



Jeux francophones de l'Alberta

DEVIS TECHNIQUE

Discipline :

Soccer 5x5

Catégorie :

Cadet : 7^e à 9^e année

Dernière mise à jour: juin 2025



DEVIS TECHNIQUE – SOCCER (5 X 5)



1. SITE DE COMPÉTITION

Le lieu des terrains pour les jeux de soccer sont identifiés sur le site web de la FSFA.

2. NOMBRE D'ATHLÈTES

- a. Chaque délégation peut inscrire une (1) équipe dans la catégorie cadet.
- b. Pour participer, l'équipe doit être composée d'un **minimum de six (6)** athlètes et d'un **maximum de neuf (9)**.
- c. Les équipes sont mixtes alors **une fille doit être sur le terrain en tout temps.**
- d. Lorsqu'un athlète est inscrit au soccer et joue dès la première partie, ce dernier doit jouer toutes les parties pour la fin de semaine. Une équipe ne peut pas s'échanger des joueurs entre sports (sauf en cas de blessure).

	Cadet
Mixte	6 à 9 athlètes

3. ACCOMPAGNEMENT

- A. Chaque délégation a le droit à un (1) entraîneur.
- B. La délégation ne peut pas assigner d'autres accompagnateurs.

4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPÉTITION

- a. La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.
- b. L'équipe est assurée de participer à au moins trois (3) parties.
- c. Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent commencer aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.
 - i. L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

1. Tournoi de sept (7) à neuf (9) équipes

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts de finale

2e place du groupe A VS 3e place groupe B (partie 1)

3e place du groupe A VS 2e place du groupe B (partie 2)

Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1ere place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1ere place du groupe A (partie 4)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

2. Tournoi de cinq (5) ou six (6) équipes

Un tournoi à la ronde simple de quatre matchs est organisé. Dans le cas qu'il y ait six (6) équipes, un

tirage au sort permettra de déterminer les équipes qui ne s'affrontent pas au tournoi à la ronde (1^{re} place vs 2^e place, 3^e place vs 5^e place et 4^e place vs 6^e place).

Rondes de médailles

S'il y a cinq (5) équipes, l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine en quatrième (match éliminatoire).

S'il y a six (6) équipes, les équipes 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1^{re} place vs le gagnant de la partie de 4^e place vs 5^e place

2^e place vs 3^e place.

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or.

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze.

3. Tournoi de quatre équipes et moins

Un tournoi à la ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois équipes participent à la compétition, les chefs de mission peuvent prendre la décision de faire un tournoi à la ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

Demi-finales

La 1^{re} place VS la 4^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

5. SYSTÈME DE POINTAGE

- a. Pour une victoire en temps réglementaire, l'équipe se voit attribuer trois points.
- b. Pour une partie nulle lors de la ronde préliminaire, un point (1) sera attribué à chaque équipe. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé.
- c. Pour une défaite en temps réglementaire, aucun (0) point ne sera attribué à l'équipe.

6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

RÈGLES : Soccer extérieur 5v5

DIMENSIONS DU TERRAIN : 75 x 120 pieds

Zone de pénalité : Boîte mesurant 6 à 9 pieds de chaque poteau et 18 pieds de profondeur.

Marque de pénalité : 24 pieds à partir du milieu de la ligne de but.

Zones de remplacement : Zone de 18 pieds x 9 pieds de chaque côté de la ligne médiane du côté du banc de touche.

Les buts : 6 pieds de haut x 12 pieds de large

DURÉE DU MATCH

Durée : Deux périodes égales de 20 minutes.

Mi-temps : 5 minutes

JOUEURS

Si une délégation a des athlètes malades ou absents, l'équipe de cette délégation peut tout de même prendre part aux parties avec un minimum de 4 joueurs sur le terrain, dont le gardien de but, malgré le désavantage numérique. Si l'équipe choisit de ne pas jouer, les règles de défaite par forfait s'appliquent alors.

Limite de substitution : Aucune

Méthode de remplacement : «Remplacement à la volée» (tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, entrent et sortent à leur guise ; les remplacements du gardien de but ne peuvent être effectués que lorsque le ballon n'est pas en jeu et avec l'accord de l'arbitre).

FAUTES ET INCONDUITES - Règles de la FIFA

Tous les coups francs sont INDIRECTS.

Les coups de pied de pénalité ne seront utilisés que pour départager les équipes lors de la finale/consolation.

Carton jaune: si un joueur reçoit un carton jaune, il doit sortir du terrain pour 2 minutes. L'équipe peut envoyer un autre joueur pour le remplacer pour que le jeu continue à 5 vs 5.

COUP DE PIED DE RÉPARATION

À effectuer si une faute a été commise dans la surface de réparation du joueur fautif, depuis le point de réparation, au moins à 24 pieds de la ligne de but. Tous les joueurs doivent être en dehors de la surface de réparation.

HORS JEU : Il n'y a pas de hors-jeu en 5v5.

REMISE EN JEU - Si le ballon sort des limites du terrain, un KICK-IN sera effectué à l'endroit de la remise en jeu. Tous les KICK-IN sont indirects.

COUP FRANC/KICK-IN - distance du ballon – 15 pieds.

REMISE EN JEU DU GARDIEN : Depuis l'intérieur de la surface de réparation, le gardien de but doit faire rouler le ballon et ce dernier doit être joué dans sa propre moitié ou toucher le sol dans sa propre moitié du terrain. Le ballon doit franchir la surface de réparation pour qu'un adversaire puisse le jouer.

Un coéquipier peut jouer le ballon à l'intérieur de la surface de réparation.

ARBITRE : un seul arbitre annoncera les matchs.

TEMPS LIMITE DE REPRISE - La reprise doit avoir lieu dans les 5 secondes où le ballon est attribué à l'équipe adverse (la mise en application se fera progressivement).

