

ASSOCIATION DE SOCCER NDIP

FEUILLE D'AIDE POUR LES NOUVEAUX ENTRAÎNEURS

RÈGLEMENTS DE BASE (SOCCER À 7)

NOMBRE DE JOUEURS

7 joueurs incluant le gardien de but.

U6: 5 joueurs plus le gardien de but (pour un total de 6)

U4-U5: 5 joueurs (pas de gardien de but)

LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie (pile ou face). L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.

Au début de la seconde période, les équipes changent de camp.

Au coup d'envoi, le ballon doit passer la ligne médiane avant que tout autre joueur puisse y toucher. L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. L'équipe qui commence avec le ballon peut avoir des joueurs à l'intérieur du cercle situé au centre du terrain. Les joueurs opposants ne peuvent aller à l'intérieur de ce cercle tant que le ballon n'a pas été touché. **Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain.**

Truc : Si vous commencez avec le ballon, placez deux joueurs ensemble devant le ballon. Au signal de l'arbitre, un de ces deux joueurs botte le ballon pour qu'il passe tout juste la ligne afin que l'autre joueur puisse ensuite le passer à un joueur défenseur et ainsi garder le ballon en votre possession. L'autre option est d'envoyer le

ballon le plus loin possible dans la zone adverse et ensuite faire pression sur le joueur qui a le ballon. Vous gagnez du terrain, mais vous perdez possession du ballon.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Il est possible de marquer un but directement sur un coup d'envoi.

LE BALLON HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- le jeu a été arrêté par l'arbitre

LA RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est accordée quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon. La rentrée de touche s'effectue à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche; l'arbitre indique où faire la rentrée de touche en se tenant devant cet endroit.

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit faire face au terrain. Le joueur doit garder les deux pieds au sol et derrière la ligne. Il doit tenir le ballon des deux mains et le lancer pardessus la tête. Le joueur peut lancer le ballon dès que son équipe est prête.

LE COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Le gardien de but ne peut manipuler le ballon avec ses mains lorsqu'il se trouve à l'extérieur de la surface de réparation. La pénalité pour cette faute est un coup de pied de réparation (penalty). Le petit rectangle devant le but se nomme « surface de but ». Toute infraction majeure ou « hand ball » commise dans sa propre surface de réparation résulte en un coup de pied de réparation. N'importe quel joueur sur le terrain, incluant le gardien, peut effectuer le coup de pied de réparation.

Le ballon est en jeu si à la suite d'un coup de pied de réparation il frappe un poteau ou s'il rebondit.

LE GARDIEN DE BUT

Si le gardien attrape le ballon, il a 6 secondes pour le botter ou le lancer pour le remettre en jeu. (Non appliqué rigoureusement pour les tout petits.) Le ballon doit sortir de la surface de réparation avant que les autres joueurs puissent y toucher.

Note : si le ballon est passé de nouveau au gardien de but par un de ses coéquipiers, il ne peut utiliser ses mains et doit botter le ballon.

LE 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. Le coup de pied au but peut être fait par n'importe quel joueur. Le ballon est placé sur le coin de la surface de but. Les joueurs de l'équipe adverse doivent laisser de la place (ils ne peuvent se tenir trop près de l'exécutant). Demander à l'arbitre pour la distance.

LE COUP FRANC DIRECT

Un but peut être compté sur un coup franc direct sans que le ballon ne touche un autre joueur. L'arbitre signale le coup de franc direct en pointant vers l'avant après avoir un coup de sifflet. En cas de doute, s'informer.

Les joueurs opposants doivent garder leur distance sur tout coup franc. Demander à l'arbitre.

LE COUP FRANC INDIRECT

Le ballon doit toucher un autre joueur (d'une des deux équipes) avant qu'un but ne puisse être compté. L'arbitre signale le coup franc en levant le bras au-dessus de la tête. Si le ballon touche au gardien de but et entre dans le but, le but est bon. En cas de doute, s'informer.

Les joueurs opposants doivent garder leur distance sur tout coup franc.

LE COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendant, a entièrement franchi la ligne de but. Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se tenir dans la surface de but, mais ne peuvent pas interférer avec le gardien de but.

AUTRES RÈGLEMENTS

Intercepter un joueur avec le ballon. Tant que le joueur opposant touche d'abord au ballon, il n'y a pas de faute pour avoir fait trébucher.

