

REGLES DU FOOTBALL à 8

L'esprit

Le Football à 8 est le jeu idéal pour initier les jeunes joueurs et joueuses au football en les plaçant dans des situations de jeu variées sur un terrain en rapport avec leurs possibilités physiques.

L'utilisation de ce terrain réduit permet donc une plus grande participation de chacun.

De plus, l'effectif limité à 8 entraîne un plus grand nombre de contacts qu'à 11 ; le jeune pourra ainsi s'exprimer pleinement.

L'objectif étant de faire jouer le plus grand nombre possible de jeunes, ce football à 8 vise bien évidemment à la pratique de masse et, comme il s'agit d'un jeu destiné aux U10 à U15, son esprit fait l'objet d'attentions particulières.

Les compétitions, par rapport au football à 11, sont différentes dans la forme et dans l'esprit. Elles se caractérisent essentiellement par l'initiation, l'apprentissage par le jeu, l'éducation humaine et sportive.

L'esprit du jeu est encore intact à cet âge. Même si le désir de victoire est présent, il ne doit pas faire oublier aux dirigeants accompagnateurs et aux éducateurs qu'ils sont les garants du comportement des jeunes et qu'ils doivent être des exemples pour les participants.

LES LOIS DU JEU

Loi 1 – Le terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 50 à 75 mètres - Largeur : 45 à 55 mètres

Ces dimensions correspondent à un demi-terrain à 11. Les surfaces de réparation sont déterminées par les lignes tracées à 13 mètres des lignes de but sur 26 m et parallèles à celles-ci.

Dimension des buts : 6m x 2.10 m (tolérance : 2 m)

Les buts doivent être fixés au sol et répondre aux exigences fixées par le décret n°96-495 du 4 juin 1996.

Rayon du cercle central : 6m – Pénalty : 9 m

Il est recommandé d'utiliser si possible la moitié d'un terrain réglementaire, voire simultanément les deux moitiés, en prévoyant une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués.

Loi 2 – le ballon

L'utilisation d'un ballon n°4, d'une circonférence de 66 cm au plus et 63 cm et demi au moins, est recommandée.

Loi 3 – Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but

Une équipe peut présenter 8 joueurs, plus 4 remplaçants.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un ARRÊT DE JEU et de présenter à l'arbitre.

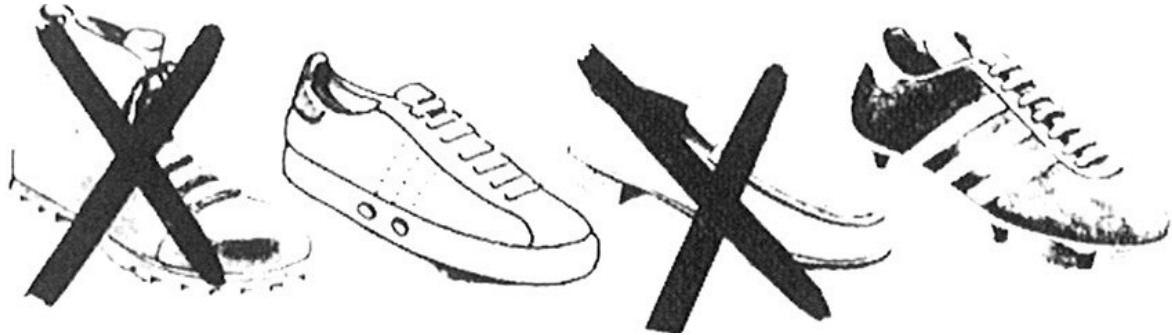
Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant.

Remarque : un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 6 joueurs. Toutefois, il est essentiel que les deux équipes disputent un match en utilisant le système du prêt de joueurs.

Loi 4 – Equipement des joueurs

Identique que celle du football à 11.

Chaussures : les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples. Les chaussures de tennis et basket sont tolérées. (protège-tibias obligatoires).



Loi 5 – Arbitres

Identiques à celle du football à 11.

