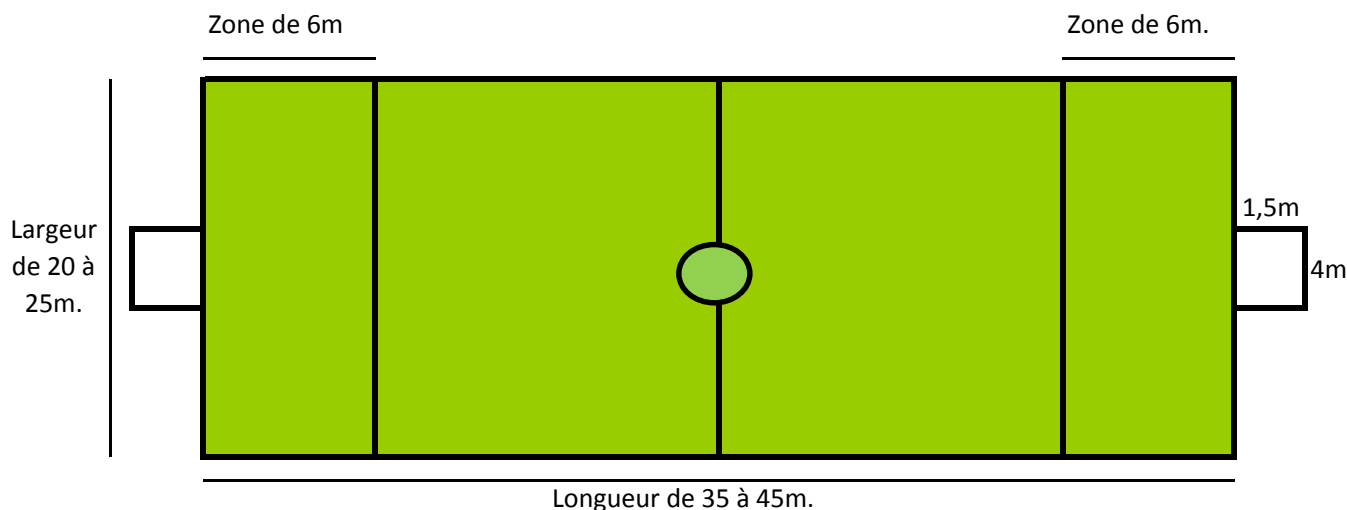


LE TERRAIN

Les dimensions données sont celles pour pratiquer le match lors d'un plateau d'animation.



LE BALLON

La taille utilisée pour la pratique du football dans cette catégorie est la TAILLE T.3

L'EQUIPE

Chaque équipe est composée de 1 gardien, 4 joueurs de champ et de 3 remplaçants.
Tous les matchs devront être joués avec cet effectif sur le terrain, afin que l'enfant puisse progresser sans la contrainte d'un nombre supérieur de joueurs.
Les U6 pourront participer aux plateaux dès leurs 6 ans révolus.

TEMPS DE JEU

En PLATEAU, l'alternance des jeux et des matchs se fait par une rotation toute les 8 minutes.
Le temps de jeu ne doit pas dépasser 40 minutes de pratique.
Un plateau après l'accueil doit être d'un temps maxi de 1h. La mise en place des équipes, les 5 rotations et les pauses sont comprises dans cette heure de plateau.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

Toutes les fautes et les comportements anti-sportifs sont sanctionnés par un
COUP FRANC DIRECT sur tout le terrain en dehors de la Zone de 6m.
PENALTY dans la Zone de 6m.
Lors d'un coup franc, les adversaires se situent à 5m du ballon.
Il n'y a pas de sanction pour une prise de balle à la main d'un gardien dans sa zone sur une passe d'un de ses partenaires.

HORS JEU et SORTIE DE BUT

Il n'y a pas de Hors jeu dans cette catégorie et la sortie de but se fait à 6m.

