

SOCCER

OBJECTIF

Les équipes tentent de marquer le maximum de points en bottant le ballon dans le filet de l'équipe adverse. L'équipe qui a obtenu le plus haut pointage à la fin de la partie remporte la victoire.

POINTAGE

Un point est marqué pour chaque but réalisé dans le filet de l'équipe adverse; le ballon doit traverser complètement la ligne de but.

DÉFINITIONS

Coup de pied de coin. Accordé à l'équipe adverse lorsque le ballon est touché par un joueur de l'équipe et sort de la surface de jeu par la ligne de but du joueur qui l'a touché. Tous les joueurs de l'équipe adverse à celle qui effectue le coup de pied de coin doivent se trouver à au moins 10 verges (9 mètres / 29.5 pieds) du ballon au moment du coup de pied de coin.

Dribble. Déplacement du ballon avec les pieds dans un mouvement continu en le faisant passer d'un pied à l'autre.

Faute. Une faute entraîne un coup franc direct ou indirect pour l'équipe adverse au point où la faute a été commise. Voici les fautes possibles :

- donner un coup de pied, faire trébucher ou bousculer;
- se placer sur le chemin d'un joueur adverse;
- assaut violent ou dangereux contre un joueur adverse;
- frapper un joueur adverse avec la main, le bras ou le coude;
- retenir le corps ou les vêtements d'un joueur adverse;
- toucher au ballon avec n'importe quelle partie du bras;
- se mettre en position hors-jeu;
- faire obstruction à un joueur adverse en bloquant intentionnellement son chemin;
- lever le pied trop haut, mettant ainsi le joueur adverse en danger;
- se baisser trop bas, et se placer ainsi dans une position vulnérable;
- conduite anti-sportive;
- assaillir un joueur adverse lorsque le ballon n'est pas à plus d'un pas;
- assaillir le gardien de but alors qu'il se trouve dans la zone des buts, l'empêchant ainsi de bloquer le ballon ou d'en garder possession;
- le gardien de but fait plus de quatre pas avant de passer ou faire rebondir le ballon.

Coup franc. Des coups francs directs sont accordés pour des fautes commises envers un joueur; des coups francs indirects sont accordés pour les autres fautes commises par l'équipe adverse.

Coup de pied de but. Survient lorsqu'un joueur botte le ballon au-delà de la ligne de but de l'équipe adverse. L'équipe adverse se voit accordé le coup de pied de but. Les joueurs adverses doivent se placer à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu par le gardien de but ou un autre joueur. Le ballon doit être botté hors de la surface de réparation pour être en jeu. Le joueur qui

effectue le coup de pied de but ne peut toucher de nouveau au ballon tant qu'un autre joueur n'y a pas touché.

Tête. Lorsqu'un joueur frappe le ballon avec sa tête.

Coup de pied de réparation. Il est accordé à une équipe lorsqu'un joueur adverse commet une faute intentionnelle dans la surface de réparation. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui effectue le tir et le gardien de but, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation, à au moins dix verges (9 mètres / 29.5 pieds) du ballon. Le gardien de but doit se tenir debout sur la ligne de but et ne pas déplacer ses pieds tant que le ballon n'a pas été botté. Si un but n'est pas marqué et que le ballon traverse la ligne de but après avoir été touché par le gardien de but, l'équipe offensive obtient un coup de pied de coin.

Rentrée de touche. Elle est accordée à une équipe lorsque le ballon sort par les lignes de touche et qu'il a été touché en dernier par un joueur adverse. Un joueur effectue la rentrée de touche en passant le ballon à deux mains par-dessus sa tête et en gardant ses deux pieds en contact avec le sol au moment de relâcher le ballon. Au moins une partie de chaque pied doit se trouver sur ou derrière la ligne de touche.

NOMBRE DE JOUEURS


Jusqu'à 11 joueurs par équipe sur le terrain en même temps.

ÉQUIPEMENT REQUIS

- ballon de soccer,
- filets (deux), et
- terrain de jeu ou gymnase.

