

**Document technique de
l'animateur de jeu**



**FC Saint-Hyacinthe
(ASSH)**

Saison 2021

Révisé mai 2021

Table des matières

Profil recherché.....	1
Rôles.....	1
Valeurs de l'animateur de jeu.....	1
Règlementation – Funiño	2
Loi 1 – Terrain	2
Loi 2 – Ballon	2
Loi 3 – Joueurs	2
Loi4 – Équipement des joueurs.....	2
Loi 5 – Arbitre	3
Loi 7 – Durée d'un match.....	3
Loi 8 – Coup d'envoi et reprise de jeu	3
Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu	3
Loi 10 – Issue d'un match	4
Loi 12 – Fautes et incorrections	4
Loi 13 – Coups francs.....	4
Loi 14 – Penalty.....	4
Loi 15 – Rentrée de touche.....	5
Loi 16 – Coup de pied de but	5
Loi 17 – Corner.....	5
Règlementation – Soccer à 5	6
Loi 1 – Terrain	6
Loi 2 – Ballon	6
Loi 3 – Joueurs	6
Loi4 – Équipement des joueurs.....	6

Loi 5 – Arbitre.....	7
Loi 7 – Durée d’un match.....	7
Loi 8 – Coup d’envoi et reprise de jeu	7
Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu	7
Loi 10 – Issue d’un match	8
Loi 12 – Fautes et incorrections	8
Loi 13 – Coups francs.....	8
Loi 14 – Penalty.....	8
Loi 15 – Rentrée de touche.....	9
Loi 16 – Coup de pied de but	9
Loi 17 – Corner.....	9

Profil recherché

1. Les animateurs de jeu recherchés sont des membres du club du FC Saint-Hyacinthe âgés de 12 à 14 ans. Donc, majoritairement des joueurs faisant partie des groupes d'âge U12 à U14.

Rôles

2. Les animateurs de jeu sont présents lors des activités de CDC pour la catégorie d'âge U7 et U8.
3. Les animateurs de jeu ont comme rôle de faire respecter les règles et les consignes du jeu, lors des mini-matches, sous la forme d'un accompagnement auprès des joueurs.
 - 3.1. Les mini-matches prennent la forme de Funiño (2 C 3 / 4 C 4) ou de soccer à 5 et les consignes sont données par les éducateurs des groupes.
4. S'occuper des changements des joueurs lors des situations jouées.

Valeurs de l'animateur de jeu

5. L'animateur de jeu est un intervenant important du développement du joueur.
6. Doit transmettre aux joueurs l'importance du respect des règles du jeu.
7. Être un mentor pour développer le fair-play, l'esprit de sport et le respect des règles.
8. Contribuer au plaisir de jouer des jeunes par son attitude, son animation et son implication.
9. Valoriser l'expérimentation et l'erreur comme moyen d'apprentissage.

Le message à retenir pour tout éducateur au FC Saint-Hyacinthe :

« Je ne perds jamais. Soit je gagne, soit j'apprends ».

Nelson Mandela

Règlementation – Funiño

Ci-dessous vous trouverez les règlements officiels du Funiño. Certaines consignes différentes pourraient être données par les éducateurs responsables de groupe.

Loi 1 – Terrain

- Le terrain de jeu sera placé par les éducateurs responsables des groupes et le responsable de plateau.
- 2 buts sont placés sur chacune des lignes de but.
- Une zone de finition est tracée à 6 mètres de la ligne de but.

Loi 2 – Ballon

- Le ballon de jeu est de grosseur 4 et est fourni par les participants.

Loi 3 – Joueurs

- Les équipes sont composées de 4 joueurs, dont 3 joueurs peuvent jouer simultanément sur le terrain de jeu.
- Les substitutions sont effectuées lors des situations suivantes :
 - Après qu'un but ait été marqué.
- Lorsqu'une équipe est menée au score par 3 buts (3-0, 4-1, 5-2...), les 4 joueurs de cette équipe joueront sur le terrain simultanément.
 - Lorsque l'écart est réduit à 2 buts, l'équipe en déficit continuera la partie à 3 joueurs.

Loi4 – Équipement des joueurs

- Les joueurs d'une même équipe portent tous la même couleur de maillots ou de dossard.
- Tous les joueurs doivent porter des protège tibias.

