



Règlement Football Five Enfants et Jeunes



Catégories d'âge

- « Poussin(e)s » : **né(e)s en 2006-07**
- « Benjamin(e)s » : **né(e)s en 2004-05**
- « Jeunes 1 » : **né(e)s en 2002-03**
- « Jeunes 2 » : **né(e)s entre 1999 & 2001**

Equipe :

Une équipe est constituée de 5 joueurs, 1 gardien et 4 joueurs de champ.

Une équipe peut avoir 1 ou plusieurs remplaçants, sans limitation. Le nombre de remplacements dans un match est illimité.

Un joueur ne peut entrer en jeu pour effectuer un remplacement que lorsque le joueur qu'il remplace est sorti du terrain.

L'engagement :

Il s'effectue au milieu du terrain.

Au début du match, il revient à l'équipe dont le capitaine à remporter le « chifoumi ».

Surface de réparation :

Cette zone est délimitée par un demi-cercle dont les extrémités atteignent les palissades.

Toute faute commise dans la surface entraîne irrémédiablement un penalty.

Seul le gardien peut être présent dans la surface.

Tacle :

Les charges et les tacles sont interdits. Tout joueur doit obligatoirement rester debout lorsqu'il tente de récupérer le ballon.

Coup franc :

Toutes les fautes commises entraînent un coup-franc direct. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent être à au moins 3m du ballon

Hors-jeu :

Il n'y a pas de hors-jeu.

Remise en Jeu :

- Si le ballon sort du terrain, heurte le plafond ou les filets sur la longueur du terrain, il est rendu à l'adversaire à l'endroit correspondant sur le terrain au dernier point d'impact du ballon. La remise en jeu s'effectue au pied

- Si un attaquant ou un gardien touche le ballon en dernier et que celui-ci finit dans les filets derrière la ligne de but, le ballon est rendu au gardien de but de l'équipe défenseur sur cette action.

- Si c'est un défenseur qui touche en dernier le ballon qui fini dans les filets derrière la ligne de but, le ballon est remis en jeu à la main par l'équipe attaquant dans le coin de corner.

Gardien de But :

-Le gardien n'est pas autorisé à se saisir avec les mains d'un ballon en dehors de sa surface.

-Un joueur peut passer le ballon au gardien, qui peut s'en saisir avec les mains. Mais il est interdit que le gardien passe le ballon à un joueur et que celui-ci lui remette directement le ballon pour s'en saisir avec les mains.

Carton :

Aucun carton n'est distribué.

Cependant la personne en charge d'une équipe doit faire sortir temporairement le joueur si celui-ci empêche le bon déroulement du match.

En cas d'incident majeur un joueur peut être mis à pied par l'organisation.

But :

Un but est déclaré marqué lorsque le ballon a franchi la ligne de but en totalité.

Arbitrage :

Les rencontres se déroulent en auto-arbitrage pour les jeunes 1 et jeunes 2.

Ces deux catégories arbitreront les benjamins et les poussins.

Fair-Play

Jouer dans le respect des règles, de l'arbitre (poussins et benjamins) et des adversaires.

Donner une note de fair-play entre 1 et 5 à l'équipe adverse.

Règles thématiques

La règle imposée :

Chaque match se déroule en 2 parties :

- La première se joue avec une règle spécifique (tirée au sort en début de tournoi).
- La seconde moitié du match est libre.

Exemples de règles pouvant être tirées au sort :

La Barthez : un but compte triple lorsqu'il est marqué par une passe décisive du gardien

La Jean de la Fontaine : Lorsqu'une équipe prend un but, elle bénéficie d'un avantage lors de son engagement : durant 5 secondes après le coup d'envoi, aucun des joueurs de l'équipe adverse ne peut bouger.

L'Ovalie : Toutes les passes effectuées doivent être réalisées en retrait. Toute progression vers l'avant se fait qu'en dribblant ou par une frappe.

La Wimbée : Un but du gardien vaut triple ou moins 2 buts pour l'adversaire.

La Thierry Roland : un but marqué par une femme vaut double (équipe mixte)

La Football Total : Les passes se font uniquement vers l'avant.

La Okocha : Tout but marqué d'une certaine distance prédéfini vaut double

L'Ajax : le joueur peut seulement effectuer deux touches de balle (contrôle-passe ou contrôle-tir)

La Capitaine : Seul le joueur en possession du brassard est habilité à marquer. Après un but celui-ci donne le brassard à un de ses coéquipiers et ainsi de suite.

