



**LE FOOTBALL À
EFFECTIF RÉDUIT**



1 – POULES LABEL

Cette saison les Poules « Label » sont constituées de 32 équipes premières de clubs labellisés et de l'équipe première de l'Olympique Lyonnais (l'OL étant un club Professionnel, il ne peut prétendre au Label Jeunes FFF)

Maintien des Poules U12 « Label Jeunes » avec la participation de 27 équipes U12 de Clubs labellisés et d'une équipe de l'Olympique Lyonnais.

L'engagement est donc valable pour une saison. Il est renouvelable tous les ans. Les clubs intégrant ces Poules « Label » s'engagent à respecter un cahier des charges précis.

CAHIER DES CHARGES

1) Déroulement de la saison

- Chaque saison, un calendrier précisant l'organisation et le déroulement de la saison sera envoyé aux clubs concernés par ces poules.
- Il est rappelé que la participation à chaque action organisée est obligatoire.

2) Encadrement

- L'éducateur responsable de l'équipe U13 engagée en Poule Label Jeunes devra être titulaire obligatoirement au minimum des diplômes fédéraux de niveau CFF1 et CFF2 certifiés.
- L'éducateur responsable de l'équipe U12 engagée en Poule Label Jeunes devra être titulaire obligatoirement au minimum d'un diplôme fédéral certifié.
- Ceux-ci devront être titulaire d'une licence d'éducateur fédéral.
- Un dirigeant, titulaire d'une licence FFF, devra être clairement identifié sur cette équipe.
- Ceux-ci devront être présents sur chaque action faisant partie du calendrier de ces Poules Label Jeunes.
- Ils s'engagent à remplir correctement et à retourner au District à l'issue de chaque rencontre : la feuille de match, la feuille de défi jonglage et la fiche de liaison.
- Deux arbitres capacitaires licenciés et formés.

3) Organisation des actions des Poules Label Jeunes

- Le club s'engage à organiser les rencontres à domicile prévus lors de la 1ère et 2ème phase (voir calendrier 1ère phase et 2ème phase) et à garantir le « meilleur accueil possible » aux équipes visiteuses, aux arbitres désignés et aux différents représentants du District ou des Groupements.
- Le club s'engage à proposer ses installations sportives afin d'organiser les actions prévues pour les Poules Label Jeunes selon les besoins (voir et remplir la fiche spécifique de prêt d'installations sportives « Poules Label Jeunes »).

4) Etat d'esprit des Poules Label Jeunes

Le club, les éducateurs et les dirigeants concernés s'engagent à :

- Respecter les horaires des rencontres et des opérations prévues.
- Prévenir par écrit 14 jours avant la date prévue de la rencontre la Commission Sportive en cas de changement d'horaires, de terrains (article 6 des Règlements Sportifs)
- Remplir et retourner à la Commission Technique et des Jeunes, au plus tard 7 jours après chaque rencontre, la fiche de liaison prévue.

5) Arbitrage : mise en place de formations d'arbitres capacitaires

L'équipe recevant se doit de présenter un arbitre capacitaire pour l'arbitrage du match.

Si cela n'est pas possible, l'équipe visiteuse peut présenter un arbitre capacitaire.

Le non-respect de ce cahier des charges fera l'objet d'une étude, par la commission compétente, qui pourra entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion des Poules Label.

La saison est divisée de différents temps obligatoires :

- La journée d'accueil Poules Label Jeunes.
 - Les matchs de foot sont précédés d'une épreuve de jonglerie (1ère phase de 7 journées et 2nde phase de 10 journées).
 - Les recyclages Educateurs.
 - Les pratiques Futsal pour les U13 Label Jeunes.
- Pratique à 8 contre 8.
3 remplaçants par équipes.
Match de 2 x 30 minutes.

Lois du jeu du Foot à 8 (hors-jeu à la médiane).

Epreuve de jonglerie avant chaque match (voir règlement de l'épreuve).

Comptabilité des points et classement :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 point
- Epreuve de jonglerie : +1 point par rencontre à l'équipe qui remporte le défi

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes le classement s'effectuera :

- a) par le classement aux points des rencontres jouées entre elles par les équipes intéressées (sans l'épreuve de jonglerie)
- b) par le classement aux points des rencontres jouées entre elles par les équipes intéressées (avec l'épreuve de jonglerie)
- c) par le goal-average particulier (à la différence de buts) sur les rencontres jouées entre les équipes restées à égalité après a) et b)
- d) si toujours égalité, le classement s'effectuera au goal-average général (différence de buts sur l'ensemble du championnat)

Passage de la 1ère phase à la 2ème phase

Constitution des poules pour la 2ème phase de la manière suivante : une régulation à la marge sera effectuée en fonction des résultats de la 1ère phase..

