

LE FOOTBALL D'ANIMATION

Les catégories du football d'animation :

Catégorie U 11 - Catégorie U9 - Catégorie U7

Elles sont définies par la FFF - Règlements Généraux Chapitre 2 – Obtention Licences – Section1 – Catégories

Les rencontres du football animation débiteront le :

Catégorie U11 : le samedi matin à 10h00 ou le samedi après-midi à 14h30

Catégorie U9 : le samedi matin à 10h00

Catégorie U7 : le samedi matin à 10h00

U11

Article 1 - Caractéristiques / Organisation de l'épreuve

- Une journée nationale d'accueil est organisée en début de saison destinée à l'information et la promotion du Football animation.
- Une journée départementale réunissant toutes les équipes est organisée en fin de saison.

Caractéristiques : Ces challenges se disputent en 3 phases distinctes, par plateau et secteur géographique.

Les défis techniques **OBLIGATOIRES** seront définis par le CTD-DAP du District. Ils seront à réaliser **pendant** les rencontres, **par l'ensemble des équipes présentes**, sous le contrôle des accompagnateurs d'équipes.

Le résultat du défi doit apparaître sur la feuille de match papier.

C'est au club recevant le plateau qu'incombe cette responsabilité.

- Les secteurs géographiques sont déterminés en début de saison, par la commission compétente et le CTD DAP.
- Le calendrier et les groupes sont fixés en début de saison, par la commission compétente, dès la fin des engagements.

NB : Les plateaux auront lieu **PRIORITAIREMENT**, le samedi matin

Les clubs engagés auront à tour de rôle, la charge de l'organisation d'une journée.

- La gestion administrative et sportive de la journée sera assurée par le club organisateur. Il devra, à ce titre, désigner un responsable (réfèrent) qui aura à charge d'adresser au District dans les 48h., un bilan de plateau comprenant : feuilles d'inscriptions joueurs etc... De même, il adressera un rapport d'anomalies constatées, conformément aux dispositions des articles 3 et 5 du présent règlement

Organisation :

1ère phase - Des poules de 9 équipes maximum sont constituées. Toutes les équipes d'une même poule sont amenées à se rencontrer, sur 4 journées et sous forme de matches aller uniquement.

2ème phase - De nouvelles poules et un nouveau calendrier seront constitués à l'issue de la première phase. Cette phase se déroulera sur 3 niveaux hiérarchiques. Ces niveaux seront définis par la commission compétente (seule habilitée).

3ème phase - En application des dispositions établies au paragraphe précédent, cette phase se déroulera sur 3 niveaux hiérarchiques. Elle aura lieu sur 8 journées, sous forme de matches aller et retour.

NB : Le caractère de "compétition" est proscrit. Aucun titre ne sera décerné.

Article 1 bis

Les notifications destinées au District et à l'adversaire, devront être postées au plus tard :

- le lundi précédant le jour de la rencontre (cachet de la poste faisant foi) ou
- le mardi précédant le jour de la rencontre informant par écrit le District (télécopie, courriel) lorsque la rencontre est fixée au samedi ou dans les délais prescrit (5 jours) pour un match éventuellement fixé à un autre jour de la semaine. A défaut, il sera fait application de l'amende prévue par les instructions et amendes de la saison en cours.

Article 2 - Engagements - Désistement

Engagements : Conformément aux dispositions prévues à l'Article précédent, les engagements sont effectués en début de saison. Un droit d'engagement est fixé chaque saison, par le Comité de Direction.

Il est inscrit au barème "cotisations et amendes". En dehors de cette période et sous réserve du droit d'engagement, l'inscription de nouvelles équipes pourra toujours se faire lors de la 2ème et, ou 3ème phase, étant entendu que ces dernières ne pourront évoluer qu'au niveau hiérarchique le plus bas de l'épreuve.

Désistement : Tout désistement d'équipement ou de club organisateur, doit être notifié au District, 5 Jours au moins avant la date fixée au calendrier. A défaut le club sera sanctionné d'une amende dont le montant est fixé chaque saison, par le Comité de Direction. De même, dans le cas de désistement du club organisateur, l'amende sera doublée. De plus le 3ème désistement d'une équipe sera assimilé à un forfait général.

Toutefois, un club pourra toujours, dans les conditions prévues au paragraphe précédent, réengager une équipe en 2ème, voire 3ème phase. Cette équipe évoluera au dernier niveau hiérarchique, tel que défini à l'Article 1 "organisation", du présent règlement.

