

PRESCRIPTIONS D'EXÉCUTION - Saison 2024 / 2025
PLAY MORE FOOTBALL JUNIORS-ES E/FF12



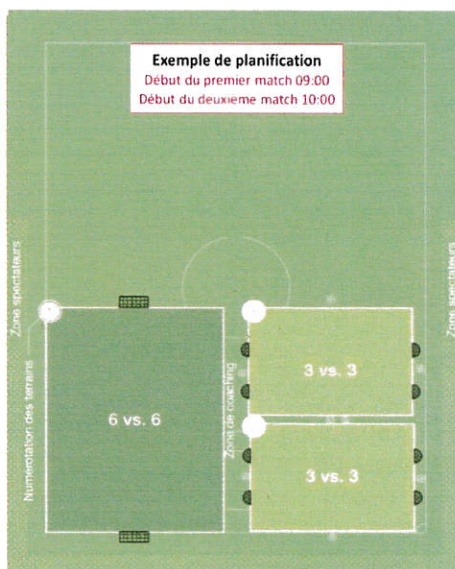
JOUEURS-EUSES	Années 2014 - 2015 et juniors F (2016) de la classe d'âge supérieure avec passeport FF12 : 2013 - 2014 - 2015 - 2016.
NOMBRE DE JOUEURS-EUSES	Maximum 11 Optimal 8-9
QUALIFICATION	Qualification obligatoire dans clubcorner
FEUILLE DE MATCH	À annoncer les joueurs convoqués dans clubcorner
FORMAT DE JEU	2 terrains de 3vs3 et 1 terrain de 6vs6 (gardien-ne + 5 joueurs-euses).
PLAN DE JEU	Championnat à 2 équipes. Système à 2 phases: d'abord tout le monde joue sur les 2 terrains de 3vs3 et ensuite tout le monde joue sur le grand terrain 6vs6.
DURÉE DU MATCH	Le 3vs3 : 3 matchs de 8 minutes Le 6vs6: 3 matchs de 15 minutes
PAUSES	3 minutes entre chaque tour et 10 minutes après 3 tours.
ZONE DE COACHING	Les entraîneurs-es et les joueurs-euses remplaçants-es 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.
CLASSEMENT	Aucun classement ne sera établi.
GESTION DES MATCHS	Pas d'arbitre (autoarbitrage), les enfants gèrent le jeu de manière autonome. Les entraîneurs-es sont tenus d'appliquer le bon comportement. Au bon vouloir des clubs, possibilité de former des arbitres-mini, en leurs confiant la gestion des rotations (timing) et l'arbitrage du 6vs6.
SITUATIONS LITIGIEUSES	Les enfants sont invités à les régler par le jeu feuille-caillou-ciseau.
PROTÈGE-TIBIAS	Obligatoire pour toutes les catégories.
CHAUSSURES DE FOOTBALL	Pour des raisons de sécurité, les chaussures à crampons métalliques ne sont pas
BALLONS	Taille 4.
ZONE SPECTATEURS	Derrière les barrières, interdit d'être sur la pelouse ou le terrain synthétique.
FAIR-PLAY	Se serrer la main à la fin de la rencontre (joueurs-euses et entraîneurs-es). Participer au rangement du matériel.
CLUBCORNER	Tous-tes les joueurs-euses et entraîneurs-es doivent être inscrits-es dans clubcorner.


PRESCRIPTIONS D'EXÉCUTION ACGF


Catégorie E / FF12

Aperçu et mise en place du terrain

FORMAT DE JEU	3 vs. 3 Petit terrain D'abord le double 3 vs. 3 et ensuite le 6 vs. 6	6 vs. 6 Grand terrain	
NOMBRE DE JOUEURS/EUSES	11 joueurs/euses	Optimal 8 - 9	
COMPÉTITION	Championnat - 2 équipes		
DURÉE DES MATCHS	Petit terrain 3 vs 3 8 minutes à 3 tours	Grand terrain 6 vs 6 15 minutes à 3 tours	91 minutes Durée totale (pauses comprises)
PAUSES	3 minutes entre chaque tour de 3 vs 3	10 minutes après 3 tours	
DEGRÉS DE FORCES	1, 2, 3		
GARDIEN	Un-e gardien-ne aligné-e par tiers de 6 vs 6. 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).		



