

4-0-0

# GUIDE SOCCER



# **Le sport le plus populaire au monde**

## **Historique**

Le soccer est pratiqué, comme sport amateur ou professionnel, dans presque tous les pays du monde. La fédération qui réglemente ce sport, la Fédération Internationale de Football Association (FIFA), fondée en 1904, regroupe 150 pays. Avec un nombre aussi important de pays membres, cette organisation se place, en importance, juste derrière l'ONU.

Il est difficile de déterminer avec précision l'endroit où le soccer a pris naissance. Cependant depuis 1863, le soccer, tel qu'on le connaît sous sa forme actuelle, s'est développé en Grande-Bretagne. Il apparaît en Amérique du Nord vers la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Le Canada a d'ailleurs remporté la médaille d'or en soccer aux Jeux Olympiques de St-Louis aux États-Unis, en 1904. Toutefois, c'est depuis 1974 (date où le roi du soccer, Pelé, s'est joint au Cosmos de New York) que ce sport a connu une augmentation incroyable au niveau de sa popularité.

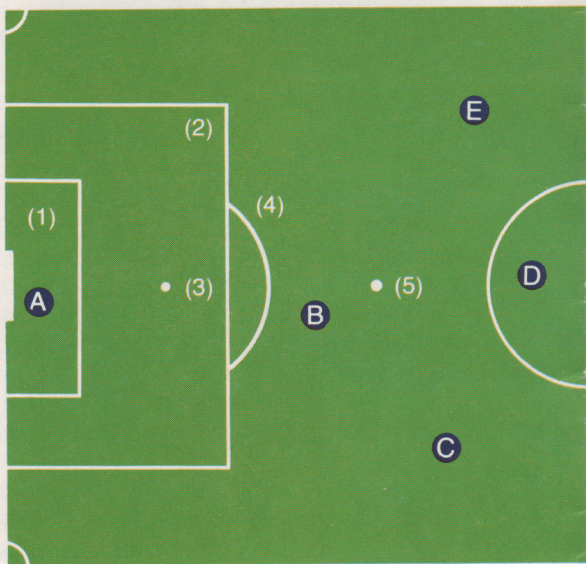


# Le terrain

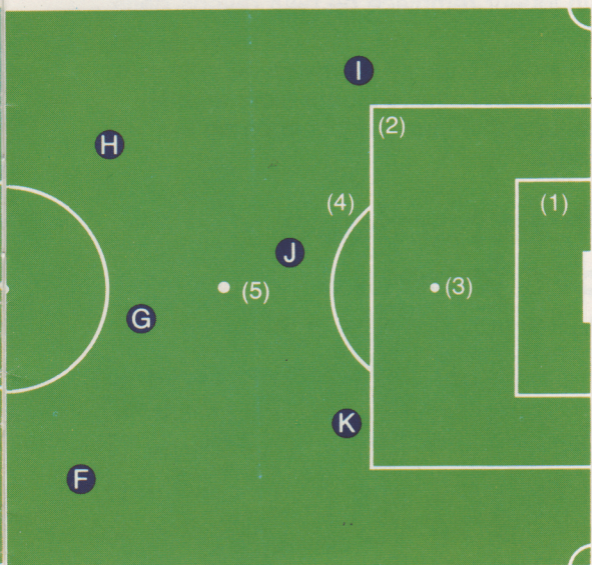
Le soccer se joue sur un terrain rectangulaire. Pour les matches de la LNAS, le terrain mesurera de 90 m à 120 m de long et de 45 m à 90 m de large. La surface qui recouvre le terrain est en gazon naturel ou en gazon synthétique (astroturf).

## Le marquage

- La surface de but (1)  $18,50\text{ m} \times 5,50\text{ m}$  n'est pas réservée uniquement au gardien de but: tout joueur a le droit de pénétrer dans cette zone, même pour marquer un but.



- La surface de réparation (2)  $40,50\text{ m} \times 16,50\text{ m}$  est la zone dans laquelle le gardien peut se servir de ses mains pour arrêter le ballon. Hors de celle-ci, il pourra aussi jouer, mais sans les mains. Tout joueur a le droit de pénétrer dans cette zone.
- C'est du point de réparation (3), tracé à  $11\text{ m}$  de la ligne de but, que sera botté le coup de pied de réparation (pénalty).
- Un arc de cercle (4) est tracé de l'extérieur de la surface de réparation avec un rayon de  $9,15\text{ m}$ .
- Lors de la fusillade, le joueur choisi a  $5$  secondes pour tirer au but ou déjouer le gardien à partir de ce point (5).



# Les buts

Ils sont placés au centre des lignes de but et ont des dimensions de 7,32 m de largeur et de 2,44 m de hauteur.

# Les équipes

Les équipes comprennent onze joueurs; l'un est gardien de but (toujours vêtu d'une couleur différente de ses coéquipiers et de l'équipe adverse).

Deux remplaçants, y compris un gardien, peuvent être utilisés durant toute la durée du match.

