



REGLEMENT DU FOOTBALL A 5

Article 1 Organisation et pratique

Le football à 5 concerne les joueurs licenciés U6 (2015), U7 (2014), U8 (2013), U9 (2012), U6F, U7F, U8F, U9F et U10F (2010).

Il est rappelé que pour participer à un plateau les joueurs doivent avoir 5 ans révolus.

- Des plateaux de secteur sont organisés pour chaque catégorie ;
- 4 équipes maximum par club seront inscrites par plateau.
- Les équipes seront convoquées par le District aux dates concernées.
- Une fois sur le plateau, les équipes devront se présenter à la personne responsable du plateau avec la feuille de match remplie à cet effet. **(Il est conseillé de remplir cette feuille de match avant votre arrivée au plateau)**

Article 2 Nombre de Joueurs et Surclassement

La rencontre se joue à 5 joueurs sur le terrain (dont un gardien de but) et 8 joueurs maximum inscrits sur la feuille de match. En dessous de 4 joueurs, le match ne pourra se dérouler.

Chaque joueur doit participer à chaque rencontre.

Les changements se font à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu, pour éviter de perdre du temps.

Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants et à ce titre revenir sur le terrain.

Tout participant doit être licencié FFF, être inscrit sur la feuille de match et être en mesure de présenter sa licence le jour du plateau (via l'application Foot compagnon ou sur un listing avec photo du joueur, édité sur Footclubs)

Chaque équipe devra être encadrée par 1 éducateur et/ou un dirigeant licencié.

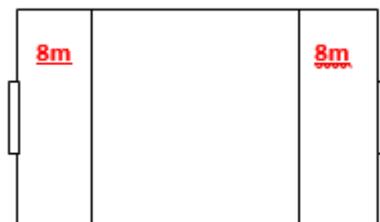
SURCLASSEMENT et SOUS CLASSEMENT :

Conformément aux règlements généraux de la FFF :

- Un nombre illimité de U6 peuvent jouer avec des U7, s'ils ne présentent pas de contre-indication médicale sur la licence ou demande de licence ;
- 3 U7 au maximum peuvent jouer avec des U8, s'ils ne présentent pas de contre-indication médicale sur la licence ou demande de licence ;

- Un nombre illimité de U8 peuvent jouer avec des U9, s'ils ne présentent pas de contre-indication médicale sur la licence ou demande de licence ;
- 2 U8 maximum peuvent être sous-classés en catégorie U6-U7.
- Les U10 F (sans limite de nombre) peuvent jouer avec les U9.

Article 3 Le Terrain de Jeu du Football à 5



Terrain foot à 5 :

30m de longueur x 20m de largeur en U6 et U7.

40m de Longueur x 30m de largeur en U8 et U9. (Dimension minimum : 35m de longueur X 25 m de largeur)

Surface de réparation : à 8 mètres de la ligne de but. Occupe la largeur du terrain. Correspond à la zone protégée.

Taille des buts : 4m de la largeur x 1m50 de hauteur

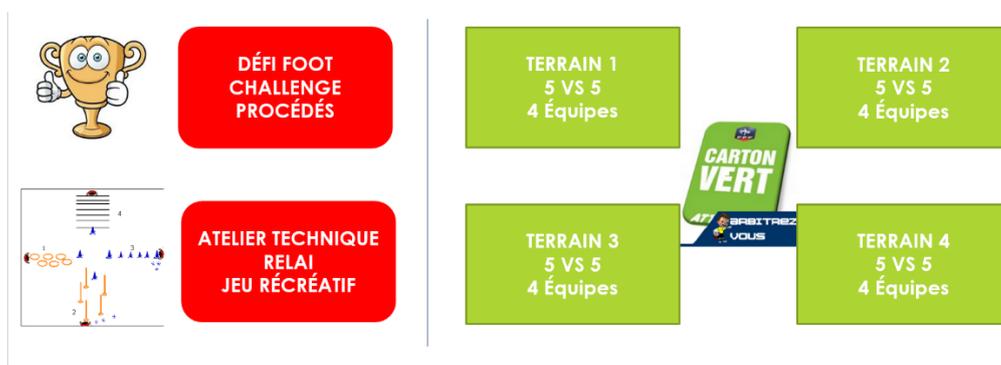
Des mini-buts devront être mis en place pour la pratique du foot à 5 (en cas d'absence de mini-buts, des constris et des piquets seront tolérés) ;

Tout matériel délimitant les buts doit être fixé au sol, ou lesté convenablement.

Point de penalty : à 6 mètres

LES PLATEAUX

4 terrains devront être délimités, ainsi que dans la mesure du possible un espace réservé aux ateliers techniques et jeux récréatifs.



Il est préconisé de mettre en place :

- des ateliers techniques et de jeux récréatifs pour les U6, U7, U8 et U9,
- pour les U6/U7, des terrains de 3x3 avec ou sans GB (25m de longueur x 15m de largeur),
- pour les U6/U7, des terrains de 4x4 avec GB (30m de longueur x 20m de largeur).

Article 4 Le Ballon

En U6 et U7, des ballons T3 doivent être utilisés obligatoirement.

En U8 et U9, en l'absence de ballons T3, des ballons T4 sont tolérés.

Article 5 L'Équipement du Joueur

Identique à celui du Football à 11.

Le port des protège-tibias reste obligatoire.

