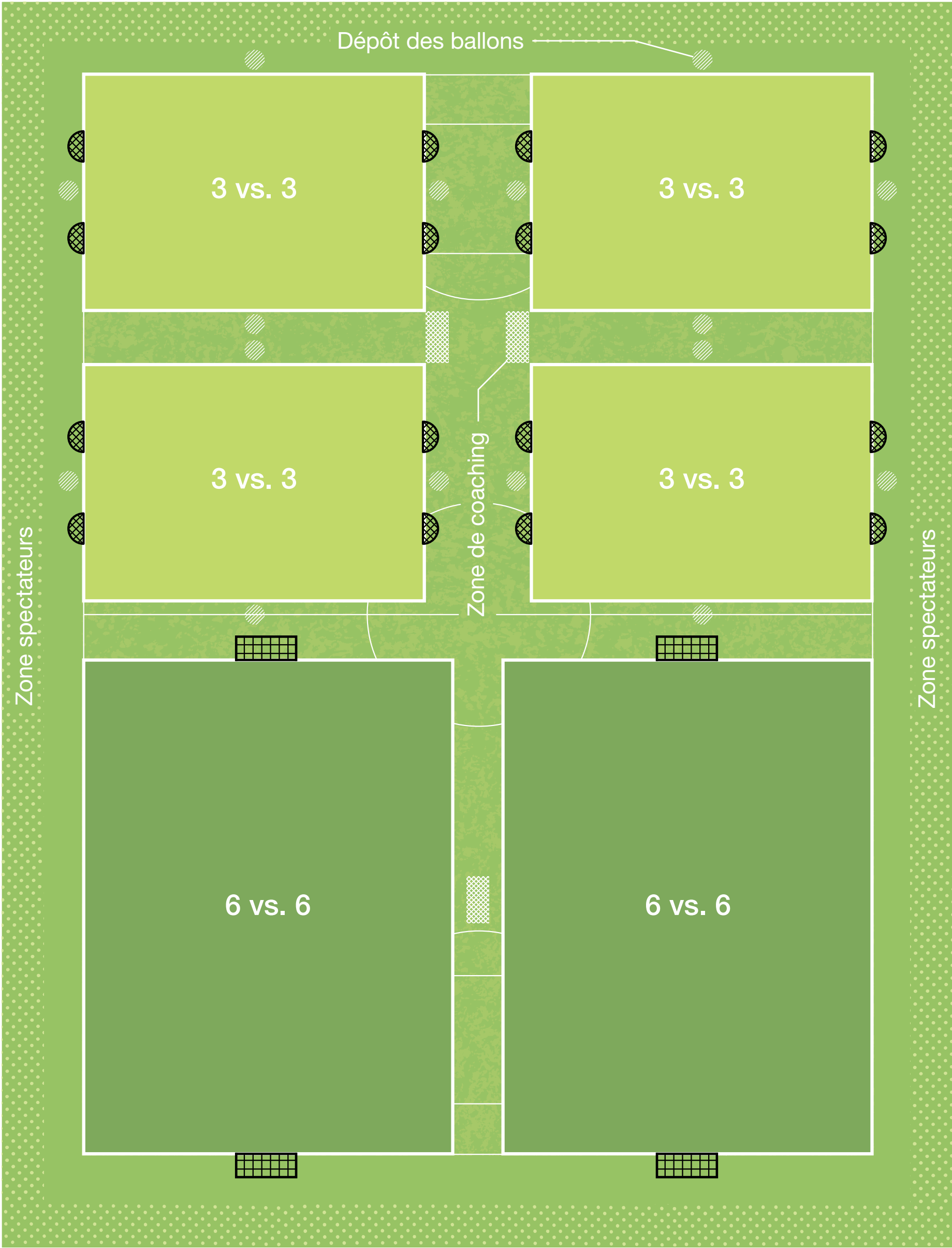


PRESCRIPTIONS D'EXÉCUTION

Catégorie E / FF12

Aperçu et mise en place du terrain

FORMAT DE JEU	3 vs. 3 Petit terrain	6 vs. 6 Grand terrain	
NOMBRE DE JOUEURS/EUSES	Optimal 8 à 9 joueurs/euses		
COMPÉTITION	Tournoi de 6 tours selon le système de rotation	4 équipes (recommandé)	
DURÉE DES MATCHS	Petit terrain: 8 – 10 minutes à 3 tours	Grand terrain: 15 minutes à 3 tours	120 minutes Durée totale du tournoi
PAUSES	3 minutes entre chaque tour	5 – 10 minutes après 3 tours	
DEGRÉS DE FORCES	1, 2, 3		
GARDIEN	Un-e gardien-ne n’est aligné-e que dans le 6 vs. 6. Au moins deux gardiens-ennes (ou plus) seront utilisé-e-s par tournoi. Le-la gardien-ne de but sera soumis-e à la règle de la passe en retrait (selon la règle officielle n°12 de la FIFA).		



Catégorie E / FF12



ENGAGEMENT, DÉGAGEMENT, CORNER

L'engagement, le dégagement, le coup de pied de coin (corner) sont effectués à partir du milieu de la ligne de but (à côté du but) sous forme de passe ou de dribble.

SORTIE DE BUT OU DE CÔTÉ

Si le ballon est sorti sur le côté ou derrière la ligne de but, le ballon de remplacement déposé de ce côté (zone marquée) est immédiatement joué.

Le-la joueur-euse, qui a touché le ballon

en dernier, avant qu'il ne sorte, va alors chercher ce ballon et il le replace dans la zone marquée à cet effet, en remplacement du ballon qui vient d'être utilisé pour poursuivre le jeu. Tout ballon qui est sorti sur le côté ou derrière la ligne de but doit être récupéré et placé dans la zone marquée.