Article 3 - Feuille de match

Chaque responsable d'équipe devra mettre à disposition, pour la vérification de l'identité et de la licence des joueurs, la feuille de match mise à disposition par le District dûment remplie, le listing papier des joueurs avec photo issu du logiciel « FOOTCLUBS » ou le listing écran du logiciel « FOOTCOMPAGNONS ».

- Des fiches de renseignement (téléchargeables) seront mises à disposition des clubs. Elles devront être dûment complétées et les clubs organisateurs, sous peine d'amende, devront les faire parvenir au District dans les 48h. suivant les rencontres. Elles devront être accompagnées du rapport et du bilan de la journée.

Article 4 - Qualification des joueurs

- Tous les joueurs doivent être obligatoirement licenciés FFF. Ils devront justifier de leur identité le jour du match (licence, ou pièce d'identité officielle ou pièce d'identité non officielle comportant photo, accompagnée d'un certificat médical valide), à défaut de quoi, ils ne pourront pas participer à la dite rencontre.

Article 5 - Réclamations / Fraudes / Sanctions

- Aucune réserve, aucune réclamation, de quelque ordre qu'il soit, ne sera recevable. Toutefois, le District pourra toujours être saisi par le "référént" désigné par le club organisateur ou se saisir d'office (CF : Art. 36 du règlement d'administration générale), de toute irrégularité, anomalie ou fraude pour appliquer toutes sanctions utiles.

Article 6 - Discipline / Comportements anti-sportifs

- Toutes les sanctions d'ordre disciplinaire en relation avec les lois de jeu sont applicables, conformément au barème en vigueur au règlement disciplinaire FFF. Un joueur exclu avant ou en cours de match, ne pourra être remplacé pour la suite de la journée en cours, son équipe sera privée d'un élément. De plus, et compte tenu du caractère de l'épreuve, tout joueur exclu en cours de match, sera automatiquement suspendu la journée suivante, et ce, sous réserve de la décision de la commission de discipline à intervenir le cas échéant.

NB : Dans tous les cas, les équipes pourront aligner, au début de chaque journée, leur effectif au complet, à l'exclusion du joueur suspendu (soient 8 joueurs, dont un gardien de but + 4 remplaçants)

REGLEMENT DU FOOTBALL A 8

Le Football à 8 respecte au maximum les règles du Football à 11.

En ce qui concerne :

- la sanction des actes d'antijeu et de violence,
- la loi du hors-jeu,
- les dimensions du terrain et la durée du jeu,
- le remplacement des joueurs.

Les règles sont toutefois modifiées comme il s'agit d'un jeu destiné aux jeunes, l'esprit du jeu, y est l'objet d'une attention particulière.

Les actes d'antijeu ou de violence sont punis sévèrement ainsi que toute attitude incorrecte envers l'arbitre.

Toute faute grave et volontaire, commise par un joueur, dans son propre camp, peut être sanctionnée par un coup de pied de pénalité (13 mètres).

L'appréciation de la gravité de la faute sera l'affaire de l'arbitre. Ainsi les jeunes prendront l'habitude d'admettre que seul l'arbitre est qualifié pour juger les fautes et intentions et fixer les sanctions. Il a paru utile de limiter l'application de la règle du hors-jeu à la ligne transversale délimitant la surface de réparation (13 mètres).

Cette disposition pourra constituer une première expérience intéressante sur la loi du hors-jeu.

Le terrain de jeu, le ballon, la durée du jeu sont adaptés aux possibilités des U11.

LOI 1 - LE TERRAIN DE JEU

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur 50 à 75 mètres, largeur : 45 à 55 mètres. Ces dimensions correspondent à un demi-terrain à 11. Les surfaces de réparation sont déterminées par des lignes tracées à 13 mètres des lignes de but et parallèles à celles-ci.

Dimensions des buts : 6 m x 2,10 m (tolérance : 2 m). Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.

Rayon du cercle central : 6 m. - Penalty : 9 m.

Il est recommandé d'utiliser si possible la moitié d'un terrain réglementaire, voire simultanément les deux moitiés, en prévoyant une zone neutre entre les deux terrains.

LOI 2 - LE BALLON

L'utilisation d'un ballon n° 4, d'une circonférence de 66 cm au plus et 63 cm et demi au moins, est recommandée.

LOI 3 - NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but.

Une équipe peut présenter 8 joueurs plus 4 remplaçants.

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.

Remarque : une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

LOI 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS

Identique à celle du Football à 11.

Chaussures: les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples.

Les chaussures de tennis et basket sont tolérées.