EQUIPEMENT

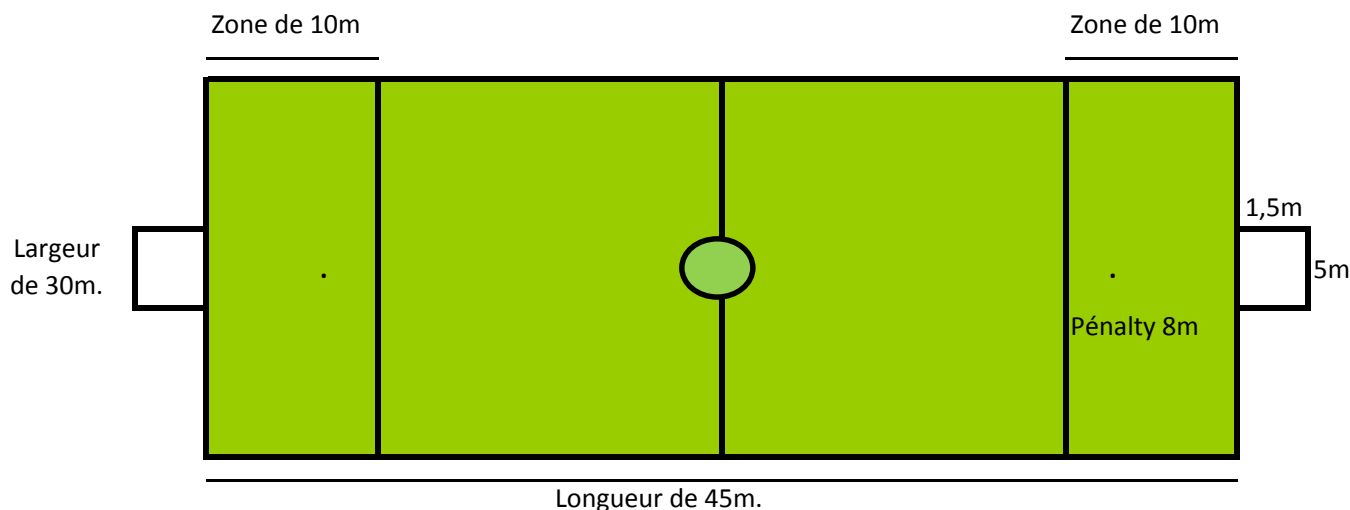
La tenue de football requise pour jouer en Football d'Animation est
Chaussures (non vissées) + Chaussettes + Protège-Tibias + Short + Maillot

ARBITRAGE

Lorsque vous décidez d'arbitrer une rencontre de Football d'Animation, vous devez avoir une attitude pédagogique, dans laquelle il faut expliquer le pourquoi de la faute sifflée et éduquer l'enfant dans son attitude.

LE TERRAIN

Les dimensions données sont celles pour pratiquer le match lors d'une triangulaire



LE BALLON

La taille utilisée pour la pratique du football dans cette catégorie est la TAILLE T.3

L'EQUIPE

Chaque équipe est composée de 1 gardien, 5 joueurs de champ et de 3 remplaçants.

Une tolérance à 1 joueur de plus est acceptée. Par contre, si une équipe présente moins de 5 joueurs sur le terrain, il n'y a pas de match. Il peut y avoir un renfort de 3 joueurs U8 dans cette catégorie.

TEMPS DE JEU

Les rencontres se font sous forme d'une TRIANGULAIRE où le temps de jeu d'une rencontre est de 20 minutes, chaque équipe joue 2 rencontres et fait un atelier technique.

Chaque équipe peut utiliser 1 "temps mort" de 2 minutes par match sauf dans les 5 dernières minutes de chaque période.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

Toutes les fautes et les comportements anti-sportifs sont sanctionnés par un

COUP FRANC DIRECT

toutes fautes sur tout le terrain en dehors de la Zone de 13m.

COUP DE PIED DE PENALITE

si faute GRAVE commise dans le camp adverse hors Zone, ballon placé à 10m face au but, pas de mur

PENALTY à 8m

toutes fautes dans la Zone de 10m.

Lors d'un coup franc, les adversaires se situent à 6m du ballon.

Il n'y a pas de sanction pour une prise de balle à la main d'un gardien dans sa zone sur une passe au pied d'un de ses partenaires.

HORS JEU et SORTIE DE BUT

Il y a Hors jeu dans cette catégorie à partir de la zone des 10m et la sortie de but se fait à 8m face à l'un des 2 poteaux.