Pendant ce temps, l'équipe qui a sorti le ballon des limites du terrain est temporairement en infériorité numérique. Le-la joueur-euse qui va chercher le ballon ne peut pas être remplacé-e par un autre/une autre joueur/joueuse (remplaçant/e).

REMISE EN JEU

Les remises en jeu sont effectuées avec le pied, à ras terre, sous forme de passe ou de dribble, l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur-euse qui effectue la remise en jeu.

CHANGEMENTS

Idéalement, les remplaçant-e-s entrent en jeu après chaque but.

COUP FRANC

Toutes les fautes commises sur un petit terrain de jeu sont toujours sanctionnées par un coup franc indirect. Aucun but ne peut être marqué directement sur un coup franc indirect et l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur/euse qui l'exécute.

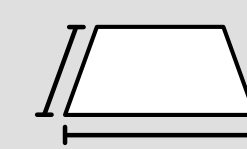
APRÈS UN BUT

Si un but est marqué, le jeu continue avec ce ballon. Pour l'engagement, l'équipe qui a marqué un but se retire dans sa moitié de terrain et laisse l'espace à l'équipe adverse pour l'engagement.

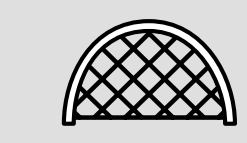
PÉNALTY

Il n'y a pas de pénalty (voir coup franc).

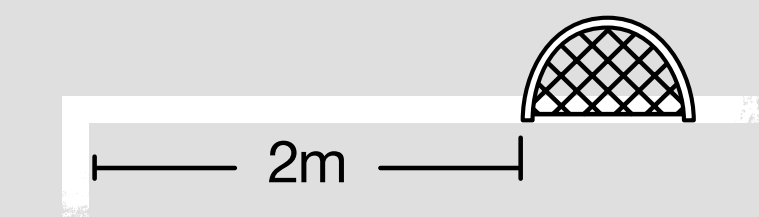
DIMENSIONS

 Longueur : 25 – 30 m
Largeur : 20 – 25 m

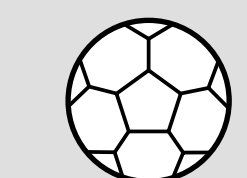
BUTS

 Mini-buts (au moins 1.2m x 0.8m)

POSITION DU BUT



BALLONS

 Gr. 4 (290g / 360 g)

Catégorie E / FF12



ENGAGEMENT / APRÈS UN BUT

L'engagement est effectué au centre du terrain et s'effectue au même endroit après un but.