Protège-tibias obligatoires.

LOI 5 - ARBITRES : Identiques à celle du Football à 11.

LOI 6 - ASSISTANTS : Identique à celle du Football à 11.

Un arbitre dirige le jeu, il est seul maître sur le terrain.

LOI 7 - DUREE DE LA PARTIE

Durée maximale d'une rencontre : 50 minutes

ATTENTION !... JAMAIS DE PROLONGATION

LOI 8 - COUP D'ENVOI

Identique à celle du football à 11.

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 jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné.

LOI 9 - BALLON EN JEU OU HORS-JEU : Identique à celle du Football à 11.

LOI 10 - BUT MARQUE : Identique à celle du Football à 11.

LOI 11 - HORS-JEU

Identique à celle du Football à 11, sauf en ce qui concerne le paragraphe a) qui devient : «Si le joueur se trouve dans la partie du terrain comprise entre sa propre ligne de but et la ligne des 13 mètres adverses...».

LOI 12 - FAUTES ET INCORRECTIONS

Identique à celle du Foot à 11, sous réserve des modifications suivantes:

- 1) - Tous les coups francs prévus comme sanctions ou reprises du jeu sont directs.
- 2) - L'arbitre, appréciant la gravité des fautes, pourra accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui sera donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur en dehors de sa propre surface de réparation mais dans son propre camp :
 - Commet immédiatement une des 9 fautes référencées « a » à « i »,
 - Enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
 - Désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre,
 - Se rend coupable de conduite inconvenante,
 - Tient des propos injurieux ou grossiers,
 - Agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc-en-jambe à un adversaire alors qu'il se trouve débordé.

LOI 13- COUPS FRANCS

Identique à celle du Football à 11.

Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 m. au lieu de 9,15 m.

LOI 14 - COUP DE PIED DE REPARATION ET COUP DE PIED DE PENALITE.

Identique à celle du Football à 11, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 m au lieu de 11, et du complément suivant : «Un coup de pied de pénalité pourra être ordonné par l'arbitre.

Il sera donné dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 m de la ligne de but adverse».

LOI 15 - RENTREE 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 maximum de 9 m.

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 m. au lieu de 9,15 m.

Article 1 - Caractéristiques / Organisation de l'épreuve

- Une journée nationale d'accueil est organisée en début de saison destinée à l'information et la promotion du Football animation.
- Une journée départementale réunissant toutes les équipes est organisée en fin de saison.

Caractéristiques : Cette épreuve se dispute en 3 phases distinctes, sous forme de plateaux SANS DEFIS.

- Les secteurs sont déterminés avant chaque période par la commission compétente.
- Le calendrier et les groupes sont fixés en début de saison, par la commission compétente, dès la fin des engagements.

NB : Les plateaux auront lieu OBLIGATOIREMENT, le samedi matin

Organisation : La constitution des poules de la première période sera établie dès la fin des inscriptions.

Les plateaux seront constitués de 10 équipes maximum.

Les clubs engagés auront obligatoirement, à tour de rôle la charge de l'organisation de la journée. La gestion administrative et sportive de la journée sera assurée par le club organisateur.

Il devra, à ce titre, désigner un responsable (réfèrent) qui aura à charge de d'adresser au District dans les 48h.un bilan de plateau comprenant : feuilles d'inscriptions joueurs etc...

De même, il adressera un rapport d'anomalies constatées, conformément aux dispositions des articles 3 et 5 du présent règlement.

1ère période : Chaque plateau sera constitué de 2 poules de 5 équipes maximum. Toutes les équipes de la même poule se rencontrent (soit : 4 rencontres par équipe).

NB : Le club recevant aura à charge :

- L'organisation des rencontres
- La constitution des 2 poules des 5 équipes
- La durée des rencontres

2ème et 3ème période : Organisation identique à la précédente avec constitution de nouveaux plateaux (les équipes seront amenées à visiter et rencontrer d'autres clubs).

NB : Le caractère de "compétition" est proscrit. Aucun titre ne sera décerné.

Article 2 - Engagements - Désistement

Engagements - Les engagements sont effectués en début de saison. Un droit d'engagement est fixé chaque saison par le Comité de Direction. Il est inscrit au barème "cotisation et amendes".

Désistement : Tout désistement d'équipement ou de club organisateur, doit être notifié au District, 5 Jours au moins avant la date fixée au calendrier. A défaut le club sera sanctionné d'une amende dont le montant est fixé chaque saison, par le Comité de Direction.

De même, dans le cas de désistement du club organisateur, l'amende sera doublée.