EQUIPEMENT

La tenue de football requise pour jouer en Football d'Animation est

Chaussures (non vissées) + Chaussettes + Protège-Tibias + Short + Maillot

ARBITRAGE

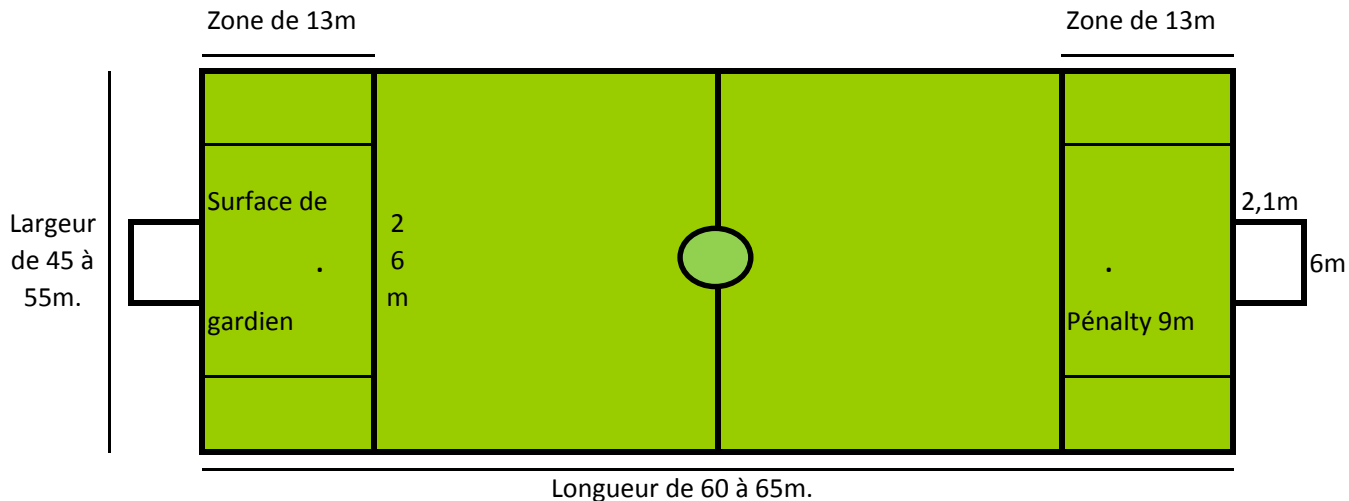
Lorsque vous décidez d'arbitrer une rencontre de Football d'Animation, vous devez avoir une attitude pédagogique, dans laquelle il faut expliquer le pourquoi de la faute sifflée et éduquer l'enfant dans son attitude.

LES PRINCIPALES LOIS DU JEU DANS LE FOOTBALL D'ANIMATION

LE FOOTBALL A 7 DES U10-U11

LE TERRAIN

Les dimensions données sont celles pour pratiquer le match



LE BALLON

La taille utilisée pour la pratique du football dans cette catégorie est la TAILLE T.4

L'EQUIPE

Chaque équipe est composée de 1 gardien, 6 joueurs de champ et de 3 remplaçants.

Si une équipe présente moins de 6 joueurs sur le terrain, il n'y a pas de match.

Il peut y avoir un renfort de 3 joueurs U9 dans cette catégorie.

TEMPS DE JEU

Le temps de jeu d'une rencontre est de 2 X 25 minutes avec une mi-temps de 5 minutes.

Chaque équipe peut utiliser 1 "temps mort" de 2 minutes par match sauf dans les 5 dernières minutes de chaque période.

Il n'y a pas de prolongation en cas de match nul dans les tours de coupe.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

Toutes les fautes et les comportements anti-sportifs sont sanctionnés par un

COUP FRANC DIRECT toutes fautes sur tout le terrain en dehors de la Zone de 13m.

COUP DE PIED DE PENALITE si faute GRAVE commise dans le camp adverse hors Zone, ballon placé à 13m face au but, pas de mur

PENALTY à 9m toutes fautes dans la Zone de 13m.

Lors d'un coup franc, les adversaires se situent à 6m du ballon.

Il n'y a pas de sanction pour une prise de balle à la main d'un gardien dans sa SURFACE sur une passe au pied d'un de ses partenaires.

HORS JEU et SORTIE DE BUT

Il y a Hors jeu dans cette catégorie à partir de la zone des 13m et la sortie de but se fait à 9m face à l'un des 2 poteaux.