DÉGAGEMENT

Un dégagement par le-la gardien-ne, à la main, doit être exécuté depuis la surface de réparation. Ce dégagement doit être considéré comme un ballon intercepté pendant le jeu.
Si le-la gardien-ne met le ballon de ses mains au sol, il-elle doit conduire le ballon

avec les pieds et exécuter une passe. Toute autre forme de dégagements est interdite et sanctionnée par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse sur la ligne médiane.

SORTIE DE BUT OU DE CÔTÉ

Si le ballon est sorti sur le côté ou derrière la ligne de but, le jeu se poursuit avec le ballon le plus proche réservé à cet effet aux abords du terrain.

REMISE EN JEU

Les remises en jeu sont effectuées avec le pied, à ras terre, sous forme de passe ou de dribble, l'adversaire devant se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur/euse qui effectue la remise en jeu.

CORNER

Le corner est tiré depuis un angle du terrain. Aucun but direct ne peut être marqué sur corner.

COUP FRANC

Toutes les fautes commises sur le grand terrain, en dehors de la surface de réparation, sont sanctionnées par un coup franc indirect. Aucun but direct ne peut être marqué sur un coup franc indirect et l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur/euse qui l'exécute.

CHANGEMENTS

Chaque joueur/euse joue au moins 15 minutes au total durant les 2 premiers tours du 6 contre 6
Il est recommandé que chaque joueur/euse bénéficie d'un temps de jeu égal.

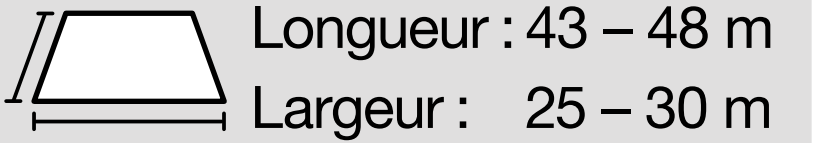
ZONE DE RÉPARATION

Longueur : 10 mètres (marquage avec des assiettes sur les lignes de touche)
Largeur : complète du terrain

PÉNALTY

Toutes les fautes commises dans la surface de réparation sont sanctionnées par un pénalty (2 pas d'enfant de la ligne de la surface de réparation en direction du but).

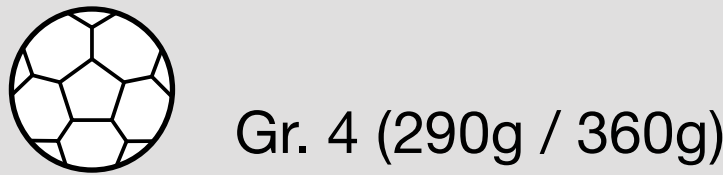
DIMENSIONS



BUTS



BALLONS



Toutes catégorie



AUTORISATION DE JOUER

Selon les prescriptions d'exécution de l'ASF.



QUALIFICATION

Qualification requise: pour les juniors de la cat. F de la classe plus âgée, une demande de qualification est nécessaire si ces juniors jouent également en catégorie E.



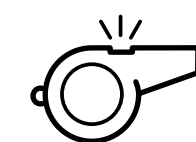
CARTE DE JOUEURS/EUSES CLUBCORNER

Selon les prescriptions d'exécution de l'ASF.



CLASSEMENTS

Aucun classement ne sera établi.



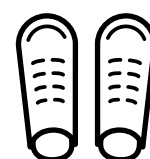
GESTION DES MATCHS

Les enfants gèrent le jeu de manière autonome. Les situations litigieuses sont réglées par un jeu de papier-caillou-ciseaux à 1 tour.