Article 6 Arbitre

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

Ils doivent obligatoirement être licenciés FFF.

Il est obligatoire de se placer à l'extérieur du terrain.

L'arbitrage doit être éducatif, les interventions doivent être expliquées aux enfants. Il est fortement déconseillé de « coacher » son équipe tout en arbitrant.

Article 7 Temps de Jeu et Durée

Le temps de jeu cumulé ne doit pas dépasser **40 minutes pour les U6 - U7 et 50 minutes pour les U8 - U9.**

Les organisateurs de plateaux veilleront à faire respecter ces temps de jeu. Tout plateau ne pourrait être homologué si cet aspect n'était pas respecté.

Article 8 Lois du Jeu

ENGAGEMENT

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Les adversaires doivent se trouver dans leur camp, à une distance de 4 mètres.

BALLON en JEU et HORS du JEU

Identique à celle du football à 11, sauf pour les touches qui se font au pied, adversaires à 4 m.
(voir rubrique « Rentrée de touche »)

BUT MARQUE

Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but.
Pour que le but soit validé sur une rentrée de touche, un deuxième joueur doit avoir touché le ballon.

HORS JEU

Pas de hors-jeu pour la pratique du football à 5.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI SPORTIF (COUPS FRANCS)

Toutes les fautes seront sanctionnées par un coup franc direct, tiré à l'endroit où s'est produite la faute.
Les joueurs adverses devront être à une distance minimale de 4 mètres.
Les tacles sont interdits en U6 et U7 et autorisés en U8 et U9.

COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Toutes les fautes commises dans la surface donnent lieu à un coup de pied de réparation. Celui-ci se situe à 6 mètres du but. (2 pas devant la ligne des 8 m)

Seul le tireur doit se trouver à l'intérieur de la surface de réparation.

RENTREE DE TOUCHE

Elle s'effectue au pied :

- soit en conduite de balle,
- soit sur une passe au sol obligatoire, après avoir immobilisé le ballon derrière la ligne.

Les adversaires doivent se trouver à 4 mètres du joueur qui effectue la touche.

Pour qu'un but, consécutif à une rentrée de touche soit validé, le ballon doit être touché par un deuxième joueur.

COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est situé dans la surface de réparation (zone protégée), aux 6 mètres.

COUP DE PIED DE COIN

Identique au football à 11. La distance à respecter par les adversaires au moment de la frappe est de 4 mètres.

RELANCE PROTEGEE

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6 U7 U8 U9 lors de ces 2 situations :

- Le gardien de but est en possession du ballon à la main (le GB peut relancer à la main ou au pied)
- La réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied)

Lors de la relance du GB, l'équipe adverse doit se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8m).

Les joueurs adverses pourront alors entrer dans la zone lors de 3 situations :

- Le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- Le ballon franchit la ligne de la zone protégée.
- Le ballon sort des limites du terrain.

Exemple « Relance Protégée » en U6 et U7

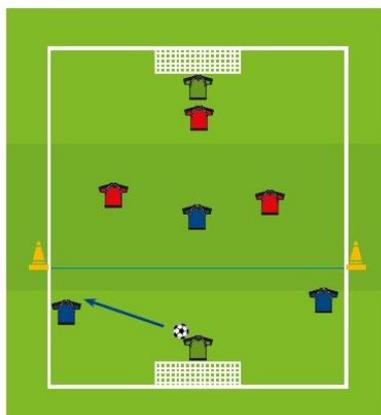
AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

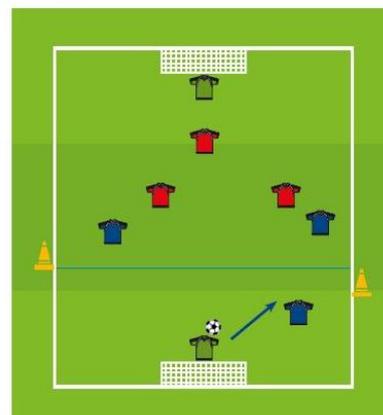
Relance du gardien

- > Position de l'équipe (éveil à l'occupation de l'espace)
 - Triangle pointe haute / Triangle pointe basse (notions géométriques : repères visuels)
- > Orientation (corps) en direction de la cible à atteindre (s'éloigner de la ligne des 8 mètres donc de l'adversaire afin de garder le temps de confort pour progresser en passe ou en conduite)
- > Minimum un joueur dans le camp adverse

Triangle en Pointe haute



Triangle en Pointe basse



Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchit la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.

Exemples « Relance Protégée » en U8 et U9

AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

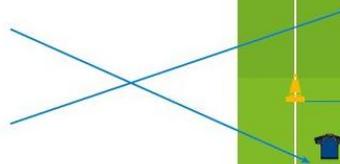
- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Carré

Avoir minimum 1 ou 2 joueur(s) dans la zone protégée

- > Se situer à droite et à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer entre les lignes et intervalles
- > Obtenir une solution en appui pour au minimum un des deux partenaires (profondeur – loin devant)



Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.

AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Losange

1 joueur dans la zone protégée

- > Se situer à droite ou à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer (occupation de l'espace) :
 - 2 joueurs occupent la largeur (près de la ligne de touche) avec une orientation du corps (3/4)
 - Notion d'appui (profondeur) : entre les lignes et intervalles un joueur se positionne plus haut