2 – GROUPEMENTS U13 A 8

Pratique en Groupement pour toutes les autres équipes avec l'organisation suivante :

- 1ère phase de 7 journées (poules de 8)
- 2ème phase de 9 journées (poules de 6)
- Pratique du Football à 8 avec le hors-jeu à la ligne médiane. Match de 2 x 30 minutes.
- 3 poules "intergroupements" de 8 équipes soit 24 équipes (la répartition d'équipe par groupement est décidée chaque début de saison par la Commission Technique et des Jeunes en relation avec les Groupements, possibilité d'avoir deux équipes par Club pouvant accéder aux poules « intergroupements »)
- Les équipes qui accèdent aux Poules « intergroupements » sont celles qui finissent dans les 2 ou 3 premières places des poules A, B et/ou C (en fonction des groupements et du nombre d'équipes concernées)
- En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes (dans la même poule ou dans des poules différentes) le classement s'effectuera :
 - a) par le goal-average particulier (à la différence de buts) sur les rencontres jouées entre les équipes à égalité (dans une même poule)
 - b) par le tirage des lettres effectué lors de l'AG d'hiver du DLR - Mise en place de l'épreuve de jonglerie avant chaque rencontre pour les poules « intergroupements »
- Mise en place de l'épreuve de jonglerie avant chaque rencontre pour les poules « intergroupements »

3 – ÉPREUVE DE JONGLERIE

Elle concerne les Poules « Label » 1ère phase (une évolution sera proposée pour l'épreuve de jonglerie à partir de la 2ème phase) et Poules intergroupements.

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve de jonglerie.

1) LES OBJECTIFS :

- Pied(s) : 50 contacts (pied droit et ou pied gauche)
- Tête : 20 contacts

2) LES RÈGLES :

- Lever du ballon au pied pour le jonglage pied
- Lever du ballon à la main pour le jonglage tête
- Aucune surface de rattrapage
- Après chaque contact, le pied de jongle doit toucher le sol
- 2 essais au(x) pied(s)
- 2 essais à la tête
- Seul le meilleur essai au(x) pied(s) et à la tête de chaque joueur est pris en compte

3) LE DÉROULEMENT :

Faire le maximum de couples possibles (A1 avec B1, A2 avec B2...) suivant le nombre de joueurs des équipes.

Participe à l'épreuve de jonglerie tous les joueurs. Exemple : équipe A 11 joueurs présents – équipe B 10 joueurs présents – donc constitution de 10 couples et le 11ème effectue sa jonglerie avec l'éducateur de l'équipe adverse.

Les enfants se saluent avant et après l'épreuve.

Chaque couple est responsable du comptage de ces jongles.

A la fin des manches, les enfants viennent communiquer leurs résultats aux éducateurs.

4) COMPTAGE DES POINTS :

Addition de la totalité des jonglages des joueurs pour chaque équipe (meilleur essai pied(s) + meilleur essai tête de tous les joueurs ayant participé à l'épreuve de jonglerie).

L'équipe vainqueur de l'épreuve de jonglerie se voit attribuer, après contrôle de la fiche par la commission départementale compétente, un point supplémentaire au(x) point(s) obtenu(s) à l'issue de la rencontre.

En cas d'égalité :

a) addition de la totalité des jonglages de la tête

b) en cas de nouvelle égalité, addition de la totalité des jonglages pied(s)

c) et s'il y a toujours égalité, les 2 équipes seront déclarées ex-aequo. Elles marqueront donc un point chacune.

5) FEUILLE DE MATCH – FICHE ÉPREUVE DE JONGLERIE

La fiche récapitulative épreuve de jonglerie est :

- à compléter avec précisions

- à joindre et à adresser impérativement avec la feuille de match au District de Lyon et du Rhône de Football

4 – RÈGLEMENT DU FOOT A 8

Loi 1 : Le Terrain

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : 60/80 mètres

- Largeur : 45/55 mètres, (tolérance 2/3 mètres + ou -).

- Dimensions qui correspondent à un demi-terrain de jeu à 11.

Les dimensions de but seront de 6 m x 2,10 m (tolérance 2m).

Les buts sont placés sur la ligne de Touche du terrain à 11, de préférence (les buts pivotants sont recommandés).

Le cercle central aura 6 mètre de rayon : le point de réparation sera placé à 9 mètres du but.

Les remises en jeu (du pied) devront également s'effectuer à 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation dans le prolongement des poteaux.

Loi 2 : Le Ballon

Emploi d'un ballon n°4 de 63,5 à 66 cm de circonférence, convenablement gonflé.