Match déséquilibré :

En cas d'écart trop important entre les équipes, des règles pourront être mises en place pour rétablir un équilibre et permettre au match de garder son intérêt.

Exemple : un but marqué par l'équipe menée par plus de 3 points d'écart vaut 3 buts / à partir de 3 buts d'écart, tous les joueurs de l'équipe qui mène doivent toucher la balle pour que le but soit accordé.

Classement

Lors de matchs se déroulant en formule championnat, les points sont répartis de la façon suivante :

- Match gagné : 3 points
- Nul : 2 points
- Défaite : 1 point
- Forfait / Défaite par pénalité : 0 point (score 0-5)
- Pénalité aux 2 équipes : 0 point (score 0-0)

A égalité de points, différence de buts particulière. Dans le cas d'une égalité à 3, la différence de but dans les rencontres directes est prise en compte.

En cas de nouvelle égalité, meilleure différence de buts générale puis meilleure attaque.

Fair-play :

Les équipes sont notées de 1 à 5 à l'issue de chaque match. Le total des notes est ensuite additionné. L'équipe ayant obtenu la plus mauvaise note totale obtient 1 point, la seconde 2 points... Ces points seront ajoutés à ceux obtenus lors des matchs.

Féminines :

Afin de favoriser la mixité, la présence de jeunes filles dans une équipe sera valorisée de la façon suivante : une jeune fille rapporte 1 point à son équipe, 2 filles 2 points...

Challenge :

Chaque tournoi donne lieu à un classement qui permet d'attribuer des points à chaque équipe. A la fin de l'année, les points sont additionnés puis multipliés par le nombre de participations (multipliés par 4 au maximum), pour désigner le vainqueur du Challenge. L'objectif est de favoriser les clubs qui prennent part à un maximum de tournois.

Autoarbitrage (Jeunes 1 & 2) :

Du grec « autos » qui signifie soi-même, l'autoarbitrage n'est pas la solution mais le problème que doivent résoudre ensemble les joueurs. Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre ; un remplaçant, dirigeant, entraîneur ne participe pas à l'autoarbitrage ; sauf lorsqu'il joue et se trouve près de l'action.

	Cas général		Appréciation difficile ?	Vraiment pas d'accord ?
Sortie	Pas sujet à discussion > celui à qui revient le ballon va le chercher		Beaucoup de monde sur l'action > je signale que j'ai touché le ballon en dernier	Franchis la ligne ? Deux joueurs contrent le ballon en même temps ? > le ballon revient à l'équipe qui défend
Main	La main est évidente > pas de discussion		Le supposé fautif conteste ? Dans la surface ou pas ? > les joueurs à proximité départagent. Si besoin par compromis (ex : on peut décider de jouer un coup franc dans la surface)	> Les équipes doivent parvenir à accord en 2 minutes maximum > L'action peut être mise entre parenthèse
Contact	Un joueur demande faute, elle est évidente > pas de discussion			
Avantage	Personne n'annonce faute, le jeu se poursuit. On ne revient pas à la faute à la perte de balle	Le fautif annonce «faute ou main» ; l'opposant joue et annonce «avantage»	Le joueur demande «faute» ; un partenaire continue l'action et annonce «avantage» :	> Sans accord, l'usage est de laisser le ballon à l'équipe qui défendait > Convention très usitée : l'équipe obtenant le ballon le relance à l'adversaire...
	> L'avantage est joué dans les deux cas			

Niveau de tolérance :

Il n'est pas le même pour toutes les équipes. La rugosité des contacts se contrôle en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir. En cas de besoin cette régulation est ajustée, recadrée par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe et notamment lorsqu'un joueur fait preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute).

L'équipe peut utiliser la sortie temporaire qui sanctionne provisoirement une attitude anormale. En pratique le joueur est remplacé. Elle peut être utilisée en même temps par les deux équipes. Les équipes peuvent mettre entre parenthèse une action en cas de désaccord. Cette péripétie peut ne pas avoir d'importance à la fin du match. Dans le cas où elle revêt une importance, elle est traitée comme un litige.

Observateur :

Il vérifie l'application de l'autoarbitrage. L'observateur n'est pas un décideur, mais il peut faire un rappel de règles (rappel à chaud).

En cours de partie, si les équipes ne parviennent pas à décision après 1 minute, l'observateur rappelle qu'elles doivent trouver accord ou compromis. Après à nouveau 1mn, le match reprend obligatoirement, sinon le match est perdu par pénalité pour les 2 équipes.