Le remplaçant rentre sur le terrain sur autorisation de l'arbitre et seulement sur un arrêt de jeu.

Un joueur remplacé ne peut revenir dans le jeu.

Un joueur expulsé du match ne peut être remplacé; l'équipe jouera alors en infériorité numérique jusqu'à la fin de la partie.

# Rôle tactique des joueurs

(Voir figure 1, pages 4 et 5)

Gardien	(A)	Demi centre	(G)
Libéro	(B)	Demi gauche	(H)
Arrière droit	(C)	Ailier gauche	(I)
Arrière centre	(D)	Avant centre	(J)
Arrière gauche	(E)	Ailier droit	(K)
Demi droit	(F)		

# Les officiels

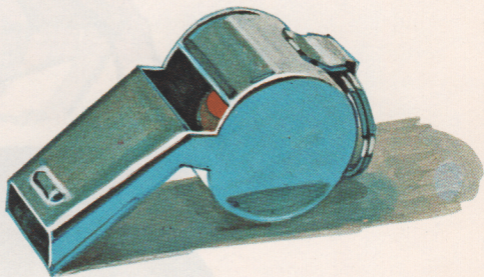
## L'arbitre

L'arbitre est toute autorité sur le terrain:

- il applique les lois du jeu
- il sanctionne les fautes
- il contrôle la durée du match (2 × 45 minutes)
- il peut prolonger le match pour divers motifs
- il peut avertir un joueur (carte jaune)
- il peut expulser un joueur (carte rouge)

## Les juges de touche

Les juges de touche assistent l'arbitre dans son travail, mais ne décernent aucune sanction.



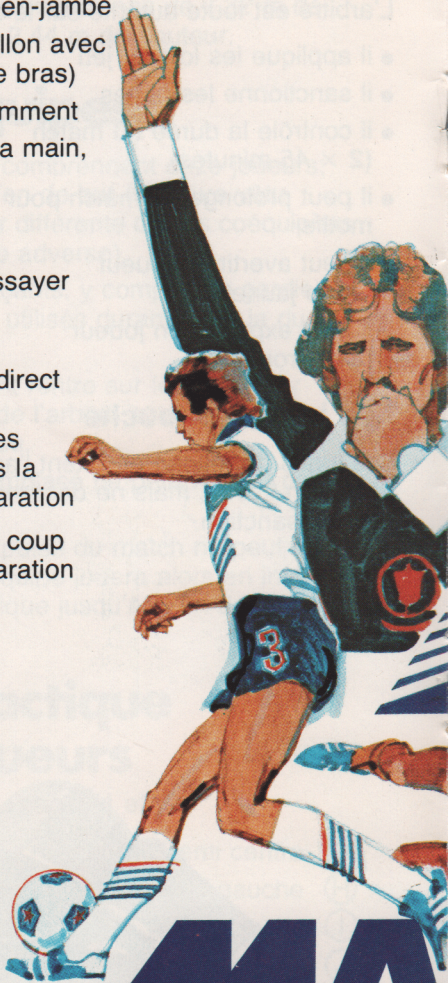
# Fautes majeures

- donner un coup de pied
- faire un croc-en-jambe
- toucher le ballon avec la main (ou le bras)
- charger violemment
- retenir avec la main, le bras
- pousser un adversaire
- frapper ou essayer de frapper

Donnent . . .  
un coup franc direct

Fautes majeures  
commises dans la  
surface de réparation

Donnent . . . un coup  
de pied de réparation



# MA



# Fautes mineures

- jouer dangereusement (pied trop haut)
- chercher avec l'épaule lorsque le ballon n'est pas à distance de jeu des joueurs intéressés
- faire de l'obstruction; faire obstacle devant l'adversaire qui n'a pas le ballon
- être en position de hors-jeu (voir hors-jeu)
- quand le gardien fait plus de quatre pas en tenant la balle

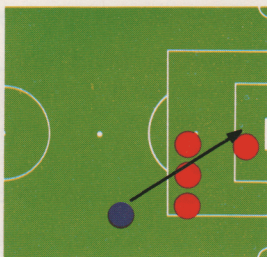
Donnent . . . un coup franc indirect



# NIC

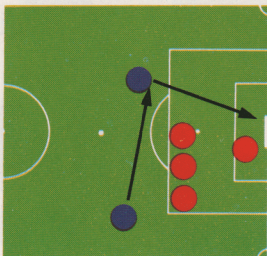
## Coup franc direct

- les adversaires peuvent former un mur à au moins 9,15 m du ballon
- se joue à l'endroit de la faute
- le tir peut être direct



## Coup franc indirect

- les adversaires sont à 9,15 m du ballon
- se joue à l'endroit de la faute
- le tir est indirect



## Coup de pied de réparation

- le gardien est fixe
- le joueur attend le signal de l'arbitre
- les autres joueurs sont hors de la surface de réparation
- le tir est direct
- le ballon est à 11 m du but



# Ballon en jeu et hors du jeu

## Rentrée de touche

- lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de touche
- la rentrée de touche se fait toujours par un joueur de l'équipe opposée à celle qui a sorti le ballon