Loi 3 : Nombres de joueurs

Une équipe se composera de 8 joueurs dont un gardien de but. Une équipe pourra présenter 8 joueurs, plus 3 remplaçants maximum.

Les remplacements sont effectués uniquement sur les « temps de rotations » au bout de 15 minutes dans chaque période.

Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

Surclassement : Conformément aux dispositions de l'article 73 et 168 des règlements généraux, une équipe « U13 » ne peut comporter plus de trois joueurs ou joueuses « U11 » ou « U11 F » 2ème année surclassés.

Loi 4 : Equipement du joueur

Identique à celui du jeu à 11. Le port des protège-tibias est obligatoire.

Loi 5 : Arbitre

Identique à celui du jeu à 11. Un bénévole peut arbitrer sous réserve qu'il connaisse bien les règles

du jeu à 8 et qu'il soit licencié FFF de la saison en cours. Pour les poules « Label Jeunes » ce sont les arbitres capacitaires qui arbitrent.

Loi 6 : Arbitres assistants

L'un des remplaçants occupe le rôle d'arbitre assistant sur une période de 15 minutes.

Loi 7 : Durée du match

La durée de la partie pour les U13 et U13 F sera de 2 x 30 minutes. Pas de prolongation.

Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu

Identique à celui du jeu à 11. Les joueurs adverses devront se trouver à 6 mètres du ballon.

Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Identique à celui du jeu à 11

Loi 10 : But marqué

Identique à celui du jeu à 11

Loi 11 : Hors-jeu

Le hors-jeu est à partir de la ligne médiane.

La reprise du jeu suite à un hors-jeu s'effectuera par un coup franc indirect.

Loi 12 : Fautes et comportement antisportif

Les fautes peuvent être sanctionnées soit d'un coup franc direct soit d'un coup franc indirect.

Toutes les fautes commises intentionnellement dans la surface de réparation par l'équipe défendant et passibles du coup franc direct, entraînent, bien entendu, un coup de pied de réparation (pénalty).

Le gardien de but ne peut pas se saisir du ballon avec les mains sur une passe du pied de son partenaire. Le gardien ne peut relancer de volée ou de demi-volée.

Loi 13 : Coups francs

Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :

o Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :

- Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire*.

- Dégager le ballon de volée ou de ½ volée**.

- Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.

- Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

* Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.

** Dans le cours du jeu, lorsque le gardien est possession du ballon, il peut relancer long à la main ou après avoir posé le ballon au sol. Les dégagements de volée et ½ volée sont interdits. De même il est interdit de faire rebondir le ballon devant soi avant de le reprendre de volée ou de ½ volée.

Le coup-franc indirect sera effectué sur la ligne des 13 mètres, perpendiculairement à l'endroit de la faute, avec un mur situé à 6m du ballon.

- Reprise de jeu suite à un hors-jeu.

Dans tous les autres cas, les fautes seront sanctionnées d'un coup franc direct.

Loi 14 : Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité

Le coup de pied de réparation (pénalty) est tiré à 9 mètres.

Loi 15 : Rentrée de touche

Identique à celle du football à 11.

Loi 16 : Coup de pied de but

Identique à celle du football à 11.

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Loi 17 : Coup de pied de coin

Identique à celle du football à 11.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

VALEUR DU FOOTBALL A 8

Le football à 8 est le jeu idéal pour initier les jeunes joueurs au football. Il place les joueurs dans des situations de jeu variées sur un terrain en rapport avec leurs possibilités.
La pratique se fait en plateaux.

1 – LES PLATEAUX

La désignation des plateaux se fait par parution dans le PV.
Plateaux de 4 équipes donc chaque équipe joue 3 matchs par plateau.
Chaque match dure 1x16 minutes (sans mi-temps)

Exceptions

Si le plateau ne compte que 3 équipes, chacune disputera 2 matchs de 1x25 minutes (sans mi-temps).
Si le plateau ne compte que 2 équipes, un match de 2x25 minutes sera organisé (5 minutes de mi-temps).

Ordre des rencontres

Terrain 1 : A/B – A/D – A/C
Terrain 2 : C/D – B/C – D/B

Arbitrage

La responsabilité d'arbitrage est désignée à la pièce si aucun accord n'est trouvé entre les deux clubs.

2 – RÈGLEMENT DU FOOT A 8

Les règles du football à 8 sont identiques à celles du football à 11. En particulier, celles relatives à l'équipement des joueurs, à l'arbitre, aux arbitres assistants, au ballon en jeu ou hors du jeu, au but marqué, à la rentrée de touche (Lois 4, 5, 6, 9, 10, 15) sont inchangées.