EQUIPEMENT

La tenue de football requise pour jouer en Football d'Animation est

Chaussures (non vissées) + Chaussettes + Protège-Tibias + Short + Maillot

ARBITRAGE

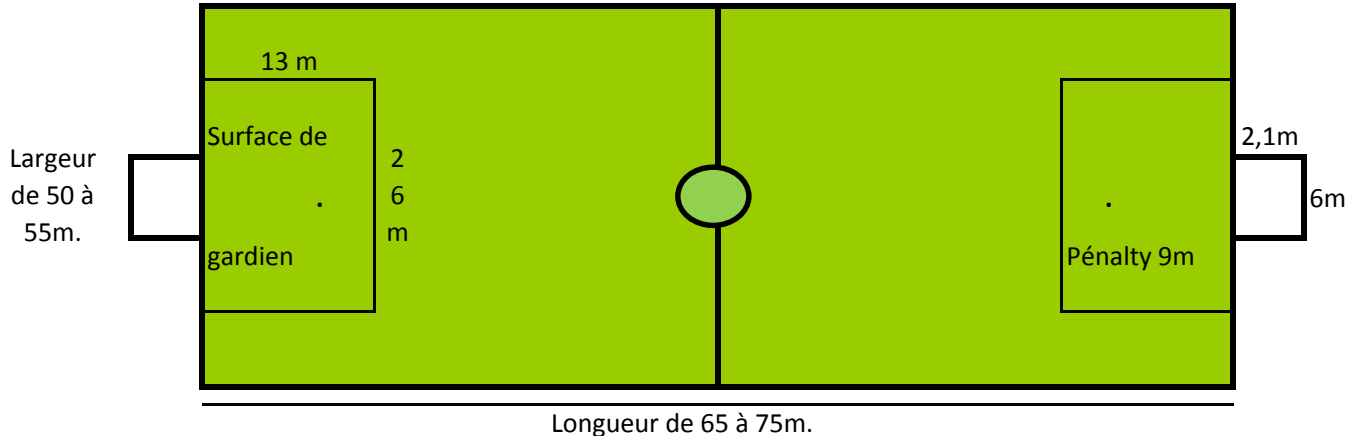
Lorsque vous décidez d'arbitrer une rencontre de Football d'Animation, vous devez avoir une attitude pédagogique, dans laquelle il faut expliquer le pourquoi de la faute sifflée et éduquer l'enfant dans son attitude.

LES PRINCIPALES LOIS DU JEU DANS LE FOOTBALL D'ANIMATION

LE FOOTBALL A 9 DES U12-U13

LE TERRAIN

Les dimensions données sont celles pour pratiquer le match



LE BALLON

La taille utilisée pour la pratique du football dans cette catégorie est la TAILLE T.4

L'EQUIPE

Chaque équipe est composée de 1 gardien, 8 joueurs de champ et de 3 remplaçants.

Si une équipe présente moins de 7 joueurs sur le terrain, il n'y a pas de match.

Il peut y avoir un renfort de 3 joueurs U11 dans cette catégorie.

TEMPS DE JEU

Le temps de jeu d'une rencontre est de 2 X 30 minutes avec une mi-temps de 5 minutes.

Chaque équipe peut utiliser 1 "temps mort" de 2 minutes par match sauf dans les 5 dernières minutes de chaque période.

Il n'y a pas de prolongation en cas de match nul dans les tours de coupe.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

Toutes les fautes et les comportements anti-sportifs sont sanctionnés par un

COUP FRANC DIRECT toutes fautes sur tout le terrain en dehors de la surface du gardien

COUP DE PIED DE PENALITE si faute GRAVE commise dans le camp adverse hors Surface de gardien, ballon placé à 13m face au but, pas de mur

PENALTY à 9m toutes fautes dans la Surface de gardien.

Lors d'un coup franc, les adversaires se situent à 6m du ballon.

Il y a sanction pour une prise de balle à la main d'un gardien dans sa SURFACE sur une passe au pied d'un de ses partenaires. Le ballon est placé face au but avec un mur aux 13m.

HORS JEU et SORTIE DE BUT

Il y a Hors jeu dans cette catégorie à partir de la ligne médiane et la sortie de but se fait à 9m face à l'un des 2 poteaux.

EQUIPEMENT

La tenue de football requise pour jouer en Football d'Animation est

Chaussures (non vissées) + Chaussettes + Protège-Tibias + Short + Maillot

ARBITRAGE

Lorsque vous décidez d'arbitrer une rencontre de Football d'Animation, vous devez avoir une attitude pédagogique, dans laquelle il faut expliquer le pourquoi de la faute sifflée et éduquer l'enfant dans son attitude.