RÈGLEMENTS DE BASE

- Une partie est composée de deux mi-temps de 45 minutes.
- Les équipes sont composées d'un gardien de but, de défenseurs, de milieux de terrain et d'avants ou attaquants.
- Une partie commence par un coup d'envoi au centre du terrain de jeu, où le ballon est placé immobile au point central.
- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain de jeu avant que le coup d'envoi ait lieu. Le joueur qui effectue le coup d'envoi ne peut pas toucher de nouveau au ballon tant qu'un autre joueur n'y a pas touché.
- Les joueurs doivent déplacer le ballon avec leurs pieds, leur tête ou leur poitrine. Ils ne peuvent toucher au ballon avec leurs mains.
- La partie se poursuit de cette façon avec les joueurs qui dribblent le ballon et le déplacent en direction du but de l'équipe adverse afin de marquer un but.
- Lorsqu'un but est marqué, le jeu recommence par un coup d'envoi effectué par l'équipe qui n'a pas marqué.
- Un but ne peut pas être marqué directement après un coup d'envoi, un coup de pied de but ou une rentrée de touche.


 On trouvera d'autres renseignements sur le soccer dans le livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports* (1998), p. 237 à 245.

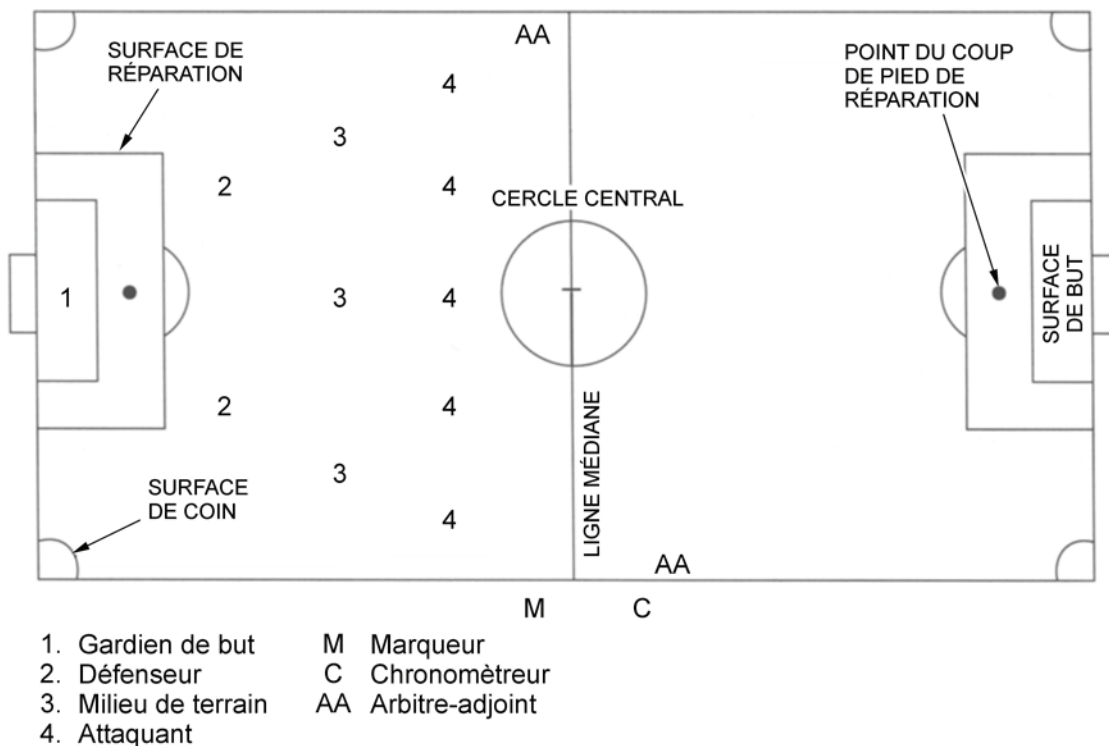


Figure I-1 Terrain de soccer

Nota. Tiré du livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports* (p. 241), par T. Hanlon, 1998, É.-U., Human Kinetics Publishers, Inc. Droit d'auteur, 1998, Human Kinetics Publishers, Inc.

FEUILLE DE POINTAGE DE SOCCER

Équipe A

NOMS

Équipe B

NOMS

Inscrire le nombre de points marqués par chaque équipe pour chaque mi-temps.

Première demie

Équipe A	Équipe B
TOTAL	

Deuxième demie

Équipe A	Équipe B
TOTAL	

Nota. Le marqueur doit signer l'endos de la feuille de pointage lorsque la partie est terminée.

Figure I-2 Feuille de pointage de soccer

Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2007, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.