Loi 6 – Juges de Touche

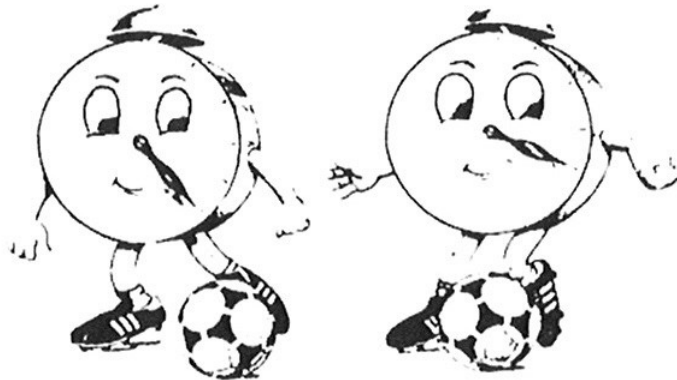
L'arbitrage à la touche est effectué par un joueur remplaçant sous la responsabilité de l'éducateur.

Loi 7 – Durée de la partie

U13 et U13 F : deux périodes de 30 minutes, sans prolongation.

U11 et U11 F : deux matches de 25 minutes, sans prolongation.

L'arrêt à la mi-temps ne pourra dépasser 10 minutes.



ATTENTION ! jamais de prolongation.

Si qualification indispensable, chaque joueur en jeu à l'issue du match tire un coup de pied au but (du point de pénalty).

Il est toutefois possible de substituer à l'épreuve des coups de pied au but, la pratique de la jonglerie.

Loi 8 – Coup d'envoi

Identiques à celle du football à 11.

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6m du ballon jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné.

Loi 9 – Ballon en jeu ou hors du jeu

Identique à celle du football à 11.

Loi 10 – But marqué

Identique à celle du football à 11.

Loi 11 – Hors jeux

Identique à celle du football à 11

Loi 12 – Fautes et incorrections

Identique à celle du football à 11

Loi 13 – Coups francs

Identique à celle du football à 11

Loi 14 – Coup de pied de réparation

Identique à celle du football à 11, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9m au lieu de 11.

Loi 15 – Rentrée de touche

Identique à celle du football à 11.

Loi 16 – Coup de pied de but

Identique à celle du football à 11.

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9m.

Loi 17 – Coup de pied de coin

Identique à celle du football à 11 sauf pour les U11 pour lesquels le coup de pied de coin se tire à 16.50m du poteau de but.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6m au lieu de 9.15m.

Deux terrains à 8 sur un terrain à 11

Un terrain normal de jeu permet l'organisation de deux rencontres simultanément (chacune sur une moitié de terrain, sens de la largeur).

LE PLATEAU DE JEU

Le caractère particulier de ce football ne permet pas de copier les modèles d'organisation mis en place pour les autres catégories de jeunes.

Un **football nouveau** appelle une **compétition originale**.

Le plateau se révèle être la meilleure solution grâce à :

- Ses avantages matériels
- Sa structure rigoureuse
- Son nécessaire environnement.

LE PLATEAU : SA DEFINITION

Le plateau comporte deux terrains de football à 8.

Les dimensions de ces terrains permettent leur installation sur un seul terrain de football à 11.

Dans ce cadre, on regroupe les équipes, qui disputent ainsi, au même endroit, une journée complète de critérium.

Ces mêmes équipes se retrouvent successivement sur les plateaux des différents participants pour disputer les rencontres prévues par le calendrier.

LE PLATEAU : SES AVANTAGES

Les terrains se trouvent libérés

- Pour une poule de 8 équipes (par exemple) :
Rencontre traditionnelle 4 terrains occupés
Rencontre par plateau 2 terrains occupés

La tâche des secrétaires des clubs est simplifiée, le calendrier établi prévoit en effet :

- La désignation des plateaux
- L'ordre et l'horaire des rencontres.

La tenue des matches est améliorée

- Chaque club organisateur a le souci bien légitime de présenter la meilleure organisation possible (tracé, fanion, filets, vestiaires, goûter)
- Chaque club participant veille à respecter les horaires, afin de ne pas perturber le déroulement des diverses rencontres.

L'esprit est transformé

La réunion régulière des mêmes participants :

- Crée un esprit de groupe,
- Développe le souci communicatif de faire œuvre d'éducation.

LE PLATEAU : SON ORGANISATION

La répartition des équipes dans les groupes

- Répartition par catégories et par secteur géographiques,
- Limitation du nombre des équipes d'un même club à deux par groupe.

La mise sur pied d'un planning d'utilisation des stades

- Travail délicat- et rigoureux qui conditionne la réussite de l'opération
- Nécessité de contacts avec les différents utilisateurs des terrains

- Autres compétitions de jeunes
- Football d'entreprise

L'établissement des calendriers

- Journée la plus favorable : le samedi
- Horaire souhaitable : le matin à 10 h00, l'après midi à 14 h00

Dispositions conseillées

L'équipe du club organisateur joue en premier, deux équipes de même club ne jouent pas à la même heure.

- Possibilité d'utiliser les vacances scolaires.

Les différentes phases

- Le plateau permet, après un rassemblement par groupes géographiques, (critérium d'automne) de déboucher sur une organisation par groupes de niveau (critérium de printemps), après une neutralisation plus ou moins longue correspondant aux intempéries hivernales.
 - Le calendrier est refondu, ce qui exige l'élaboration d'un nouveau planning des terrains
 - La seconde phase permet l'engagement de nouvelles équipes dans les groupes les plus faibles
- Le critérium de printemps se termine par un plateau regroupant toutes les équipes d'un même groupe (fête de groupe).

LE PLATEAU : SON ENVIRONNEMENT

Les responsables des groupes

- Ils sont chargés de faire respecter une certaine unité dans l'organisation des rencontres et exercer un certain contrôle des plateaux
- Ils sont désignés lors de l'établissement des calendriers et présentés aux équipes lors de la réunion de début de saison (décentralisation des responsables)
- Leurs noms sont communiqués au Conseiller Départemental du Football Animation dont ils sont les collaborateurs privilégiés.
- Leur rôle est multiple :
 - . contrôle des feuilles de matches,
 - . règlement des litiges mineurs,
 - . organisation des matches, ou des journées de rattrapage,
 - . contrôle des organisations parallèles, jeu Foot Challenge,
 - . prise de contact avec l'animateur départemental en cas d'incident majeur.

L'arbitrage des jeunes par les jeunes

Le plateau permet le développement de l'expérience de l'arbitrage des jeunes par des jeunes, en conformité avec la politique fédérale.

Il est souhaitable et souhaité que l'arbitrage soit assuré par des jeunes appartenant au club organisateur, avec le concours de la Commission des Arbitres intéressée, c'est un garant de bon esprit pendant les travaux. Tous les clubs disposent de jeunes joueurs(euses) toutes catégories, prêts à apporter leur concours dans les missions d'éducateurs, arbitres et dirigeants.

Il est possible d'officialiser ces fonctions en les faisant participer aux stages CFF1 et d'arbitres de foot à 8 de moins de 16 ans organisés dans tous les districts.

La fête du football

La présence de 6 à 8 équipes avec accompagnateurs, jeunes, cadres, parents, amis et spectateurs créé un « climat » bien différent de celui d'une simple rencontre par match aller-retour.
Les relations entre clubs s'en trouvent améliorées.
Les enfants évoluent dans une ambiance plus chaleureuse.

FOOTBALL à 8 : L'AVENIR DU FOOTBALL

Si certaines ligues ont connus une progression spectaculaire de leurs effectifs, c'est certainement à cette forme originale de compétition et à ce souci d'une organisation générale minutieuse du football à 8 qu'elles le doivent.

On oublie très vite les inconvénients mineurs pour ne retenir, dans cette formule du plateau, que les aspects positifs.

Le football à 8 a pu naître et vivre sans le « plateau » mais c'est par cette organisation qu'il pourra atteindre son plein et entier développement.