Article 3 - Feuille de match

Chaque responsable d'équipe devra mettre à disposition, pour la vérification de l'identité et de la licence des joueurs, la feuille de match mise à disposition par le District dûment remplie, le listing papier des joueurs avec photo issu du logiciel « FOOTCLUBS » ou le listing écran du logiciel « FOOTCOMPAGNONS ».

- Des fiches de renseignement (téléchargeables) seront mises à disposition des clubs. Elles devront être dûment complétées et le club organisateur, sous peine d'amende, devra les faire parvenir au District dans les 48h. suivant les rencontres. Elles devront être accompagnées du rapport et du bilan de la journée.

Article 4 - Qualification des joueurs

- Tous les joueurs doivent être obligatoirement licenciés. Ils devront justifier de leur identité le jour du match (licence, ou pièce d'identité officielle ou pièce d'identité non officielle comportant photo, accompagnée d'un certificat médical valide), à défaut de quoi, ils ne pourront pas participer à la dite rencontre.

Article 5 - Réclamations / Fraudes / Sanctions

Aucune réserve, aucune réclamation, de quelque ordre qu'il soit, ne sera recevable. Toutefois, le District pourra toujours être saisi par le "Référént" désigné par le club organisateur ou se saisir d'office (CF : Art. 36 du règlement d'administration générale), de toute irrégularité, anomalie ou fraude pour appliquer toutes sanctions utiles.

Article 6 - Discipline/Comportements anti Sportifs

Toutes les sanctions d'ordre disciplinaire en relation avec les lois de jeu sont applicables, conformément au barème en vigueur au règlement disciplinaire FFF.

Article 7 - Règlement du Foot A 5

En dehors des dimensions du terrain et de la durée de la partie, il sera fait application intégrale du Règlement du Foot à 8.

Loi 1 : Le terrain : Rectangle de 40 m x 30

Loi 2 : Le ballon : Taille n° 3

Loi 7 : La durée de la partie : Durée 1x10 mn

Arbitrage

En dehors des dispositions prévues à l'Article 8 du règlement de la Commission des Arbitres (absence d'arbitre officiel) notamment lors des rencontres de foot à 8 et de foot à 5, l'arbitrage sera confié au club organisateur qui devra obligatoirement fournir 2 directeurs de jeu (accompagnateur, cadre technique ou arbitre auxiliaire, obligatoirement munis de leur licence).

Coupe du Roussillon: Cette catégorie ne dispute pas cette épreuve.

U7

Article 1 - Caractéristiques / Organisation de l'épreuve

- Une journée nationale d'accueil est organisée en début de saison destinée à l'information et la promotion du Football animation.
- Une journée départementale (ex. fête des débutants), réunissant toutes les équipes est organisée en fin de saison.

Caractéristiques : Cette épreuve se dispute en 2 périodes, sous forme de plateaux et par secteur géographique

- Les secteurs géographiques sont déterminés en début de saison par la commission compétente.
- Le calendrier est fixé en début de saison. Organisation : Dès l'inscription des équipes, les clubs désirant organiser des plateaux devront se faire connaître en tout début de saison. Ils auront à charge la logistique du plateau (notamment le traçage du terrain, la mise à disposition de vestiaires, la fourniture de ballons, assurer l'arbitrage etc.... la gestion administrative est assurée par la Commission Technique Départementale qui désignera un ou plusieurs membres.

Les plateaux auront lieu OBLIGATOIREMENT, le samedi matin

NB : Le caractère de "compétition" est proscrit. Aucun titre ne sera décerné.

Article 2 - Qualification des joueurs

- Tous les joueurs doivent être obligatoirement licenciés. Ils devront justifier de leur identité le jour du match (licence, ou pièce d'identité officielle ou pièce d'identité non officielle comportant photo, accompagnée d'un certificat médical valide), à défaut de quoi, ils ne pourront pas participer à la dite rencontre.

Article 3 - Réclamations / Fraudes / Sanctions

Aucune réserve, aucune réclamation, de quelque ordre qu'il soit, ne sera recevable. Toutefois, le District pourra toujours être saisi par le "Réfèrent" désigné par la commission compétente ou se saisir d'office (CF : Art. 36 du règlement d'administration générale), de toute irrégularité, anomalie ou fraude pour appliquer toutes sanctions utiles.

Article 6 - Discipline / Comportements anti sportifs

Toutes les sanctions d'ordre disciplinaire en relation avec les lois de jeu sont applicables, conformément au barème en vigueur au règlement disciplinaire FFF.

