

**U8F****U9F**

GUIDE & RÉGLEMENT

U8F**U9F**

CATÉGORIES AUTORISÉES : U8F-
U9F
SUR-CLASSEMENT : 3X U7F
MAXIMUM

1- LES RÈGLES (FOOT À 5)

PLATEAUX À 8 ÉQUIPES, LE TEMPS DE JEU EST DE 50MIN SOIT **5 SÉQUENCES DE 10MIN.**

?

RÈGLES GÉNÉRALES

1. SUIVRE LA FICHE "LES RÈGLES DU CLUB RECEVANT UN PLATEAU" POUR LA MISE EN PLACE DU PLATEAU
2. L'ÉQUIPE SE COMPOSE DE 4 JOEUSES ET 1 GARDIENNE DE BUT AVEC 2 REMPLAÇANTES MAXIMUM PAR ÉQUIPE
3. LE PORT DU PROTÈGE-TIBIA EST OBLIGATOIRE
4. IL N'Y A PAS DE HORS-JEU
5. **L'ARBITRAGE** SE FAIT À L'EXTÉRIEUR DU TERRAIN

?

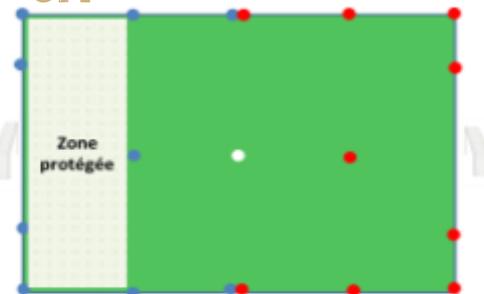
COUPS FRANCS, CORNERS, PENALTY & ZONE PROTÉGÉE

1. LES COUPS FRANCS SONT DIRECTS, L'ADVERSAIRE DOIT SE TROUVER À 4 MÈTRES
2. LES CORNERS SE JOUENT AU PIED, SUR PASSE UNIQUEMENT
3. PENALTY SUR LA LIGNE DES 8M FACE AU BUT
4. LA SURFACE PROTÉGÉE EST DÉLIMITÉE À 8 M DU BUT POUR RELANCE PROTÉGÉE DU GARDIENNE, RELANCE UNIQUEMENT À LA MAIN

?

LES OBLIGATIONS ET INTERDICTIONS

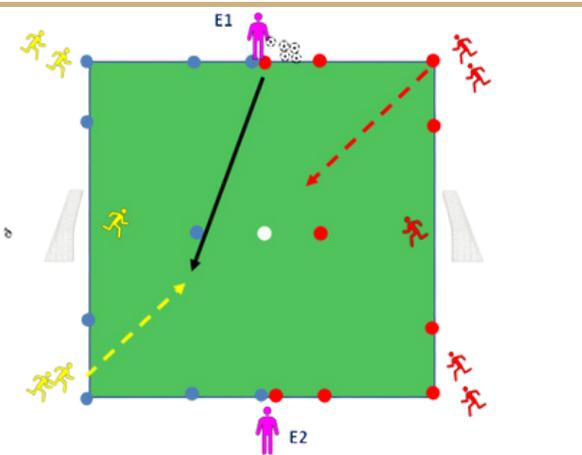
1. LE TACLE EST AUTORISÉ SANS CONTACT AVEC L'ADVERSAIRE
2. LES RENTRÉES DE TOUCHES SE FONT PAR UNE PASSE OU PAR UNE CONDUITE DE BALLE, ADVERSAIRE À 4 MÈTRES. LA JOEUSE NE PEUT PAS MARQUER DIRECTEMENT
3. INTERDICTION DE JOUER À LA VOLÉE ET DEMI-VOLÉE POUR LA GARDIENNE, LE COUP DE PIED DE BUT S'EXÉCUTE SUR LA LIGNE DES 8 MÈTRES AVEC LES ADVERSAIRES À 4 MÈTRES

8M

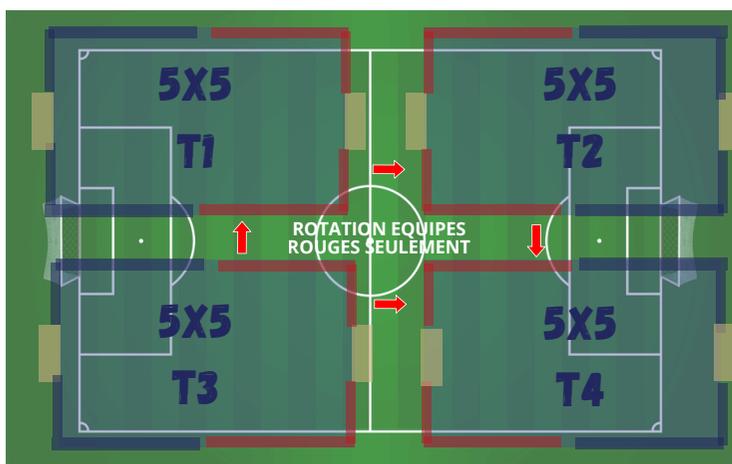
2- ATELIER AVANT MATCHS – 1 X 10MIN

LE BALLON MAGIQUE 3X3 (DONT GB)

1. L'ÉDUCATRICE (E1) TRANSMET LE BALLON A LA 1ERE JOUEUSE ROUGE OU JAUNE
2. LA JOUEUSE AYANT LE BALLON DOIT ALLER MARQUER DANS LE BUT ADVERSE EN ÉLIMINANT SON ADVERSAIRE
3. SI L'ADVERSAIRE RÉCUPÈRE LE BALLON, ELLE TENTE DE MARQUER À SON TOUR
4. SI LE BALLON EST RÉCUPÉRÉ PAR LA GB ALORS ELLE RELANCE À SON PARTENAIRE
5. VEILLER A NE PAS DÉPASSER 30 SECONDES DE TEMPS DE JEU
6. APRÈS 4 PASSAGES, CHANGER DE GB



3- LES RENCONTRES – 4 X 10MIN



- LES DIMENSIONS DU TERRAIN : 34 À 40 M X 25 À 30 M, LES DIMENSIONS DU BUT : 4 M X 1,5 M.
BALLONS : TAILLE 3 OU 4
- ROTATION DES ÉQUIPES ROUGES TOUTES LES 10 MINUTES. LES RENCONTRES DÉBUTENT ET SE TERMINENT EN MÊME TEMPS
- EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES, L'ATELIER BALLON MAGIQUE N'EST PAS RÉALISÉ EN DÉBUT DE PLATEAU, MAIS À LA PLACE D'UNE ROTATION (AVEC UNE ÉQUIPE AU LIEU DE DEUX).