PASSER AU GARDIEN - Le gardien ne peut pas manipuler le ballon avec ses mains si le ballon a été touché par un membre de son équipe en dernier.

ESPRIT SPORTIF : Les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs doivent faire preuve d'un bon esprit sportif à tout moment. L'abus des arbitres ne sera pas toléré. Tout exemple d'une telle conduite entraînera une expulsion sans remboursement pour l'équipe fautive.

7. EN CAS DE PLUIE

- A. À la finale des Jeux francophones de l'Alberta, le soccer est joué dehors beau temps, mauvais temps. Dans l'éventualité où la partie doit être arrêtée en raison de température

extrême (éclairs, froid ou chaleur), la partie est considérée comme étant complète après une demie de plus de 20 minutes et l'équipe gagnante est celle qui a l'avantage des points au moment de l'arrêt. Ceci se produit seulement après un arrêt temporaire de l'arbitre et suite à la décision finale du chef de plateau. En cas d'égalité, la partie reste nulle.

- B. Pendant les rondes préliminaires, si la première demie n'est pas terminée au moment de l'arrêt, la partie est reprise du début au moment annoncé par le Comité organisateur, et ce avec un pointage de 0 à 0. La politique du bris d'égalité de la discipline détermine le classement.
- C. Pendant les rondes éliminatoires et finales, si la partie est arrêtée durant la deuxième demie, la deuxième demie est recommencée. Le comité organisateur déterminera le moment où cette deuxième demie sera recommencée.
- D. En cas d'égalité pendant les rondes éliminatoires et finales, le comité organisateur déterminera la procédure à suivre selon les circonstances.
- E. Aucune partie n'aura lieu en cas d'orage. Le tournoi sera raccourci à deux (2) parties par équipe au lieu de trois (3), par exemple.

8. BRIS D'ÉGALITÉ

- A. Le bris d'égalité est utilisé seulement lors de la ronde éliminatoire et lors des finales. Aucun bris d'égalité n'aura lieu lors des rondes préliminaires.
- b. Advenant qu'une équipe impliquée ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale, le classement le moins élevé sera attribué à cette équipe.
- c. L'égalité dans une partie éliminatoire et de finale est brisée de la façon suivante, en observant les étapes les unes après les autres, jusqu'à la différenciation :
 - i. Deux (2) périodes de cinq (5) minutes chacune, indépendamment des buts marqués, suivent immédiatement le temps réglementaire.
 - ii. Si l'égalité persiste, cinq (5) joueurs différents exécutent des coups de pied de réparation à tour de rôle. Les cinq (5) coups de pied de réparation doivent être complétés par chaque équipe indépendamment du pointage. Un tirage au sort est effectué pour déterminer qui a le choix de commencer ou de terminer les coups de pied de réparation.
 - iii. S'il y a encore égalité, un joueur différent de chaque équipe exécute un coup de pied de réparation jusqu'à ce que l'égalité soit rompue et l'on recommence lorsque tous les joueurs de l'équipe la moins nombreuse font leur coup de pied de réparation.
- d. En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre deux (2) équipes, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :
 - i. L'équipe ayant vaincu l'autre équipe durant la ronde a la priorité.
 - ii. L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, obtient le meilleur classement.
 - iii. L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, se voit attribuer le meilleur classement.
 - iv. L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées dans la ronde, obtient le meilleur classement.
 - v. Si l'égalité persiste, un coup de pied de réparation par équipe est exécuté par les équipes à égalité jusqu'à ce qu'une équipe soit déterminée. Un tirage au sort est

effectué afin de déterminer quelle équipe a le choix de commencer ou de terminer le coup de pied de réparation.

- e. En cas d'égalité au classement dans la ronde préliminaire entre trois équipes ou plus, la procédure doit être suivie dans l'ordre jusqu'à la différenciation des équipes impliquées :
- i. L'équipe ayant la meilleure différence de points marqués et alloués, tenant compte de toutes les parties jouées de la ronde, obtient le meilleur classement.
 - ii. L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité obtient le meilleur classement
 - iii. L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte seulement des parties jouées entre les équipes à égalité obtient le meilleur classement.
 - iv. L'équipe ayant le plus de buts marqués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire obtient le meilleur classement.
 - v. L'équipe ayant le moins de buts alloués en tenant compte de toutes les parties jouées lors de la ronde préliminaire obtient le meilleur classement.
 - vi. Si l'égalité persiste, un coup de pied de réparation par équipe à égalité est exécuté contre les autres équipes à égalité.

NOTE : Lorsqu'utilisés pour déterminer le classement de n'importe quel nombre d'équipes, les critères de bris d'égalité doivent être appliqués l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

EXEMPLE : Dans le cas où trois équipes (équipes X, Y et Z) sont à égalité, et que le critère A détermine que l'équipe X se classe première, la deuxième et la troisième position sont déterminées selon le critère B.

9. ÉQUIPEMENT

- a. Les équipes seront responsables de fournir leurs propres ballons pour l'échauffement.
- b. Le ballon officiel utilisé lors des compétitions, de grandeur 4, sera fourni par la FSFA.
- c. Les joueurs doivent obligatoirement porter les jerseys fournis par la FSFA lors des compétitions.
- d. Le gardien de but doit avoir un chandail de couleur différente que celle de son équipe, et doit être fourni par l'équipe.
- e. Les chaussures à crampons (*cleats*) sont permises. Toutefois, seules les chaussures à crampons en caoutchouc ou en plastique seront tolérées.
- f. **Les crampons en métal ou en magnésium sont formellement interdits.**
- g. **Les protège-tibias sont obligatoires.**

NB : Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessus, la réglementation générale et les règlements de l'Association canadienne de soccer. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels