COMPETITION FUN-FOOT U15/U17

DISTRICT DE FOOTBALL DE LA CHARENTE-MARITIME

SAISON SPORTIVE 2017-2018

FUN-FOOT

22/11/2017

L'ESPRIT DU FUN FOOT

✓PERMETTRE A TOUS LES JOUEURS DE JOUER SUFFISAMMENT

✓DONNER AUX JEUNES JOUEURS L'OPPORTUNITE DE JOUER SANS PRESSION EXCESSIVE

✓DECOUVERTE DE DIFFERENTES FORMULES FOOT DIVERSIFIEES

✓PERMETTRE AUX JEUNES DE PRATIQUER SELON LEURS ENVIES

LE JEU AVANT L'ENJEU

1 LES RENCONTRES

LES GROUPES – LES DATES

1ERE PHASE

DATES	CLUB RECEVANT	CLUBS PARTICIPANTS AU PLATEAU
16 DECEMBRE 2017	ST HILAIRE DE V	GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
27 JANVIER 2018	A DEFINIR LORS DU 1ER PLATEAU	GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
03 FEVRIER 2018	”	GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
09 MARS 2018		GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
23 MARS 2018		GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE

2EME PHASE

DATES	CLUB RECEVANT	CLUBS PARTICIPANTS AU PLATEAU
07 AVRIL 2017	A DEFINIR LORS DU 1ER PLATEAU	GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
28 AVRIL 2017	”	GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
05 MAI 2018		GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
02 JUIN 2018		GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE
16 JUIN 2018		GROUPE : ST HILAIRE (X2) / ST GEORGES DES COTEAUX / LA GEMOZE / FONTCOUVERTE

LES COORDONNES DES CLUBS

FUN-FOOT U15				
	RESPONSABLE		COORDONNEES	
CLUB	NOM	PRENOM	TELEPHONE	ADRESSE MAIL CLUB
ST HILAIRE DE VILLEFRANCHE	LORGEOUX	GILLES	06.60.51.58.03	526982@lcof.fr
ST GEORGES DES COTEAUX	CERUTTI	PASCAL	06.65.25.89.12	531747@lcof.fr
US LA GEMOZE	CHOLLET	JULIEN	06.64.70.31.33	512740@lcof.fr

FUN-FOOT U17				
	RESPONSABLE		COORDONNEES	
ST HILAIRE DE VILLEFRANCHE	CANUS	DANIEL	06.62.35.42.29	526982@lcof.fr
FONCOUVERTE	TEXIER	FRANCIS	06.14.77.67.22	529271@lcof.fr

2

FAIR-PLAY ET AUTO-ARBITRAGE

L’ESPRIT DE LA COMPETITION

FAIR-PLAY ET AUTO-ARBITRAGE

. Le Fun-Foot est une compétition rattachée à un esprit sportif qui rend **chaque joueur responsable du Fair-Play**. La compétition est encouragée du moment que celle-ci ne se pratique pas aux dépens:

- Du **respect mutuel** entre les joueurs
- De **l'adhésion aux règles** de chacune des pratiques
- De la simple **joie de jouer**

Il n'y a pas d'arbitre.

1. Tous les joueurs sont responsables du bon déroulement du jeu. Il est supposé qu'aucun joueur ne fasse preuve d'agressivité antisportive ni de mauvaise foi.
2. Chaque joueur a le droit d'appeler une faute ou de la contester.
3. Il n'y a pas de sanction au FunFoot …

Cela veut dire que toutes les fautes sont commises par inadvertance. Aussi après la faute, le jeu doit reprendre comme si la faute n'avait pas été commise.