La seule réelle modification est la limitation de l'application de la règle du hors-jeu, ce qui a pour conséquence essentielle de supprimer les contestations d'application d'une règle très délicate à juger. Si tous les joueurs, dirigeants, spectateurs connaissent les lois du jeu du football, il leur sera aisé de se retrouver rapidement à la lecture des règles du foot à 8.

Attention, il n'y a **pas d'auto-arbitrage**.

Elles diffèrent du jeu à 11 sur les points suivants :

Loi 1 : Les dimensions du terrain

- Longueur : 50 à 75 mètres (variable selon l'âge)
- Largeur : 45 à 55 mètres (variable selon l'âge)
- Buts de 6 m x 2,10 m.
- Cercle central de 6 m de rayon.

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre afin d'éviter tout risque de bascule.

Utiliser, si possible, un demi terrain réglementaire, voire les deux moitiés simultanément, en prévoyant une zone neutre entre les deux surfaces de jeu.

Loi 2 : Le Ballon

Emploi d'un ballon n°4 de 63,5 à 66 cm de circonférence, convenablement gonflé.

Loi 3 : Nombre de joueurs

Une équipe se composera de 8 joueurs dont un gardien de but. Une équipe pourra présenter 8 joueurs, plus 2 remplaçants maximum.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.

Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Une équipe présentant moins de 6 joueurs dont un gardien est déclarée forfait.

L'arbitre prendra note de tous les incidents avant, pendant ou après le match et fera un rapport à la commission.

Il fera fonction de chronométrateur en l'absence d'un officiel préposé à la fonction.

Loi 7 : Durée de la partie

Elle peut varier en fonction de la compétition : plateau ou matchs uniques.
Durée maximum de jeu : 50 Minutes (en 2 ou plusieurs périodes, sans prolongation).

Loi 8 : Coup d'envoi

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 m du ballon avant que le coup ait été donné.

Loi 11 : Le Hors jeu

La règle du hors-jeu n'est appliquée que dans les zones comprises entre les lignes de but et les lignes de 13 m adverses.

La reprise du jeu suite à un Hors-jeu s'effectuera par un coup franc indirect.

Loi 12 : Fautes et comportement antisportif

Les fautes peuvent être sanctionnées soit d'un coup franc direct soit d'un coup franc indirect.

Toutes les fautes commises intentionnellement dans surface de réparation par l'équipe défendant et passibles du coup franc direct, entraînent, bien entendu, un coup de pied de réparation (pénalty).

Le gardien de but ne peut pas se saisir du ballon avec les mains sur une passe du pied de son partenaire. Le gardien ne peut relancer de volée ou de demi-volée.

Loi 13 : Coups Francs

Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :

o Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :

- Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire*.

- Dégager le ballon de volée ou de ½ volée**.

- Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.

- Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

* Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.

** Dans le cours du jeu, lorsque le gardien est possession du ballon, il peut relancer long à la main ou après avoir posé le ballon au sol. Les dégagements de volée et ½ volée sont interdits. De même il est interdit de faire rebondir le ballon devant soi avant de le reprendre de volée ou de ½ volée.

Le coup-franc indirect sera effectué sur la ligne des 13 mètres, perpendiculairement à l'endroit de la faute, avec un mur situé à 6m du ballon.

- Reprise du jeu suite à un hors-jeu.

Dans tous les autres cas, les fautes seront sanctionnées d'un coup franc direct.

Loi 14 : Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité

Le coup de pied de réparation (pénalty) est tiré à 9 mètres.

Loi 16 : Coup de pied de but

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Loi 17 : Coup de pied de coin

Les joueurs de l'équipe opposée ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres au moment de la frappe.

3 – RAPPEL

Pour le bon déroulement des plateaux les rotations entre chaque match doivent être rapides afin que l'ensemble du plateau se déroule en environ 1 h 15.

Les rencontres doivent se dérouler dans un état d'esprit « Fair Play ».

Tous les enfants doivent participer.

Le club recevant doit veiller à ce que tous les éducateurs remplissent correctement la feuille de match et la signent. Il doit, par la suite, la renvoyer dans les 48 h qui suivent le plateau, à son groupement respectif, sous peine d'amendes.

Les groupements réaliseront un pointage au retour des feuilles de matchs afin de veiller au respect du calendrier et à modifier les plateaux entre chaque phase.

LE FOOTBALL A 5 · U9 - U9 F

Le Football à 5 a été retenu parce qu'il possède des vertus éducatives : fréquence des contacts avec le ballon, situations de jeu très variées sur un terrain en rapport avec les possibilités physiques des enfants. Une équipe se compose de 5 participants (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but + 2 remplaçants (nombre de joueurs minimum : 4).

