour une deuxième fois.

7.6.5 Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à six (6) m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

7.6.6 Si un coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation ou en faveur de l'équipe en défensive, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti de la surface de réparation. Si le ballon n'est pas botté au-delà de la surface de réparation, le coup devra être recommencé. Le gardien de but ne pourra recevoir le ballon en main dans le but de le remettre en jeu.

7.6.7 Si un coup franc est accordé à l'équipe offensive, le ballon devra être placé sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

- 7.6.8 Si un joueur exécute un coup franc en dehors de sa propre surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se placer à une distance d'au moins six (6) m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf si les joueurs se tiennent sur leur propre ligne de but, entre les montants du but.
- 7.6.9 L'exécution du coup franc devra être retardé si un joueur de l'équipe adverse pénètre dans la surface de réparation ou s'approche à moins de six (6) m du ballon.

7.7 Coup de pied de réparation

- 7.7.1 Un coup de pied de réparation (pénalité) est accordé quand l'une des fautes est commise par un joueur ou un gardien de but dans sa propre surface de réparation.
- 7.7.2 Un coup de pied de réparation est donné à partir du point de réparation, situé à neuf (9) m de la ligne de but.
- 7.7.3 Pendant l'exécution, tous les joueurs, sauf le gardien de but adverse, doivent se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, mais en dehors de la surface de réparation et à un minimum de six (6) m du point de réparation.
- 7.7.4 Le gardien de but adverse demeure sur sa propre ligne de but entre les poteaux sans remuer les pieds jusqu'à ce que le coup soit exécuté. Le joueur qui exécute le coup doit botter le ballon en direction du but adverse. Il doit attendre qu'un autre joueur ait touché le ballon avant de pouvoir le toucher lui-même une deuxième fois.
- 7.7.5 Le ballon est considéré en jeu aussitôt qu'il a été botté. Un but peut être accordé suite à un coup de pied de réparation.
- 7.7.6 Un but est accordé quand suite à un coup de pied de réparation, le gardien touche le ballon avant que celui-ci pénètre dans le but avant le coup de sifflet annonçant la fin d'un quart ou de la partie.
- 7.7.7 Si une faute est commise par le joueur exécutant le coup de pied de réparation ou l'un de ces coéquipiers, le coup de pied devra être repris si le ballon avait pénétré dans le but. Si le ballon n'entre pas dans le but, la reprise de jeu se fera par un coup franc accordé à l'équipe adverse.
- 7.7.8 Si une faute est commise par le gardien de but ou l'un de ces coéquipiers, le coup de pied devra être repris si le ballon n'entre pas dans le but. Si le ballon a pénétré dans le but, le but est accordé.