## Coup de pied de but

- lorsque le ballon est sorti par la ligne de but et qu'il a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante
- le ballon est remis en jeu par l'équipe défendante depuis la surface de but
- le ballon doit obligatoirement sortir de la zone de réparation

## Coup de pied de coin

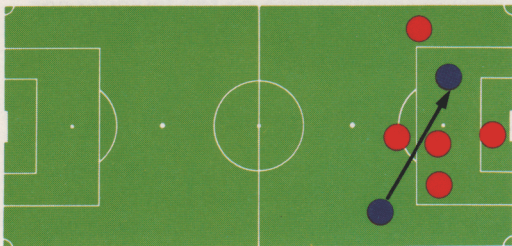
- lorsque le ballon est sorti par la ligne de but mais qu'il a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante
- le botté de coin se fait du côté où le ballon est sorti par un joueur de l'équipe attaquante
- un but peut être marqué sur un coup de pied de coin.



# Hors jeu

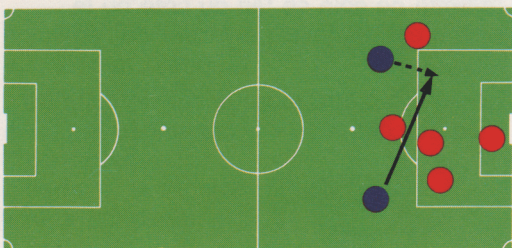
Le hors-jeu est sanctionné à partir de la ligne centrale.

Un joueur est hors-jeu s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse que le ballon au MOMENT où celui-ci est joué,



sauf:

- si le joueur se trouve dans la moitié du terrain avant la ligne centrale.
- s'il a, au moins, deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but
- si le ballon a été touché ou joué en dernier lieu par un adversaire



pas de hors-jeu:

- sur remise de touche
- sur coup de pied de coin ou sur coup de pied de but

Un joueur en position de hors-jeu, mais qui n'influence pas le jeu, ne sera pas sanctionné.

Le hors-jeu entraîne un coup franc indirect.

## Le pointage

En cas de match nul à la fin du temps réglementaire (deux périodes de 45 minutes), il y aura une période supplémentaire de 15 minutes. Si l'égalité persiste après cette période supplémentaire, les deux équipes se disputeront les honneurs du match par le biais de la fusillade. La fusillade est une série de cinq tirs exécutés par cinq joueurs de chacune des équipes. Un joueur ne peut affronter le gardien plus d'une fois. Le total du plus grand nombre de buts permettra de déterminer le vainqueur du match.



# Lexique

## **Coup d'envoi**

Engagement donné au début du match, à la mi-temps et après chaque but marqué.

## **Coup de pied de but**

Remise en jeu avec le pied par l'équipe défendante, depuis les côtés du but lorsque le ballon est sorti par les attaquants le long de la ligne de but.

## **Coup de pied de coin (Corner)**

Coup de pied accordé à l'équipe attaquante lorsque le ballon est sorti par l'équipe défendante le long de la ligne de but.

## **Coup de pied de réparation (Penalty)**

Sanction à l'équipe défendante pour toute faute majeure commise dans leur surface de réparation: tir direct à 11 mètres des buts.

## **Coup franc direct**

Sanction donnée par l'arbitre suite à une faute majeure. Le joueur peut tirer directement au but.

## **Coup franc indirect**

Sanction donnée par l'arbitre suite à une faute mineure. Le joueur ne peut tirer directement au but; il doit faire au moins une passe à un partenaire.

## **Inter**

Joueur du milieu de terrain à caractère le plus offensif.

## **Libéro**

Arrière libre responsable de l'équilibre de tout le système défensif; ferme tous les

espaces libres. S'intègre souvent dans la préparation offensive. Rôle important dans le soccer moderne.

## **Marquage**

Contrainte physique et psychologique exercée sur un joueur adverse; surveillance qui peut être étroite (sur les attaquants) ou plus large, tout dépendant du jeu.

## **Mise en hors-jeu**

Action défensive qui cherche à mettre les attaquants en position de hors-jeu; la défense monte très vite au milieu du terrain.

## **Mur**

Organisation défensive sur tout coup franc à moins de 30 m des buts. Les joueurs se placent les uns à côté des autres sur un rang serré pour tenter de bloquer le tir de l'adversaire.

## **Rentrée de touche**

Geste technique qui se fait avec les mains pour remettre le ballon en jeu lorsqu'il est sorti du terrain par les lignes de touche. Le joueur se sert des deux mains et lance le ballon de derrière et par-dessus la tête.

## **Stoppeur** (Arrière central)

Arrière central qui est chargé d'une mission bien spécifique: marquer strictement l'avant-centre de l'équipe adverse.

## **Tacle**

Geste technique défensif pour prendre la balle dans les pieds de l'adversaire; il se fait avec les pieds: de face, de côté ou glissé.

**Une présentation de**



*Le club de soccer Manic de Montréal Inc.*