TOUT PARTICIPANT DOIT ÊTRE EN POSSESSION DE LA LICENCE "U8 ou U9" ou "U8F ou U9F".

A chaque rencontre TOUS les joueurs (ou joueuses) devront participer effectivement au jeu pendant une durée au moins équivalente à celle de la moitié du temps de jeu total.

La pratique se fait le samedi matin en Festi-foot.

1 - FESTI-FOOT

La désignation du Festi-foot se fait par parution dans le PV.

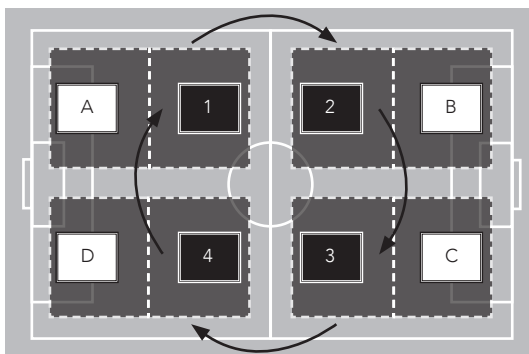
8 équipes sont convoquées, 4 terrains sont tracés et numérotés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque équipe jouera 4 matchs de 12 minutes. Aucun résultat ne sera relevé.

DÉROULEMENT

Lors du pointage des équipes, le club organisateur attribue à chaque équipe un numéro ou une lettre correspondant à sa position de départ. En effet, les lettres correspondent aux équipes fixes alors que les numéros correspondent aux équipes qui tournent. Le club organisateur précise aussi l'emplacement du terrain 1.

POSITIONS DE DÉPART



ROTATIONS

A la fin de chaque match, les équipes n°A, B, C, D restent sur le terrain.

A la fin de chaque match, les équipes n°1, 2, 3, 4 tournent en se décalant d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 - RÈGLEMENT DU FOOT A 5 (CATÉGORIE U9)

Le Terrain :

- Longueur : 35 mètres

- Largeur : 25 mètres

4 plots placés chacun à 8 mètres de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les deux surfaces de réparation.

Remarque :

- Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main,

- Le point de pénalty est tracé à 6 mètres.

- Les buts : 4 mètres de largeur et 1,50 mètre de hauteur. (Toutefois, en l'absence de buts de cette dimension, utiliser 2 piquets placés à 4 m l'un de l'autre.)

- Le dégagement du GB suite à une sortie de but s'effectue à la main dans la zone des 8m.

- Interdiction à la relance de volée ou 1/2 volée de la part du GB

- Instauration de la relance protégée :
 - L'ensemble de l'équipe adverse doit se trouver en dehors de la zone des 8m
 - Il ne doit pas y avoir plus de deux partenaires dans la zone des 8m
 - Il fait la passe à l'un de ses partenaires dans la zone des 8m, les adversaires ne peuvent y entrer que lorsqu'il a touché le ballon

Les équipes :

Une équipe se compose de 5 participants (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but. Elle peut utiliser 2 remplaçant(e)s.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie.

Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Lors du plateau, TOUS les joueurs (joueuses) doivent participer d'une façon égale.

Tout participant doit être en possession de la licence « U8 ou U9 » ou « U8 F ou U9 F ».

Les règles :

Équipement : Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples.

Les chaussures de type « basket » sont tolérées. Le port des protège-tibias est obligatoire.

Ballon : Utiliser un ballon Type n°3.

Durée des rencontres : Dans la perspective d'un plateau, le temps de jeu total ne peut excéder 50 minutes. Entre chaque période un repos de 5 minutes est obligatoire.

Le Hors-jeu : En football à 5, il n'y a pas d'hors-jeu.

Les fautes : Toutes les fautes seront sanctionnées par un COUP FRANC DIRECT tiré à l'endroit où la faute s'est produite. Toutefois, l'arbitre aura la possibilité de siffler un PENALTY s'il considère que cette faute est grave. Le penalty sera tiré à 6 mètres. Aucun joueur n'aura le droit d'être dans la surface de réparation.

Distance à respecter : Lors de l'exécution d'un coup d'envoi, des coups francs et des corners, les adversaires doivent se trouver à une distance minimale de 6 mètres.

Les touches : les touches peuvent s'effectuer soit par une passe à un adversaire soit directement sur une conduite de balle pour le joueur qui effectue la touche (ballon arrêté sur la ligne et adversaires à 4m). Les joueurs ont la possibilité d'aller marquer suite à la conduite de balle.