Le coach ou le dirigeant-responsable d'équipe assure les taches administratives et apporte une présence responsable

ROLE DU COACH OU DIRIGEANT-RESPONSABLE D'EQUIPE

Avant l'arrivée des équipes, il:

- choisit avec ses joueurs les 2 disciplines et la formule de la compétition

En présence de toutes les équipes, il dirige le capitaine-meeting au cours duquel, il:

- Regroupe tous les capitaines,
- Leur annonce les 2 disciplines et la formule choisie,
- Rappelle les règles du jeu
- Les informe des particularités du tournoi (si besoin)
- vérifie les feuilles de matches,
- Leur donne les fiches de rotations et la fiche Fair-Play

ROLE DU COACH OU DIRIGEANT-RESPONSABLE D'EQUIPE

. Pendant le tournoi, il :

- gère les rotations, le temps et le score des matches
- détient le règlement des disciplines et de la formule choisie,
- règle les problèmes (si besoin)

A la fin du tournoi, il :

- Collecte les fiches Fair-Play
- remet le trophée du Fair-Play à l'équipe vainqueur du challenge, la mieux notée par l'ensemble des équipes.
- communique les résultats au district
- remplit la feuille accident (si besoin)

ROLE DES JOUEURS

. <u>Pas d'arbitre</u>, les joueurs gèrent eux-mêmes le jeu:

- Victimes d'une faute, le joueur lève la main. Les 2 joueurs en question ont 30'' pour prendre une décision.

- Au bout de ce laps de temps, ils ont la possibilité de prendre l'avis du coach le plus proche de l'action

- Après cet avis, le jeu reprend au niveau de la faute (si entente) ou au niveau du joueur qui a exécuté la dernière passe (si le désaccord persiste). La faute doit être jouée dans les 6'' sinon elle s'inverse.

- Les autres joueurs n'interviennent pas et restent statiques

. <u>A la fin de chaque match</u>:

- Ils forment une ronde et chaque capitaine d'équipe exprime les points positifs et négatifs du match

- Ils remplissent la feuille Fair-Play qu'ils remettront au coach ou responsable dirigeant du club qui reçoit en fin de tournoi

3 LES DISCIPLINES AU CHOIX

LES DISCIPLINES AU CHOIX

- FOOT EFFECTIF REDUIT : 3 à 5 joueurs
- FUTSAL
- BEACH-SOCCER
- FUTNET (Tennis ballon)
- FOOT A 8
- FOOT A 11

LES DISCIPLINES AU CHOIX

REGLES FOOT à 8	
TERRAIN	1/2 TERRAIN A 11
BUT	6 X 2 m avec filet
SURFACE DE REPARATION	26 x 13 m
Ballon	Taille 5
Nombre de joueurs	8 dont le gardien
Nombre de remplaçants	0 à 4 remplaçants
Sur classement	Pas de sur-classement
Gardien	Dégagement à la main.("volée" ou "1/2 volée" interdit)
Hors-jeu	Ligne médiane
Coups francs	Directs et indirects
distance des joueurs adverses	6 m
passe en retrait au gardien	Interdit de prendre à la main pour le GB coup franc Indirect - règles du foot à 11
Temps de jeu	SELON LA FORMULE

REGLES FOOT à 11	
TERRAIN	TERRAIN A 11
BUT	7,3mX 2,4 m avec filet
SURFACE DE REPARATION	40,32m x 16,5 m
Ballon	Taille 5
Nombre de joueurs	11 dont le gardien
Nombre de remplaçants	0 à 3 remplaçants
Sur classement	Pas de sur-classement
Gardien	Tout type de dégagement
Hors-jeu	Ligne médiane
Coups francs	Directs et indirects
distance des joueurs adverses	9,15 m
passe en retrait au gardien	Interdit de prendre à la main pour le GB coup franc Indirect - règles du foot à 11
Temps de jeu	SELON LA FORMULE

LES DISCIPLINES AU CHOIX

REGLES BEACH-SOCCER	
TERRAIN	37m x 28 m
BUT	5,5 X 2,2 m
Surface de réparation et coup de pied de réparation	ligne imaginaire à 9m
Ballon	spécifique Beach-Soccer
Nombre de joueurs	5 dont le gardien
Nombre de remplaçants	0 à 5 remplaçants
sur classement	Pas de sur-classement
Gardien	Dégagement à la main. (« volée » ou « 1/2 volée » interdit)
Hors-jeu	Pas de Hors-jeu
Coups francs	Directs
Touches	au pied ou à la main
distance des joueurs adverses	5 m
passe en retrait au gardien	Prise à la main autorisée une fois
Temps de jeu	SELON FORMULE

