



Le spécialiste du soccer à Québec
Charlesbourg : 418-626-4999
Saint-Nicolas : 418-836-2024
Charny : 418-832-5511

SOCCER

LIGUE DES PISSENLITS (Été)

LIGUE DES MARGUERITES (Aut.-Hiv.)

Texte surligné en vert:
modifications apportées à
l'été 2011

Texte surligné en bleu :
modifications apportées
à l'automne 2011

Règlements spécifiques

29. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU

Les règlements de jeu en vigueur sont les mêmes que ceux adoptés au soccer extérieur (11 joueurs) ou intérieur (7 joueurs) par la Fédération internationale de football association (F.I.F.A.) avec les modifications apparaissant aux articles suivants.

Vous trouverez à l'annexe B un résumé des Lois du jeu.

30. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE

Soccer intérieur: minimum de 11 joueurs dont 4 femmes

Soccer extérieur: minimum de 14 joueurs dont 5 femmes

31. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

La durée d'une rencontre est répartie de la façon suivante:

Été: 2 demies de 30 minutes (temps continu) avec **5** minutes de repos entre les 2 demies.

Automne-Hiver: 2 demies de 25 minutes (temps continu) avec **3** minutes de repos entre les 2 demies.

Il n'y a pas de prolongation en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, sauf lors des séries de fin de saison.

Durant l'été, le résultat d'une rencontre interrompue en raison de la pluie ou d'une autre raison est valide si une demie complète a été jouée (sauf en séries où la rencontre doit être jouée au complet); dans les autres cas, la rencontre est reprise si possible.

32. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

Durant l'été, le nombre de joueurs permis sur le terrain, incluant le gardien de but, est de onze (11) par équipe, dont 3 femmes au minimum (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

L'équipe peut aussi jouer la partie avec 10 joueurs dans toutes les catégories si elle peut aligner au moins 2 femmes (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

À l'automne et l'hiver, le nombre de joueurs permis sur le terrain, incluant le gardien de but, est de sept (7) par équipe, dont 2 femmes au minimum (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

L'équipe peut aussi jouer la partie avec 6 joueurs dans toutes les catégories si elle peut aligner au moins 1 femme (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

33. REMPLACEMENT D'UN JOUEUR SUR LE JEU

Le remplacement d'un joueur peut se faire lors de quatre (4) situations avec la permission de l'arbitre:

- 1^o lors d'un coup d'envoi
- 2^o lors d'un coup de pied de but
- 3^o lors d'une blessure (le joueur blessé uniquement)
- 4^o lors d'une rentrée de touche demandée par l'équipe en possession du ballon

Par contre, au soccer intérieur (automne et hiver), le changement peut se faire aussi à la volée au milieu du terrain.

Une joueuse blessée durant la partie ne peut pas être remplacée par un joueur masculin dans les catégories mixtes.

Le joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain que par la ligne du milieu du terrain (pour le soccer extérieur) et il doit attendre, avant de pouvoir s'exécuter, que le joueur qu'il remplace soit complètement sorti du terrain.

Le nombre de remplaçants et le nombre de remplacements ne sont assujettis à aucune limite.

Lorsque les équipes procèdent à un changement de gardien de but, les arbitres doivent obligatoirement en être informés.

En tout temps, les remplaçants doivent se tenir ou s'asseoir près du banc des joueurs.

34. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et des arbitres.

Pour des raisons de sécurité et pour se conformer aux règlements de la F.I.F.A., le port des protège-tibias recouverts par des bas est obligatoire.

Les souliers peuvent être munis de crampons mais ceux-ci ne doivent pas être rendus pointus et le logement en métal de la vis ne doit pas paraître; en outre, les crampons doivent être pleins, ronds et plats, et ils doivent être fabriqués en cuir, en caoutchouc, en aluminium ou en plastique.

Les arbitres peuvent enjoindre des joueurs à quitter le terrain pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux (montres, bijoux, etc.) qui pourrait mettre en péril sa propre sécurité ou celle des autres participants. Les joueurs contrevenants pourront revenir au jeu après s'être exécutés et après s'être présentés à un des arbitres qui doit s'assurer que l'équipement du joueur est maintenant sécuritaire.