Objectifs au niveau du club :

- Faire jouer et licencier tout le monde.
- Constituer un maximum d'équipes.
- Instaurer et maintenir un esprit non compétitif.
- Assurer une organisation minutieuse des plateaux.
- Alterner jeux et rencontres.
- Développer et entretenir le côté humain de la catégorie en sollicitant pour l'encadrement, les femmes, les parents et l'entourage familial des enfants.

3 - RAPPEL

Attention pour le déroulement des Festi-foot :

- Veillez à arriver 15 minutes avant le début des rencontres.
- Les rotations entre chaque match doivent être rapides (boisson, récupération, rotation, changements...). En aucun cas ce laps de temps doit être monopolisé par l'éducateur pour « coacher ses enfants comme des grands » !
- L'ensemble du Festi-foot ne doit pas dépasser 1 h 15.
- Les éducateurs et dirigeants du club inscrits sur la feuille de matchs sont les seules personnes autorisées à être aux bords du terrain. Ils devront s'assurer que les parents de leurs joueurs restent à l'extérieur du terrain à 11, derrière les mains courantes.
- Les rencontres doivent se dérouler dans un état d'esprit « Fair Play ». Tous les enfants doivent participer.

Le suivi des Festi-foot :

- Le club recevant doit veiller à ce que tous les éducateurs remplissent correctement la feuille de match et amènent les feuilles d'effectifs. Il doit, par la suite, renvoyer, dans les 48 h qui suivent le Festi-foot ou Festi-animation, l'ensemble des documents à son groupement respectif.
- Les groupements réaliseront un pointage des feuilles de matchs afin de veiller au respect du calendrier.

LE FOOTBALL A 4 · U7 - U7 F

Le Football à 4 a été retenu parce qu'il possède des vertus éducatives : fréquence des contacts avec le ballon, situations de jeu très variées sur un terrain en rapport avec les possibilités physiques des enfants. Une équipe se compose obligatoirement de 4 participants (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but + 2 remplaçants éventuels.

TOUT PARTICIPANT DOIT ÊTRE EN POSSESSION DE LA LICENCE "U6 ou U7" ou "U6F ou U7F"

A chaque rencontre TOUS les joueurs (ou joueuses) devront participer effectivement au jeu pendant une durée au moins équivalente à celle de la moitié du temps de jeu total.

La pratique se fait le samedi matin :

- soit en Festi-foot
- soit en Festi-animation

1 - FESTI-FOOT

La désignation du Festi-foot se fait par parution dans le PV.

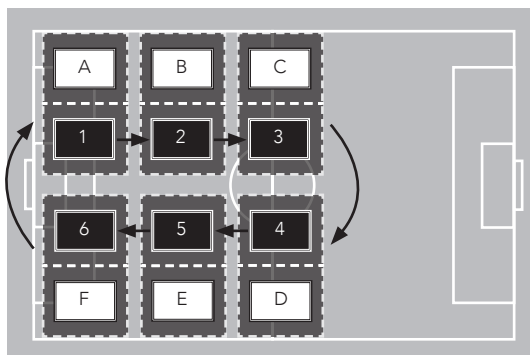
12 à 16 équipes sont convoquées, 6 à 8 terrains sont tracés et numérotés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque équipe jouera 5 matchs de 8 minutes. Aucun résultat ne sera relevé.

DÉROULEMENT

Lors du pointage des équipes, le club organisateur attribue à chaque équipe un numéro ou une lettre correspondant à sa position de départ. En effet, les lettres correspondent aux équipes fixes alors que les numéros correspondent aux équipes qui tournent. Le club organisateur précise aussi l'emplacement du terrain 1.

POSITIONS DE DÉPART



ROTATIONS

A la fin de chaque match, les équipes n°A, B, C, D, E, F restent sur le terrain.

A la fin de chaque match, les équipes n°1, 2, 3, 4, 5, 6 tournent en se décalant d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre

2 - FESTI-ANIMATION

La désignation du Festi-animation se fait par parution dans le PV.

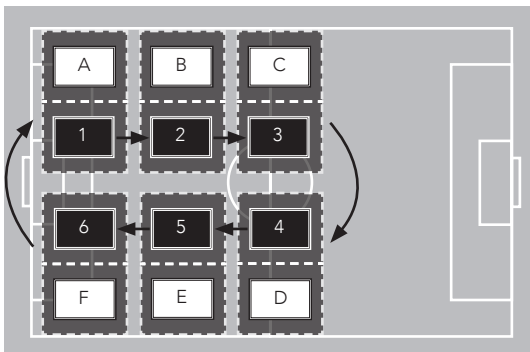
18 à 24 équipes sont convoquées, 6 à 8 terrains sont tracés et numérotés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque équipe jouera deux rotations de 3 matchs de 8 minutes et une rotation aux animations avec trois ateliers de 8 minutes. Aucun résultat ne sera relevé.