Le ballon est en jeu jusqu'à ce que l'arbitre ait terminé de siffler (habituellement 2 coups à la mi-temps et 3 coups à la fin de la partie) et un but compté sera bon.

Votre équipe aura 3 points pour une victoire et 1 point pour une partie nulle.

Adapté des règlements publiés sur FIFA.com.

STRATÉGIES DE BASE

La formation de base compte 3 avants, 3 défenses et un gardien de but.

Les rentrées de touche devraient se faire le long de la ligne de touche et vers le but de l'équipe adverse. C'est plus sécuritaire et empêche l'autre équipe de faire des échappées.

Garder le gardien de but devant le but et laisser un joueur défensif faire les coups de pied de but. Les autres défenses s'étalent près du ballon devant le but.

Si le ballon revient dans votre zone, rappeler les défenses derrière le joueur défensif le plus près du ballon. Dites à vos défenseurs de ne pas rester en ligne à travers le terrain mais de se déplacer derrière le défenseur qui joue le ballon afin d'être prêt à intercepter si un joueur adverse réussit à passer dans notre zone.

Mettez quelques-uns de vos meilleurs joueurs à la défense. Si vous ne pouvez sortir le ballon de votre zone et le faire avancer vers les avants, vous ne gagnerez pas beaucoup de matchs. L'offensive débute avec votre défense.

Demandez aux joueurs de garder leur position et rappelez-leur tant sur le terrain qu'en dehors.

Généralement, les meilleurs défenseurs sont ceux qui peuvent garder leur position et ne courent pas toujours vers l'avant à essayer de compter un but. Étant donné que tous aiment compter, faites une rotation des joueurs afin que tous en aient la chance. Ils apprendront différentes positions et l'entraîneur verra qui joue bien et garde sa position.

Le gardien de but devrait toujours essayer d'attraper le ballon avec ses deux mains en le maintenant sur sa poitrine.

Les tirs du gardien de but dans votre zone devraient toujours être envoyés vers les côtés et jamais au milieu du terrain. Garder le ballon loin du devant de votre but.

Lorsque qu'un de vos joueurs a le ballon dans votre one et se fait mettre de la pression des joueurs adverses, dites-leur d'envoyer le ballon sur le côté à l'extérieur du terrain et non pas vers le milieu.

Il faut toujours essayer de faire avancer le ballon par les côtés du terrain car il y a plus de place et

moins de joueurs pour obstruer le joueur qui a le ballon. Ensuite passer le ballon devant le but pour que vos autres joueurs essaient de compter.

MATCH U4-U5 – PAS D'ARBITRE

Pour les plus petits, il est plus facile d'utiliser le banc du côté opposé aux parents.

Assurez-vous que les enfants ont leur bouteille d'eau avant que le match ne débute. Un assistant peut grandement vous aider car il ou elle peut s'occuper des joueurs sur le banc pendant que vous vous occupez des joueurs sur le terrain.

Il n'y a pas de gêne à demander la collaboration des parents et dites-le clairement avant le match. Si les enfants retournent vers leurs parents pendant la partie, le parent devrait encourager l'enfant à rester avec son équipe.

Les jeunes enfants n'aiment pas rester assis trop longtemps alors faites souvent des changements.

Un match compte deux périodes de 15 minutes avec une pause de 5 minutes à la mi-temps. Si c'est une journée très chaude, vous pouvez demander des pauses additionnelles pour boire de l'eau. Entendez-vous avec l'autre entraîneur.

Établissez une liste pour les parents pour déterminer qui apporte les Popsicles et les oranges à chaque partie. Truc : apportez une cruche d'eau additionnelle pour que les joueurs puissent se rincer les mains après avoir mangé les oranges.

Si possible, essayer d'organiser une ligne « filles » dans chacune des équipes pour qu'elles puissent jouer les unes contre les autres. Si ce n'est pas possible, essayez d'équilibrer les lignes afin que le nombre de filles soit égal des deux côtés.

NOUVEAUX RÈGLEMENTS POUR LES U4-U5

Les parents ne sont pas autorisés à aller sur le terrain pendant les matchs.

Au lieu des rentrées de touche, les joueurs utiliseront les "Kick-ins".