Concernant les piercings au visage, ils doivent être enlevés (le pansement sur le piercing ne suffit pas).

Le joueur qui brise une pièce de l'équipement prêté par le PEPS pour contester une décision ou par manque de sang-froid devra payer la pièce en plus de se voir infliger une suspension possible.

35. BUT COMPTÉ PAR UN JOUEUR DE SEXE FÉMININ

Dans la catégorie mixte, pour tirer profit au maximum du jeu coopératif et de la mixité, un but compté par un joueur de sexe féminin vaudra deux (2) buts.

Cette règle n'est pas en vigueur lors d'un tir de penalty, lorsqu'un but est compté contre son propre camp et lors des fusillades en séries d'après-saison.

Si le ballon ricoche involontairement sur une partie du corps d'une joueuse, le but revient à la personne qui a botté au préalable. L'inverse est aussi vrai.

36. INFRACTIONS ET CARTONS JAUNES OU ROUGES

Il y a deux (2) types d'infractions et de sanctions qui régissent, dans notre ligue, les règles de jeu et de conduite.

- 1^o Avertissement (carton jaune) = 5 minutes (aut.-hiv.) ou 10 minutes (été) de méditation et perte de ½ point d'esprit sportif à la discrétion de l'arbitre
- 2^o Expulsion (carton rouge) = expulsion du match, suspension automatique d'une (1) partie au minimum et perte de 1 point d'esprit sportif à la discrétion de l'arbitre

Un arbitre assistant chronomètre le temps de "réflexion".

Si le gardien de but reçoit un carton jaune, il doit lui aussi être retiré du jeu pour 5 ou 10 minutes de méditation.

L'équipe peut remplacer le joueur qui a reçu un carton jaune durant les 5 ou 10 minutes de méditation, si elle le peut numériquement.

Un joueur recevant un deuxième carton jaune durant une partie sera sanctionné d'un carton rouge, ce qui entraînera automatiquement son expulsion du match et une suspension minimale d'un match.

Un joueur recevant un carton rouge sera automatiquement suspendu pour la prochaine partie de son équipe (ou davantage selon la gravité).

Les agressions verbales sont sanctionnées par un carton jaune dès la première infraction.

L'équipe du joueur qui reçoit un carton rouge joue en désavantage numérique jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui recevra un 3^e ou un 4^e carton jaune (20 parties) ou un 3^e carton rouge (10 parties) durant une saison sera suspendu automatiquement pour une partie ou 3 parties (4^e carton rouge).

Les infractions à caractère technique (ex.: mauvaise substitution) n'entraînent pas de perte de point d'esprit sportif même si l'arbitre décerne un carton jaune.

37. LIGNE DE JUGEMENT DES ARBITRES POUR FAIRE APPLIQUER LES RÈGLES

a) Respect des décisions des officiels

Un joueur qui conteste par des paroles indignes (mépris, haine, agressivité) ou qui manifeste sa désapprobation par des actes de rébellion recevra automatiquement un carton jaune.

Un joueur coupable de gestes ou de propos blessants, grossiers ou injurieux à l'endroit des arbitres recevra automatiquement un carton rouge.

Exemples:	Suite à un hors-jeu, un joueur s'exprime ou agit ainsi: "Ouvre-toi les yeux" ou "Ben voyons donc, tabarnak" ⇨ carton jaune "T'es un osti de pourri" ou geste du bras d'honneur ou ⇨ carton rouge "finger"
-----------	--

b) Conduite envers l'adversaire

b-1) Agressions verbales:

Un joueur qui invective ou provoque par ses paroles agressives un joueur adverse recevra un carton jaune.

Un joueur qui injurie ou blesse la dignité d'un autre joueur recevra un carton jaune ou rouge selon la gravité de la faute.

b-2) Rudesse et violence physique

Il faut toujours viser et toucher le ballon en premier sans utiliser de force superflue.