CHAUSSURES DE FOOTBALL

Les chaussures de football à crampons interchangeables ne sont pas autorisées dans le football des enfants (catégories G, F, E et FF12).



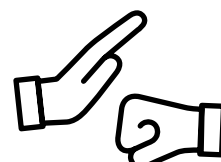
PROTÈGE-TIBIAS

Le port des protège-tibias est obligatoire pour toutes les catégories (G, F, E et FF12) du football des enfants.



FAIR-PLAY

Se serrer la main après chaque match.



DROIT À L'ENGAGEMENT

Le droit à l'engagement est déterminé par le jeu papier-caillou-ciseaux à 1 tour.



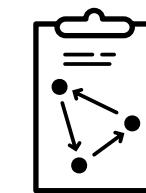
MARQUAGE/LIGNES

Lignes extérieures / couleurs : blanc ou autres couleurs / piquets à 1,5 m au moins à l'extérieur du terrain de jeu / cônes / bandes : textile, plastique...



ESPACES SÉCURITÉ

À 3 m de la ligne de but (dimension minimale 2 m) / à 3 m de la ligne latérale (dimension minimale 2 m) / Aucun objet solide et/ou dangereux ne peut être déposé dans les zones de sécurité.



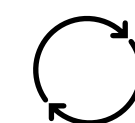
ZONE DE COACHING

Les entraîneur-e-s et les joueurs/euses remplaçant-e-s des deux équipes se tiennent dans la zone de coaching délimitée par le club local, ce qui signifie une seule zone pour les deux équipes.



ZONE SPECTATEURS

Les enfants doivent pouvoir jouer en toute sérénité et de manière autonome. Les spectateurs-trices se trouvent dans la zone définie. Les entraîneur-e-s et le-la chef-fe du tournoi sont responsables du comportement respectueux de «leurs» spectateurs-trices.



ROTATION

Les équipes tournent d'un terrain à l'autre selon le plan de matchs.



SANCTIONS

Dans le football des enfants (cat. G, F, E et FF12), il n'y a pas d'expulsions temporaires, ni d'autres sanctions. Les entraîneur-e-s sont tenu-e-s d'agir en conséquence, en cas de jeu incorrect et dangereux.

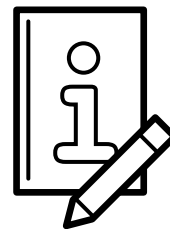


HORS-JEU

Le football des enfants (cat. G, F, E et FF12) se joue sans hors-jeu.

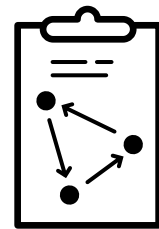
Gestion des tournois

Le-la responsable du tournoi veille à ce que l'accent soit mis sur le jeu des enfants et que les entraîneur-e-s, les parents et les spectateurs-trices comprennent correctement leur rôle. Les mesures suivantes, qui relèvent de la responsabilité conjointe des entraîneur-e-s et du-de la responsable du tournoi, se sont avérées efficaces à cette fin :



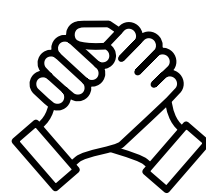
INFORMATIONS À L'ENTRAÎNEUR-E

Informations générales pour les entraîneur-e-s juste avant la manifestation, au cours desquelles les ajustements nécessaires peuvent être effectués (par exemple, si une équipe a trop peu ou trop de joueurs).



ZONE DE COACHING

Zone de coaching, à définir et à marquer par le club local, dans laquelle les entraîneur-e-s et les remplaçant-e-s sont présent-e-s.



ACCUEIL

Accueil et informations des parents et autres spectateurs-trices avant le début du match pour éviter les malentendus et les mauvaises interprétations.



ZONE SPECTATEURS-TRICES

Définir une zone de spectateurs-trices qui crée une distance spatiale et émotionnelle entre les parents et les enfants (terrain de jeu). Les enfants peuvent aller vers leurs parents à tout moment, mais les parents ne doivent pas entrer sur le terrain de jeu.