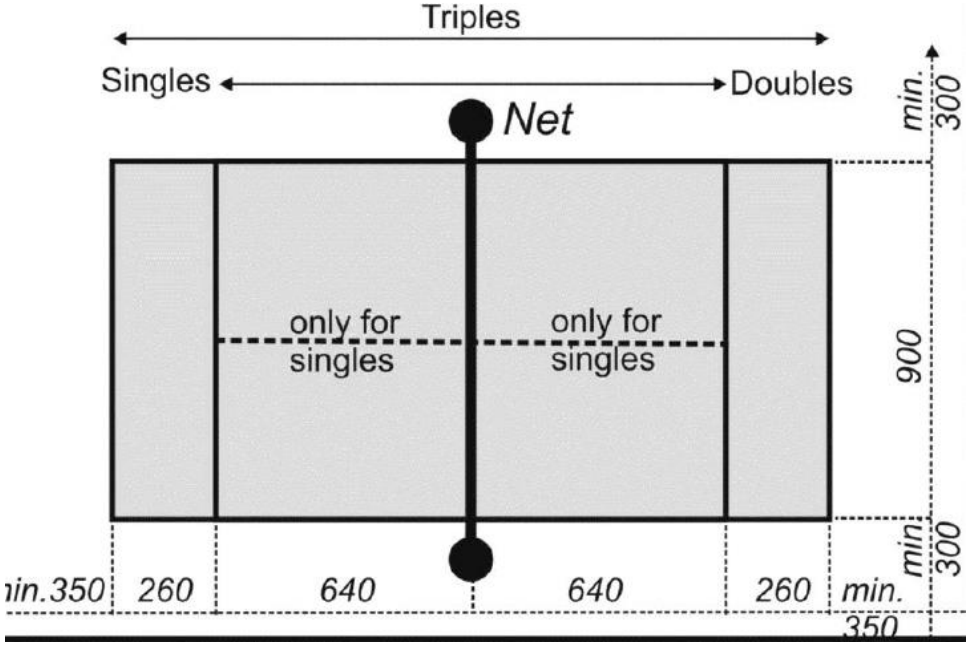
REGLES FUTSAL	
TERRAIN	Terrain de HAND 40m x 20m
BUT	3 X 2 m avec filet
COUP DE PIED DE REPARATION	ARC DES 6m
Ballon	spécifique Futsal
Nombre de joueurs	5 dont le gardien
Nombre de remplaçants	0 à 5 remplaçants
sur classement	Pas de sur-classement
Gardien	Dégagement à la main. ("volée" ou "1/2 volée" interdit)
Hors-jeu	Pas de Hors-jeu
Coups francs	Directs
distance des joueurs adverses	5 m
Touches	Au pied/ ballon arrêté sur la ligne ou juste derrière / 4 secondes
passe en retrait au gardien	Le gardien ne peut pas prendre à la main CFI
Temps de jeu	SELON FORMULE

LES DISCIPLINES AU CHOIX

Pratiques	FOOT A EFFECTIF REDUIT
Licenciés(es)	U15 /U17
Pratiques	3 x 3, 4 x 4, 5 x 5
Nombre de remplaçants(es)	1 au maximum
Aires de jeu	25 x 15 m en 3 x 3 30 x 20 m en 4 x 4 36 x 24 m en 5 x 5
Temps d'activité	SELON FORMULE
Temps de jeu minimum par enfant	Tendre vers 100 %
Touches	Au pied sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer à l'enfant qui fait la touche de marquer directement sauf en conduite)
Lois du jeu	Foot réduit
Arbitrage	AUTO-ARBITRAGE / FAIR-PLAY

LES DISCIPLINES AU CHOIX

REGLES FUTNET OU TENNIS BALLON	
TERRAIN	9m X 12 m à 9m X 18m
BUT	filet entre les équipes
REBONDS	2 autorisés non consécutifs
Ballon	Taille 5
Nombre de joueurs	2 X 2 3 X 3
Nombre de remplaçants	1 maximum
Sur classement	Pas de sur-classement
Hors-jeu	Ligne médiane
Coups francs	Directs et indirects
distance des joueurs adverses	6 m
Temps de jeu	SELON LA FORMULE



le ballon peut être touché à trois reprises (non consécutives) au maximum avant de repasser dans l'autre camp. Le ballon ne peut rebondir sur le sol qu'à deux reprises, et ce, de manière non consécutive.