Cas 1: Si un joueur vise le ballon, le rate et frappe un joueur adverse:

L'arbitre appelle un coup franc direct.

L'arbitre peut aussi décerner un carton jaune selon la gravité de la faute.

Cas 2: Si un joueur vise intentionnellement les jambes de l'adversaire ou une autre partie de son corps:

L'arbitre appelle un coup franc direct et sort le carton rouge pour signifier l'expulsion du match.

38. LIMITES AU DOSSIER DES SANCTIONS PERSONNELLES**a) DOSSIER INDIVIDUEL**

INFRACTIONS selon le nombre de parties		SANCTION
Automne-hiver	Été	
3 ^e carton jaune* (incluant les séries)	3 ^e carton jaune* (incluant les séries)	suspension: 1 partie
4 ^e carton jaune* (incluant les séries)		suspension: 3 parties
5 ^e carton jaune* (incluant les séries)	4 ^e carton jaune* (incluant les séries)	perte du droit de jouer pour le reste de la saison (séries et tournoi inclus) et/ou le prochain trimestre
8 ^e carton jaune* durant 2 ans consécutifs (incluant les séries)	6 ^e carton jaune* durant 2 ans consécutifs (incluant les séries)	perte du droit de jouer pour le reste de la saison (séries et tournoi inclus) et pour un trimestre ou un an

* ... ou l'équivalent (réf.: carton rouge = 2 cartons jaunes)

Cette règle s'applique aux joueurs réguliers comme aux substitués.

b) DOSSIER COLLECTIF

INFRACTIONS	CALENDRIER:	SANCTIONS
4 cartons jaunes (ou l'équivalent) dans une partie durant l'été	été	Partie perdue par défaut
3 cartons jaunes (ou l'équivalent) dans une partie durant l'automne et l'hiver à l'intérieur	automne-hiver	
8 cartons jaunes (ou l'équivalent) et plus durant l'été, <u>excluant les séries</u>	été	perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise
13 cartons jaunes (ou l'équivalent) et plus durant l'automne et l'hiver à l'intérieur, <u>excluant les séries</u>	automne-hiver	
10 cartons jaunes (ou l'équivalent) et plus durant l'été, <u>incluant les séries</u>	été	Perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci
16 cartons jaunes (ou l'équivalent) et plus durant l'automne et l'hiver à l'intérieur, <u>incluant les séries</u>	automne-hiver	

Cette règle s'applique pour les joueurs réguliers et substitués.

39. RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR LES SÉRIES FINALES

Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:

- 1° Conserver un minimum de points d'esprit sportif en incluant les points bonus de comportement: calendrier de 20 parties = 34 / 40 (automne-hiver)
calendrier de 10 parties = 16 / 20 (été)
- 2° Ne pas dépasser la limite de cartons jaunes au dossier collectif.
- 3° Avoir moins de 3 forfaits (2 pour calendrier de 10 rencontres).

Les règlements détaillés concernant les séries seront disponibles vers la fin juillet pour les ligues estivales et vers la mi-mars pour les ligues automne-hiver.

Annexe A: RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR L'INTÉRIEUR

- a) Il y a coup franc indirect contre l'équipe ayant touché la dernière au ballon lorsque celui-ci touche le plafond et ce à l'endroit où le dernier contact a eu lieu.
- b) Il n'y a pas de hors-jeu.
- c) Les surfaces de but, de réparation et la marque du point de penalty sont marquées sur le terrain à l'aide de ruban gommé.
- d) La distance à respecter sur les coups francs est de 5 mètres.
- e) Les joueurs doivent rester assis sur le banc et laisser la piste de jogging libre. Le banc de chaque équipe est situé en arrière du but.

Avril 2009

d:\rep\2011-2012Regl\Aut. 2011 Soccer

Annexe B

RÉSUMÉ DES LOIS DU JEU DE LA FIFA

Voici un résumé des 17 Lois du Jeu de la FIFA (Fédération Internationale de Football Association) qui a pour but de vulgariser les règlements du soccer. Les puristes peuvent consulter la version intégrale sur le site: «www.fifa.com».

