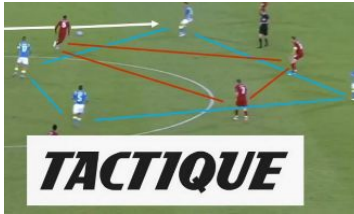




Soccer 101 pour les parents

Principes directeurs



Le soccer est un jeu dont l'aspect tactique est extrêmement important. Notamment avec la loi du hors-jeu. Les jeux nécessitent d'être construits et structurés de la zone défensive vers la zone centrale et offensive afin de créer les opportunités de tirs au but. Conserver la possession de la balle le plus longtemps possible est l'élément moteur. Lors d'une passe, la balle n'est pas distribuée directement sur le joueur forçant ainsi l'arrêt complet, la prise de contrôle et la remise en marche. La passe est effectuée à l'endroit où devrait être le joueur en mouvement. Cet aspect demande un esprit tactique important du joueur qui distribue ainsi que de celui qui reçoit la balle.



Le support et les encouragements des parents sont un appui essentiel aux efforts déployés par les entraîneurs au développement. Il est important de ne pas donner de directives techniques. Elles sont souvent contradictoires avec celles de l'entraîneur et créent une confusion chez le joueur. Particulièrement en situation de match où les directives de l'entraîneur peuvent être anéanties par celles du parent. Les encouragements proviennent du banc des parents et les directives techniques de l'entraîneur au banc des joueurs. Prudence à ne pas enterrer les communications de l'entraîneur.

Catégories U

Les catégories de joueurs sont identifiées par la lettre **U** suivi de l'âge. Ce qui signifie **Under** l'âge spécifié au 31 décembre de l'année courante. Par exemple, U10 signifie 10 ans et moins au 31 décembre de l'année courante. Voici les catégories courantes : U6, U8, U9, U10, U11, U12, U14, U16, U18 et sénior.

Formats de jeux

Il existe 4 formats de jeux : 5 contre 5 (U5, U6, U8), 7 contre 7 (U9, U10), 9 contre 9 (U11, U12) et 11 contre 11 (U13 et +). Le hors-jeu apparaît à partir du format 9 contre 9.



Soccer 101 pour les parents

Hors-jeu



situer derrière la ligne de hors-jeu.

La règle du hors-jeu vise à empêcher les actions de but trop faciles. Un joueur ne peut être en position de hors-jeu que s'il est sur la moitié de terrain de l'adversaire. La ligne de hors-jeu est imaginaire et se situe à la position de l'avant dernier joueur, le dernier étant souvent le gardien. Elle existe à tous les moments du jeu, incluant les jeux dans la zone du gardien. Un joueur ne peut être engagé dans le jeu derrière la ligne de hors-jeu tant que la balle n'a pas été distribuée (frappée).

Dans ce sens, un joueur non engagé dans le jeu peut se

Surface de réparation / Zone du gardien



La surface de réparation correspond à la grande zone située devant les buts. Toute faute commise dans cette zone entraîne un coup de pied de réparation par l'adversaire. C'est également la zone où le gardien peut prendre la balle avec ses mains sur un tir de l'adversaire.

La zone du gardien est la zone plus petite en avant du but et incluse dans la surface de réparation. Une faute de main dans cette zone entraîne un tir de pénalité par l'adversaire.

Sortie de balle : Touche / Corner / Pied de but

La touche et le corner est une action de remise en jeu de la balle suite à une sortie de celle-ci des limites du terrain. Une balle est considéré sortie lorsque celle-ci est entièrement sortie des limites, extérieur de la ligne de terrain. La remise en jeu est effectuée par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle.



Une touche se produit lors d'une sortie sur les côtés latéraux du terrain. La remise au jeu est effectuée par un lancer avec les deux mains au-dessus de la tête sans perdre contact avec le sol au niveau des pieds.



Un corner ou un pied de but se produit lors d'une sortie aux extrémités du terrain aux lignes de buts. Lors d'une sortie par l'adversaire, la balle est remise au gardien qui effectue une remise au jeu par un pied de but à l'intérieur de la surface de réparation. La gardien dépose la balle et effectue la remise au jeu par un coup de pied. Lors d'une sortie par l'équipe défenderesse, un coup de pied de coin est octroyé à l'adversaire.



Soccer 101 pour les parents

Faute

Une faute se produit sur le terrain avec un joueur lorsque la balle est en jeu. Les types de fautes sont les suivantes : charger un adversaire, tenir un adversaire, jouer de manière dangereuse, faire obstacle/obstruction à l'adversaire, toucher la balle avec la main (avant-bras inclus). Lors d'une faute l'adversaire prend possession du ballon et effectue la remise en jeu au pied. Prendre note que l'utilisation du corps est permise. C'est l'action qui est observé et non le résultat de celle-ci. Par conséquent, une chute ne se résume pas toujours par une faute. Particulièrement lorsque l'adversaire touche à la balle avant avec le pied. Le tacle en est un bon exemple. Dans le cas de fautes majeures, il y a carton jaune ou rouge.



Un carton jaune est remis suite à une faute majeure. Un premier carton se veut un avertissement, un second carton équivaut à un carton rouge. Un carton rouge signifie l'expulsion du joueur pour le match, il peut être remis sans avertissement préalable par un carton jaune. Un joueur sur le banc peut recevoir un carton. Voici les principales fautes entraînant un carton : comportement antisportif, désapprobation des décisions, infraction persistante, retard de reprise du jeu, non-respect de la distance, entrée ou retour sur le terrain sans autorisation préalable de l'arbitre, abandon délibéré du terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre.

Tacle



Le tacle est une action défensive qui consiste pour un joueur, à tenter, par un coup de pied unique, de déposséder du ballon l'adversaire, sans nécessairement chercher à s'en emparer. Un geste par lequel un joueur tente de prendre le ballon à un joueur adverse en laissant délibérément ses pieds glisser sur le sol avec une jambe tendue de manière à pousser le ballon loin de l'adversaire. Ce genre d'intervention est souvent source de controverse, suite au contact avec la balle les pieds de l'adversaire sont entraînés et provoque souvent un chute violente.

Changements



Les changements de joueurs au soccer sont effectués suite à l'obtention de la permission de l'arbitre en chef durant un arrêt de jeu. Seule l'équipe en possession de la balle peut en faire la demande. Les joueurs entrants et sortants circulent par le milieu du terrain. Chez les amateurs il n'y a pas de limites de changements, les professionnels étant limités à trois changements au cours d'un match.