Le contact avec le ballon doit être bref. Il est interdit de «porter» le ballon.

REGLES DU FUTNET OU TENNIS-BALLON

•Le joueur ne peut pas toucher le ballon deux fois de suite (avec ou sans rebond entre les deux touches; à l'exception du jeu en simple). Avant de passer dans le camp adverse, le ballon doit être touché en dernier lieu par un joueur dans son propre camp.
•Il y a faute et point pour l'adversaire lorsque le ballon (circonférence totale) touche le sol en dehors de l'aire de jeu – les lignes de fond et latérales font partie de l'aire de jeu – ou des éléments fixes et mobiles de l'infrastructure (plafond, anneaux, supports auxquels est fixé le filet, mur, etc.).

Service
•L'équipe ayant marqué le dernier point sert.
•Le serveur n'a droit qu'à une seule tentative par service. Lancer le ballon, le manquer volontairement, le reprendre des mains et recommencer est donc interdit. Par contre, si le ballon rebondit mal ou dans son camp, le serveur peut recommencer le service.
•Le service se fait avec n'importe quelle partie du corps autorisée au futnet.

REGLES DU FUTNET OU TENNIS-BALLON

•Au moment du service, le pied d'appui du serveur doit se trouver dans la zone de dégagement située derrière la ligne de fond, dans le prolongement des lignes latérales (zone hachurée de l'illustration ci-contre).

•Les manières de servir suivantes sont autorisées: frappe du ballon en volée ou après un rebond, en demi-volée ou ballon posé à terre. Le ballon ou le pied du serveur ne doivent en aucun cas toucher l'aire de jeu pendant l'exécution du service. Le ballon doit être lâché des mains du serveur ou d'un autre joueur ou alors reposer à même le sol.

•Le ballon doit être envoyé par-dessus le filet et retomber dans la zone de service adverse.

•Le service ne doit être croisé que lors des matchs de simple.

•Si le ballon touche le filet, puis le sol dans la zone de service adverse sans que l'adversaire ne puisse le récupérer, le point va à l'équipe au service (pas de «net»).

•Le ballon d'engagement peut être repris «en direct» (sans qu'il ait touché le sol) par l'adversaire. Dans ce cas, il ne peut pas être renvoyé directement dans le camp adverse.

REGLES DU FUTNET OU TENNIS-BALLON

Filet

•Le fait de toucher le filet, intentionnellement ou non, à quelque instant que ce soit pendant un point, est synonyme de point perdu. Seule exception: si le ballon «déforme» le filet et pousse ce dernier sur une partie du corps (même le bras) d'un joueur, il n'y a pas faute et le jeu se poursuit. Si les adversaires touchent simultanément le filet, le point est rejoué.

•Un joueur a le droit de passer par-dessus le filet avec n'importe quelle partie du corps autorisée au futnet.

•Le ballon doit obligatoirement passer par-dessus le filet entre les deux lignes imaginaires placées à la verticale des lignes latérales (= prolongement des supports et des mires lorsqu'il y en a). Il y a faute et point perdu lorsque le ballon rejoint le camp adverse en passant à l'extérieur desdites lignes.

•Si le ballon touche le filet, le jeu se poursuit normalement.

Points

•Les matchs se jouent aux points ou au temps. La première équipe à X points remporte le match ou l'équipe qui mène à la fin du temps défini.

4 LES FORMULES AU CHOIX

FORMULES AU CHOIX

> Festi-Foot :

Pratique regroupant un ensemble d'équipes à effectif réduit (3, 4 ou 5) évoluant sur plusieurs terrains avec un système de montée et descente.