Loi 1 – Terrain de jeu

Avant chaque match, l'arbitre s'assurera de la sécurité du terrain. Celui-ci doit être rectangulaire et ses lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Loi 2 – Ballon

Le ballon doit être sphérique et bien gonflé. Il aura une circonférence variant entre 68 et 70 cm (No 5).

Loi 3 – Nombre de joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées de 11 joueurs (dont un gardien de but). Le nombre minimum de joueurs et le nombre maximum de remplaçants sont indiqués dans les règlements de la compétition. On y précise aussi le nombre de remplacements autorisés et le moment où cela est permis. Pour effectuer un remplacement, il faut avertir l'arbitre et attendre la sortie du joueur remplacé avant de pouvoir entrer sur le terrain et ce, au niveau de la ligne médiane. Les joueurs, les remplaçants et les entraîneurs sont soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre.

Loi 4 – Équipement des joueurs

L'équipement de base de tout joueur comprend: un gilet, des culottes, des protège-tibias recouverts par des bas et des chaussures. Les souliers à crampons ne sont pas obligatoires. Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et des arbitres. La tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres (montres, bijoux, etc.).

Loi 5 – Arbitre

L'arbitre doit: veiller à la sécurité des joueurs, appliquer les Lois du Jeu, assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants, s'assurer que le terrain, le ballon et l'équipement des joueurs sont réglementaires, arrêter le match temporairement ou définitivement selon les circonstances (blessures, éclairs, etc.), agir comme chronométrateur, sanctionner les fautes et comportements antisportifs, accorder l'avantage lorsque la situation s'y prête et rédiger un rapport aux autorités lors d'incidents. Les décisions de l'arbitre sont sans appel. L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou suite à un avis d'un arbitre assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

Loi 6 – Arbitres assistants

Les deux arbitres assistants ont pour mission de signaler: les hors-jeu, les sorties de balles, les remplacements et quand une faute est survenue en dehors du champ de vision de l'arbitre. Bref, les arbitres assistants doivent aider l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu.

Loi 7 – Durée du match

La durée du match est précisée dans les règlements de la compétition. Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par: les blessures, les remplacements et les manœuvres visant à perdre du temps délibérément et pour permettre l'exécution d'un penalty. Les joueurs ont droit à une pause à la mi-temps.

Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort. L'équipe favorisée par le sort choisit le terrain, l'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match. Procédure: tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain, les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se trouver à au moins 9,15m du ballon, le ballon est posé sur le point central, l'arbitre donne le signal du coup d'envoi. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant. Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse. Pour toute autre infraction, on reprendra le coup d'envoi. Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand il a entièrement franchi la ligne de touche ou la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et quand le jeu a été arrêté par l'arbitre. Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand il touche l'arbitre, les poteaux des buts ou les drapeaux de coin.

Loi 10 – But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants des buts et sous la bave transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué. L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

Loi 11 – Hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi. Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand: il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire. Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou s'il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou s'il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires. La position de hors-jeu ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier, le joueur prend une part active au jeu en tirant un avantage de cette position. Il n'y a pas de hors-jeu sur coup de pied de but, sur touche ou sur corner. Pour toute infraction à cette loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect.

Loi 12 – Fautes et comportements antisportifs

Coup franc direct (ou penalty): toucher délibérément le ballon des mains, coup de pied, croche-pied, charger, frapper, bousculer, tacler en touchant l'adversaire avant le ballon, tenir, cracher et sauter sur un adversaire. *Coup franc indirect:* gardien de but qui garde le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains (le nombre de pas est illimité), qui touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, qui touche le ballon des mains sur une rentrée de touche ou sur une passe bottée délibérément par un coéquipier, lorsqu'un joueur joue d'une manière dangereuse ou fait obstacle à l'évolution d'un adversaire ou empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ou commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur. *Avertissement (carton jaune):* comportement antisportif, désapprouver les décisions de l'arbitre, enfreindre avec persistance les Lois du Jeu, retarder la reprise du jeu, ne pas respecter la distance requise (9,15m), entrer ou sortir du terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre. *Exclusion (carton rouge):* faute grossière, acte de brutalité, cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne, empêcher l'équipe adverse de marquer un but en touchant délibérément le ballon de la main ou en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers, recevoir un second avertissement au cours du même match.