Article 7 - Règlement du Foot à 4

En dehors des dimensions du terrain et de la durée de la partie, il sera fait application intégrale du Règlement du Foot à 4.

Le terrain : Rectangle de 30 m x 20 m

La durée de la partie : Durée 2x7 mn

Arbitrage

En dehors des dispositions prévues à l'Article 8 du règlement de la Commission des arbitres (absence d'arbitre officiel)) notamment lors des rencontres de foot à 7 et de foot à 5, l'arbitrage sera confié au

club organisateur qui devra obligatoirement fournir 2 directeurs de jeu (accompagnateur, cadre technique ou arbitre auxiliaire, obligatoirement munis de leur licence).

Coupe du Roussillon : Cette catégorie ne dispute pas cette épreuve.

REGLEMENT DU FOOTBALL A 5

LE BUT DU JEU

Une équipe doit réussir le plus grand nombre de buts valables et, en même temps, empêcher par des moyens licites, l'équipe adverse de s'emparer du ballon et de marquer des buts.

CARACTERISTIQUES DU FOOTBALL A 5 ou 4

Les règles du Football sont utilisées :

Les seules modifications concernent : - Le hors jeu qui est supprimé,
- Les sanctions des fautes et incorrections.

Le terrain de jeu, le ballon, la durée du jeu sont adaptés aux possibilités des débutants et débutantes.

Ces règles permettent au Football à 5 d'être avant tout un jeu éducatif qui s'adresse à des apprentis footballeurs.

But recherché par l'éducateur au travers de cette forme de travail : Faire jouer loyalement.

LE TERRAIN

Terrain rectangulaire de 35 à 45 m x 20 à 25 m.

4 plots placés chacun à 6 m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de séparation.

REMARQUE : dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

Penalty : 6 m

Buts de 4 mètres de largeur et 2 mètres de hauteur. Toutefois, en l'absence de buts de cette dimension, utiliser 2 piquets placés à 4m. l'un de l'autre.

Un terrain normal permet la mise en place de 4 aires de jeu à 5, sur lesquelles les rencontres peuvent se dérouler simultanément.

Il est recommandé d'utiliser :

- Les lignes existantes : longueur, largeur, surfaces de but du terrain à 11,
- Des plots pour finir de délimiter les aires de jeu à 5. (Il n'est pas nécessaire d'effectuer des tracés supplémentaires).

LES EQUIPES

Une équipe se compose de 4 ou 5 participants (garçons ou filles) dont un (e) gardien (ne) de but.

On peut utiliser 3 remplaçants (es).

- 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.

TOUT PARTICIPANT DOIT ETRE EN POSSESSION DE SA LICENCE

A chaque rencontre, tous les joueurs (ou joueuses) devront participer effectivement au jeu pendant une durée au moins équivalente à celle d'une mi-temps.

LE BALLON - L'EQUIPEMENT

BALLON : Utiliser un ballon plus petit et plus léger que le ballon réglementaire.

Il est recommandé d'utiliser un ballon dont les caractéristiques soient proches de celle du ballon N° 3.

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

Les chaussures de tennis et baskets sont tolérées.

PROTEGE-TIBIAS OBLIGATOIRES

DUREE DES RENCONTRES

Dans la perspective d'un Plateau ou chaque équipe joue 2 à 3 rencontres, prévoir : 2 périodes de 10 minutes avec un repos de 5 à 10 minutes entre chaque mi-temps.

Toutefois, selon les circonstances (nombre de rencontres à disputer... conditions atmosphériques), ces temps de jeu pourront être aménagés par les éducateurs.

ATTENTION !... JAMAIS DE PROLONGATION.

L'ARBITRAGE

Un responsable d'équipe, un accompagnateur ou un jeune cadre technique assure la direction du jeu.

Il lui est recommandé de se placer à l'extérieur du terrain. Il peut ainsi, si cela est nécessaire, assurer en même temps la surveillance d'une ligne de touche. L'autre ligne de touche sera surveillée par un autre juge.

SANCTION DES FAUTES ET INCORRECTIONS

Toutes les fautes sont sanctionnées par UN COUP FRANC DIRECT, tiré à l'endroit où s'est produite la faute.

Toutefois l'arbitre aura le droit de siffler un Penalty s'il considère la faute grave, quel que soit l'endroit du terrain où elle a été commise. Le Penalty sera tiré de 6 mètres. Les équipiers adverses seront à une distance de 6 mètres. (Même distance imposée pour le coup d'envoi, les coups francs et les corners).