> Jour de Coupe :

Formule de 2 à 3 rencontres sur une demi-journée donnant lieu à un classement. Chacune des rencontres débute par soit des duels avec le gardien (U11 et U13) soit par une série de tirs au but (U13).

- **Formule « Mercato » :**

Après la première rencontre , Les équipes décident de placer deux joueurs sur le marché des « transferts ». Les équipes choisissent l'une après l'autre un joueur. Les équipes peuvent demander à obtenir un joueur n'étant pas sur le marché des « transferts » moyennant un handicap lors des rencontres.

- **Formule Temps et Cap de point** :

L'équipe qui réussi à mener de 3 buts gagne le match. Les rencontres se terminent alors avec le résultat du moment. Donner un temps maximum.

5

LA RONDE DE FIN DE PLATEAU

LA RONDE DE FIN DE MATCH

. **A la fin de chaque match** :

- Chaque équipe se regroupe pour faire le bilan de ce que va pouvoir exprimer leur capitaine.
- Ensuite, tous les joueurs des 2 équipes se placent dans le cercle en respectant un certain ordre. Aucun joueur d'une même équipe étant côte à côte.
- Ils forment une ronde et chaque capitaine d'équipe exprime les points positifs et négatifs du match. Applaudissement des joueurs.

- Ci-dessous les points possibles à aborder:

  - **Connaissance et application des règles**
  Ex: Vous avez eu une bonne connaissance des règles, vous avez bien appliqué la règle des 30''

  - **Fautes et contacts**
  Ex: vous avez toujours voulu éviter les fautes, les contacts et les actions dangereuses

  - **Bon état d'esprit**
  Ex: Vous vous êtes excusés lorsque c'était nécessaire. Vous n'avez pas systématiquement critiqués les choix. Vous avez toujours relevé votre adversaire

6

LA FICHE FAIR-PLAY

FICHE FAIR-PLAY

. A la fin de chaque match :

- Tous les joueurs se réunissent autour de leur capitaine et coach pour débriefer et remplir la fiche Fair-play.

. A la fin du tournoi :

- Le coach ou dirigeant-responsable d'équipe la donne avant d'aller à la douche au responsable du plateau pour lui permettre de remettre le trophée du Fair-Play à l'équipe vainqueur.

FEUILLE DE NOTATION DE L'ESPRIT DU JEU

COMPETITION FUN-FOOT 2017-2018

Toute votre équipe doit participer à la notation de l'équipe que votre capitaine a désigné pour gagner le challenge Fair-Play. Cochez une case sur chacune des cinq lignes et additionnez les points pour déterminer le score d'esprit du jeu de l'équipe

Date de la compétition : ....

Club-organisateur : ....

Nom de votre club : ....

Nom de votre capitaine : ....

Nom de l'équipe désignée vainquer du challenge Fair-Play : U15 U17

	Notez le nom des clubs :																				
	mettre une croix dans la case :	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
1	Connaissance et application des règles Ex: Ils ont eu une bonne connaissance des règles, ils ont appliqué la règle des 40''																				
2	Fautes et contacts Ex: Ils ont toujours voulu éviter les fautes, les contacts et les actions dangereuses																				
3	Bon état d'esprit Ex: Ils se sont excusés lorsque c'était nécessaire. Ils n'ont pas systématiquement critiqués les choix. Ils ont toujours relevé leur adversaire																				
				résultat sur 12					résultat sur 12					résultat sur 12					résultat sur 12		

Zone de commentaires :
Si vous avez attribué un 0 ou un 4, merci d'en expliquer les raisons

Signature du capitaine :

Première fédération sportive du pays,
du football amateur aux équipes de France,
la Fédération Française de Football a pour ambition de

FAIRE RAYONNER
LE FOOTBALL FRANÇAIS

Depuis bientôt un siècle, son action relayée
par **350 000 bénévoles** permet à chacun des
2,2 millions des licenciés et **des millions de supporters**
de vivre le football dans les meilleures conditions.