Loi 13 – Coups francs

Les coups francs peuvent être directs ou indirects. Lors d'un coup franc, un but ne peut être marqué directement contre son camp. Lors d'un coup franc indirect, un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur. L'arbitre signale le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (cette faute entraînera un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse). Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15m du ballon. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé. Lors d'un coup franc en faveur de l'équipe défendante exécuté à partir de sa surface de réparation, le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface.

Loi 14 – Coup de pied de réparation (penalty)

Un coup de pied de réparation (penalty) est dicté contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé. Le ballon est placé sur le point de penalty à 11m de la ligne de but. Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est clairement identifié. Le gardien de but est sur sa ligne de but. Tous les autres joueurs sont au moins à 9,15m du ballon derrière celui-ci, et sont sur le terrain, à l'extérieur de la surface de réparation. Lors d'infractions à cette loi, l'arbitre pourra faire reprendre le penalty ou annuler un but. L'arbitre donne le signal de l'exécution en sifflant.

Loi 15 – Rentrée de touche

La rentrée de touche est accordée quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche, à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon. Le joueur exécutant la rentrée de touche ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Loi 16 – Coup de pied de but

Un coup de pied de but est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10. Lors de l'exécution du coup de pied de but, tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation. Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe défendante. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation. Si le ballon est touché par un joueur avant qu'il ne sorte de la surface de réparation, le coup de pied de but sera recommencé. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Loi 17 – Coup de pied de coin (corner)

Un corner est dicté quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10. Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où il est sorti. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 9,15m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

TABLE DES MATIÈRES

Règlements généraux des ligues-maison du SAS

	Page
Considération générale.....	1
1. Admissibilité et mode d'adhésion aux ligues à titre individuel.....	1
2. Mode d'adhésion d'une équipe.....	2
3. Inscription officielle de l'équipe.....	2
4. Minimum de joueurs sur la liste officielle.....	2
5. Droit de jouer dans une seule équipe.....	3
6. Calibre de jeu des joueurs réguliers.....	3
7. Modification de la liste officielle.....	3
8. Joueurs substitués.....	4
9. Contrôle de l'admissibilité à l'automne et l'hiver.....	6
10. Vérification de l'identité et sanctions quant à l'admissibilité.....	7
11. Changement de catégorie de jeu.....	7
12. Alcool.....	7
13. Supervision du déroulement des rencontres de la ligue.....	7
14. Formule de compétition.....	7
15. Reprises.....	8
16. Alignement des joueurs pour une rencontre.....	8
17. Tolérance pour retard.....	8
18. Forfait.....	9
19. Partie perdue par défaut.....	9
20. Protêt.....	10
21. Officiels.....	10
22. Joueur blessé.....	10
23. Perte de franchise.....	11
24. Infractions et sanctions.....	11
25. Suspensions dans les activités de ligues et de tournois.....	12
26. Points au classement (sauf au volleyball).....	12
27. Égalité au classement (sauf au volleyball).....	13
28. Règles d'admissibilité pour les séries finales.....	13

Règlements spécifiques de soccer

29. Règlements techniques de jeu.....	14
30. Nombre de joueurs réguliers par équipe.....	14
31. Durée et déroulement de la rencontre.....	14
32. Nombre de joueurs dans la rencontre.....	14
33. Remplacement d'un joueur sur le jeu.....	14
34. Équipement des joueurs.....	15
35. But compté par un joueur de sexe féminin.....	15
36. Infractions et cartons jaunes ou rouges.....	15
37. Ligne de jugement des arbitres pour faire appliquer les règles.....	16
38. Limites au dossier des infractions personnelles.....	17
39. Règles spécifiques des séries finales.....	18
Annexe A: Règles spécifiques pour l'intérieur.....	19
Annexe B: Résumé des Lois du jeu de la F.I.F.A.....	20