Loi 5 – Arbitre

- L'animateur de jeu supervise la situation jouée et s'assure du respect des règles, de l'esprit du sport et des consignes données par l'éducateur responsable du groupe.
- L'animateur a avec lui un sifflet pour signaler les arrêts de jeu (ballon hors des limites du terrain, fautes, buts marqués) et les reprises du jeu.

Loi 7 – Durée d'un match

- La durée des situations jouées est de 3 périodes de 10 minutes avec des pauses de 2 minutes 30 secondes.

Loi 8 – Coup d'envoi et reprise de jeu

- Le coup d'envoi est exécuté depuis la ligne de finition de l'équipe exécutante.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se situer dans la zone de finition qu'ils défendent.
- Le joueur a la possibilité de faire une passe à l'un de ses co-équipier ou partir en conduite de balle.
- Le joueur qui arrive sur le terrain à la suite du changement est l'exécutant du coup d'envoi.

Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

- Le ballon est hors du jeu lors des situations suivantes :
 - Après avoir franchi entièrement la ligne de touche;
 - Après avoir franchi entièrement la ligne de but;
 - Après qu'un but est marqué.

Loi 10 – Issue d’un match

- Un but est marqué lorsqu’un joueur envoie le ballon dans un but de l’équipe adverse et qu’il se trouve à l’intérieur de la zone de finition.
- Le nombre de but est comptabilisé par l’animateur de jeu pour seul but de savoir à quel moment une équipe jouera à 4 joueurs simultanément.

Loi 12 – Fautes et incorrections

- Un joueur ne peut pas :
 - Toucher le ballon avec ses mains;
 - Jouer violemment ou dangereusement (faire trébucher, bousculer, tirer...)
- Dans le cas d’un joueur qui joue de façon violente, le joueur est sorti du terrain pour le restant de la période de 10 minutes.

Loi 13 – Coups francs

- Lors d’une faute, un coup franc est donné à l’équipe qui s’est fait fauter à l’endroit où la faute a été commise et à 3 mètres de la zone de finition.
- Le joueur devra faire une passe à un co-équipier ou partir en conduite de balle.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver à au moins 3 mètres du lieu de l’exécution du coup franc.

Loi 14 – Penalty

- Une infraction commise dans la zone de finition défensive devient un coup franc pour l’équipe adverse depuis le milieu du terrain.
- 1 défenseur se positionne dans la zone de finition et tous les autres joueurs doivent se trouver à au moins 5 mètres derrière le joueur attaquant.
- L’animateur de jeu donne le signal au tireur et aussi aux autres joueurs qui pourront intervenir soit défensivement ou pour soutenir le tireur.

Loi 15 – Rentrée de touche

- Le ballon est remis en jeu au pied avec une conduite ou une passe à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- Si le ballon franchi la ligne de touche à l'intérieur de la zone de finition, la rentrée de touche sera exécutée à 3 mètres de la zone de finition.
- Les joueurs adverses doivent se trouver à au moins 3 mètres de l'endroit de la rentrée de touche.

Loi 16 – Coup de pied de but

- Lorsque le ballon sort des limites du terrain par la ligne de but et qu'il a été touché en dernier par un joueur de l'équipe défensive.
- Le ballon est remis en jeu au pied avec une conduite ou une passe à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Les joueurs adverses doivent se trouver à l'intérieur de leur propre zone de finition.

Loi 17 – Corner

- Lorsque le ballon sort des limites du terrain par la ligne de but et qu'il a été touché en dernier par un joueur de l'équipe offensive.
- Le ballon est remis en jeu au pied avec une conduite ou une passe sur la jonction entre la ligne de finition et la ligne de touche.
- Les joueurs adverses doivent se trouver à 3 m du ballon.

Règlementation – Soccer à 5

Ci-dessous vous trouverez les règlements officiels du soccer à 5. Certaines consignes différentes pourraient être données par les éducateurs responsables de groupe

Loi 1 – Terrain

- Le terrain de jeu sera placé par les éducateurs responsables des groupes et le responsable de plateau.
- 1 but est placé sur chacune des lignes de but.
- Une surface de but est tracée à 6 mètres de la ligne de but.