RÈGLES DE JEU 3 VS. 3 - 2 PETITS TERRAINS		BRACK.CH <small>PLAY MORE FOOTBALL</small>	
DIMENSIONS	Longueur: 25-30m / Largeur: 20-25		
BUTS	8 mini-buts (1.2m x 0.8m).		
POSITION DES BUTS	Dans la largeur, à 2m de l'angle du terrain.		
ENGAGEMENT	Il est effectué entre les deux buts, sous forme de passe ou dribble.		
SORTIE DE BUT OU DE CÔTÉ	Si le ballon sort sur le côté ou derrière la ligne de but, le ballon déposé dans le cerceau sur le même côté est immédiatement joué par un adversaire. Le joueur-euse qui a touché le ballon en dernier, va chercher celui-ci et le replace en conduite de balle dans le cerceau, en remplacement du ballon qui vient d'être utilisé pour poursuivre le jeu.		
CORNER	Pas de corner. Idem sortie de but ou de côté.		
REMISES EN JEU	Elles sont effectuées avec le pied, à ras de terre, sous forme de passe ou de dribble. L'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du joueur avec le ballon.		
CHANGEMENTS DE JOUEURS-EUSES	Temps de jeu égal pour tous-tes (Exe. : changements chaque 2 minutes ou à chaque but).		
COUP-FRANC	Coup franc indirect. Distance de l'adversaire à 5 pas d'enfant. Aucun but ne peut être marqué directement sur un coup-franc indirect.		
APRÈS UN BUT	Si un but est marqué, le jeu continue avec le même ballon. L'équipe qui a marqué un but se retire dans sa moitié de terrain et laisse l'équipe adverse engager.		
HORS-JEU	Le football des enfants, catégories G-F-E et FF12, se joue sans hors-jeu.		
PÉNALTY	Il n'y a pas de pénalty (coup franc indirect).		
GARDIEN-NE	Pas de gardien-ne, ils doivent également être intégrés dans le 3vs3.		

RÈGLES DE JEU 6 VS. 6 - GRAND TERRAIN		BRACK.CH <small>PLAY MORE FOOTBALL</small>	
DIMENSIONS	Longueur 43-48m / Largeur 25-30m.		
BUTS	Buts 5x2m (juniors-es E)		
ENGAGEMENT APRÈS UN BUT	L'engagement est effectué au centre du terrain.		
DÉGAGEMENT - ENGAGEMENT PAR LE GARDIEN-NE	Il doit être exécuté à la main depuis la surface de réparation. Si le-la gardien-ne met le ballon de ses mains au sol, il-elle doit conduire le ballon avec les pieds et faire une passe. Toutes autres types de dégagements sont interdits et sanctionnés par un coup-franc indirect accordé à l'équipe adverse sur la ligne médiane. Le dégagement du gardien-ne en volée ou demi-volée est interdit.		
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 aux abords du terrain, réservé à cet effet.		
REMISE EN JEU	Avec le pied, à ras de terre, sous forme de passe ou dribble, l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du joueur-euse qui effectue la remise en jeu. Aucun but direct ne peut être marqué sur une remise en jeu.		
CORNER	Le corner est tiré depuis l'angle du terrain. Aucun but direct ne peut être marqué sur corner.		
COUP-FRANC	Toutes les fautes commises sur le grand terrain, hors de la surface de réparation, sont sanctionnées par un coup-franc indirect. Aucun but direct ne peut être marqué sur un coup-franc indirect. L'adversaire doit se trouver à 5 pas d'enfant du joueur-euse qui l'exécute.		
CHANGEMENTS DE JOUEURS-EUSES	1er et 2ème tiers: temps de jeu de 15 minutes en continu par joueur-euse au minimum, changement pendant la pause (exception blessure). 3ème tiers : changements libres. Il est recommandé que chaque joueur-euse bénéficie d'un temps de jeu égal.		
GARDIEN-NE DE BUT	1 Gardien-ne est aligné-e et 5 joueurs -euses		
PASSE EN RETRAIT AU GARDIEN-NE	Le gardien-ne ne peut pas prendre le ballon des mains suite à une passe en retrait.		
ZONE DE RÉPARATION	Longueur 10m, marquage avec des assiettes ou cônes de couleurs différentes sur les lignes de touche, largeur complète du terrain.		
PÉNALTY	Toutes le fautes commises dans la surface de réparation sont sanctionnés par un pénalty (2 pas d'enfant de la ligne de la surface de réparation en direction du but).		
HORS-JEU	Le football des enfants, catégories G-F-E et FF12, se joue sans hors-jeu.		
INFRASTRUCTURE MATÉRIEL	Un demi-terrain (si possible utiliser les lignes existantes). 8 minibuts, 2 buts de juniors E, 8 cerceaux, 10 ballons taille 4, 14 assiettes.		