DÉROULEMENT

Lors du pointage des équipes, le club organisateur attribue à chaque équipe un numéro ou une lettre correspondant à sa position de départ sur le Festi-foot. En effet, les lettres correspondent aux équipes fixes alors que les numéros correspondent aux équipes qui tournent. Le club organisateur précise aussi l'emplacement du terrain 1 et détermine les 6 équipes (sans lettre ni numéro) qui commencent aux animations gérées par le Responsable Technique du Groupement (4 ateliers sont mis en place).

POSITIONS DE DÉPART



ROTATIONS

A la fin de chaque match, les équipes n°A, B, C, D, E, F restent sur le terrain.

A la fin de chaque match, les équipes n°1, 2, 3, 4, 5, 6 tournent en se décalant d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur les animations, un changement d'atelier est effectué au bout de 8 minutes.

A la fin de la 1ère rotation, les équipes aux animations prennent la place des équipes identifiées par des numéros et ces dernières se dirigent aux animations. Les équipes identifiées par des lettres restent fixes sur le festi-foot. A la fin de la 2ème rotation, les équipes identifiées par des numéros qui étaient sur les animations retournent sur le festi-foot et se transforment en équipes fixes. Les équipes identifiées par des numéros vont aux animations. Les équipes qui au tout début étaient aux animations restent sur le festi-foot en équipes qui tournent.

3 - RÈGLEMENT DU FOOT A 4 (CATÉGORIE U7)

L'apprentissage du football commence en catégorie « U7 / U7 F » en jeu à 4 où il est possible de faire jouer un nombre important de garçons et de filles qui découvrent le football grâce à la diversité des jeux éducatifs proposés sous une formule de plateaux.

Le jeu est la priorité donnée dans ce genre d'activité par rapport à l'enjeu. C'est pourquoi toutes formes de compétition et de classement doivent être bannies.

Le football à 4 offre l'avantage indéniable de permettre, sans un important apport matériel, d'installer 8 aires de jeu sur un terrain aux dimensions normales sur lesquelles les rencontres peuvent se dérouler simultanément.

Le Terrain :

- Longueur : 30 mètres
- Largeur : 20 mètres

4 plots placés chacun à 8 mètres de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, **sans tracé particulier**, de déterminer les deux surfaces de réparation.

Remarque :

- Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main,
- Le point de pénalty est tracé à 6 mètres.
- Les buts : 4 mètres de largeur et 1,50 mètre de hauteur. (Toutefois, en l'absence de buts de cette dimension, utiliser 2 piquets placés à 4 m l'un de l'autre.
- Le dégagement du GB suite à une sortie de but s'effectue à la main dans la zone des 8m
- Tacle interdit : sanctionné d'un coup franc direct à l'endroit du tacle (ou penalty à 6m si dans la surface)
- Interdiction à la relance de cvlée ou 1/2 volée de la part du GB.

- Instauration de la relance protégée :
 - L'ensemble de l'équipe adverse doit se trouver en dehors de la zone des 8m
 - Il ne doit pas y avoir plus de deux partenaires dans la zone des 8m
 - Il fait la passe à l'un de ses partenaires dans la zone des 8m, les adversaires ne peuvent y entrer que lorsqu'il a touché le ballon

Les équipes :

Une équipe se compose de 4 participants (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but. Elle peut utiliser 2 remplaçant(e)s.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie.

Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Lors du plateau, TOUS les joueurs (joueuses) doivent participer d'une façon égale.

Tout participant doit être en possession de la licence « U6 ou U7 » ou « U6 F ou U6 F ».

Les règles :

Équipement : Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples.

Les chaussures de type « basket » sont tolérées. Le port des protège-tibias est obligatoire.

Ballon : Utiliser un ballon Type n°3

Durée des rencontres : Dans la perspective d'un plateau, le temps de jeu total ne peut excéder 40 minutes. Entre chaque période un repos de 5 minutes est obligatoire.

Le Hors-jeu : En football à 4, il n'y a pas d'hors-jeu.

Les fautes : Toutes les fautes seront sanctionnées par un COUP FRANC DIRECT tiré à l'endroit où la faute s'est produite. Toutefois, l'arbitre aura la possibilité de siffler un PENALTY s'il considère que cette faute est grave. Le penalty sera tiré à 6 mètres. Aucun joueur n'aura le droit d'être dans la surface de réparation.

Distance à respecter : Lors de l'exécution d'un coup d'envoi, des coups francs et des corners, les adversaires doivent se trouver à une distance minimale de 6 mètres.