Loi 2 – Ballon

- Un ballon de grosseur # 4 est utilisé pour les matchs.

Loi 3 – Joueurs

- 5 joueurs jouent sur le terrain de façon simultanée (4 joueurs et 1 gardien de but);
- Les substitutions sont effectuées lors des situations suivantes :
 - Rentrée de touche offensive;
 - Coup de pied de but;
 - Après un but;
 - Joueur blessé.

Loi 4 – Équipement des joueurs

- Les joueurs d'une même équipe portent tous la même couleur de maillots ou de dossard.
- Tous les joueurs doivent porter des protège tibias.

Loi 5 – Arbitre

- L'animateur de jeu supervise la situation jouée et s'assure du respect des règles, de l'esprit du sport et des consignes données par l'éducateur responsable du groupe.
- L'animateur a avec lui un sifflet pour signaler les arrêts de jeu (ballon hors des limites du terrain, fautes, buts marqués) et les reprises du jeu.

Loi 7 – Durée d'un match

- La durée des situations jouées est de 4 périodes de 10 minutes avec des pauses de 2 minutes 30 secondes.

Loi 8 – Coup d'envoi et reprise de jeu

- Le coup d'envoi est exécuté depuis la ligne médiane aux moments suivants :
 - Pour débiter le match;
 - Après un but;
 - Au début de chaque période.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se situer dans leur propre moitié de terrain et à au moins 5 mètres du ballon.
- Après que l'arbitre a sifflé, le joueur doit faire une passe à un coéquipier et le ballon est en jeu dès que le ballon est botté.

Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

- Le ballon est hors du jeu quand il franchi entièrement la ligne de touche ou la ligne de but.

Loi 10 – Issue d'un match

- Les buts sont comptabilisés par l'animateur de jeu;
- Un but est marqué lorsque le ballon franchi entièrement la ligne de but entre les poteaux du but.

Loi 12 – Fautes et incorrections

- Un joueur ne peut pas :
 - Toucher le ballon avec ses mains;
 - Jouer violemment ou dangereusement (faire trébucher, bousculer, tirer...)
- Dans le cas d'un joueur qui joue de façon violente, le joueur est sorti du terrain pour le restant de la période de 10 minutes.

Loi 13 – Coups francs

- Lorsqu'une faute est commise, le jeu reprend par un coup franc direct effectué à l'endroit de la faute.
- Procédure :
 - Le ballon est posé au sol, immobile, à l'endroit où la faute a été commise;
 - Les adversaires se trouvent à au moins 5 mètres du ballon;
 - Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé;
 - L'exécutant doit botter le ballon ou faire une passe à un co-équipier.

Loi 14 – Penalty

- Une infraction commise dans la zone de but défensive devient un penalty pour l'équipe adverse depuis la ligne de surface de but.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver à au moins 5 mètres derrière le joueur attaquant.
- L'animateur de jeu donne le signal et le ballon est en jeu dès qu'il est tiré vers le but.

Loi 15 – Rentrée de touche

- Le ballon est remis en jeu au pied avec une conduite ou une passe à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- Si le ballon franchi la ligne de touche à l'intérieur de la zone de but, la rentrée de touche sera exécutée à 3 mètres de la zone de but.
- Les joueurs adverses doivent se trouver à au moins 3 mètres de l'endroit de la rentrée de touche.

Loi 16 – Coup de pied de but

- Lorsque le ballon franchi entièrement la ligne de but et est touché en dernier par un attaquant;
- Le ballon est remis en jeu au pied par le gardien de but avec une passe à un co-équipier depuis n'importe quel point dans la surface de but.
- Les joueurs adverses doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- L'exécutant ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutives : dans ce cas, le coup de pied de but est repris.

Loi 17 – Corner

- Lorsque le ballon franchi entièrement la ligne de but et est touché en dernier par un défenseur;
- Le ballon est remis en jeu au pied par un joueur de l'équipe attaquante avec une passe à un co-équipier depuis le coin entre la ligne de but et la ligne de touche;
- Les joueurs adverses doivent se trouver à au moins 5 mètres du ballon.
- L'exécutant ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutives : dans ce cas, le corner est repris.