Les touches : les touches peuvent s'effectuer soit par une passe à un adversaire soit directement sur une conduite de balle pour le joueur qui effectue la touche (ballon arrêté sur la ligne et adversaires à 4m). Les joueurs ont la possibilité d'aller marquer directement suite à la conduite de balle.

Objectifs au niveau du club :

- Faire jouer et licencier tout le monde.
- Constituer un maximum d'équipes.
- Instaurer et maintenir un esprit non compétitif.
- Assurer une organisation minutieuse des plateaux.
- Alternier jeux et rencontres.
- Développer et entretenir le côté humain de la catégorie en sollicitant pour l'encadrement, les femmes, les parents et l'entourage familial des enfants.

4 - RAPPEL

Attention pour le déroulement des Festi-foot et Festi-animations

- Veillez à arriver 15 minutes avant le début des rencontres.

- Les rotations entre chaque match doivent être rapides (boisson, récupération, rotation, changements...). En aucun cas ce laps de temps doit être monopolisé par l'éducateur pour « coacher ses enfants comme des grands » !

- L'ensemble du Festi-foot ne doit pas dépasser 1 h 15.

- Les éducateurs et dirigeants du club inscrits sur la feuille de matchs sont les seules personnes autorisées à être aux bords du terrain. Ils devront s'assurer que les parents de leurs joueurs restent à l'extérieur du terrain à 11, derrière les mains courantes.

- Les rencontres doivent se dérouler dans un état d'esprit « Fair Play ». Tous les enfants doivent participer.

Le suivi des Festi-foot et Festi-animations :

- Le club recevant doit veiller à ce que tous les éducateurs remplissent correctement la feuille de match et amènent les feuilles d'effectifs. Il doit, par la suite, renvoyer, dans les 48 h qui suivent le Festi-foot ou Festi-animation, l'ensemble des documents à son groupement respectif.

- Les groupements réaliseront un pointage des feuilles de matchs afin de veiller au respect du calendrier.

LE LABEL « JEUNES FFF »

Le Label Jeunes FFF fait partie du secteur de la Commission Technique et des Jeunes intitulé **Développement et Animation des Pratiques**.

1 - PREAMBULE

Le Label Jeunes FFF est un **Label Qualité** qui est attribué en guise de **RECONNAISSANCE** du travail effectué dans la structuration des catégories U7 à U19.

Cependant, son obtention ne constitue que l'aboutissement d'une démarche entre la Commission Technique et des Jeunes et le Club. Celle-ci a pour objectif d'aider et d'accompagner le club à mieux structurer l'ensemble de ses catégories de jeunes.

2 - LES OBJECTIFS DU PROCESSUS D'AIDE ET D'ACCOMPAGNEMENT

Aider les clubs à améliorer la structure et le fonctionnement des catégories de jeunes.

Garantir des qualités d'accueil, d'encadrement et d'éducation.

Permettre un suivi des clubs et les soutenir pour qu'ils surmontent leurs difficultés.

Répondre à leurs besoins et à leurs manques grâce à un accompagnement individualisé.

Aider les clubs à construire des projets porteurs d'avenir.

Promouvoir l'esprit sportif, le respect des lois du jeu et réfréner les enjeux de la compétition chez les jeunes (Ecole de foot + Jeunes à 11).

Garantir le rôle éducatif et social du football.

3 - POURQUOI LABELLISER LES CLUBS ?

Pour **RECONNAITRE** le travail réalisé par les clubs.

Pour **METTRE EN VALEUR** les éducateurs, les dirigeants et les bénévoles des clubs qui s'investissent dans le football d'animation.

Pour **FAIRE CONNAÎTRE** l'action du football sur le plan **ÉDUCATIF** et **SOCIAL**.

Pour **PROMOUVOIR** un état d'esprit et une politique orientés vers le plaisir des enfants et leur progression.

4 - CRITERES DE LABELLISATION ?

- PROJET ASSOCIATIF
- PROJET EDUCATIF
- PROJET SPORTIF
- ENCADREMENT ET FORMATION
- ADMINISTRATIF (permis à points)

5 – MODALITES

Votre club est déjà labellisé. Participation à la réunion de lancement du Label Jeunes FFF + inscription sur Footclub. Fiche horaires d'entraînement à renvoyer ainsi que la Fiche technique.

Votre club souhaite se positionner pour l'obtention du label. Se rapprocher de la Commission Technique et des Jeunes.

« Ce n'est pas le but de la promenade qui est important, mais les petits pas qui y mènent »

« Face aux difficultés, la passion et le temps l'emportent toujours non pas par la démission mais par la persévérance »