

REGLEMENT DU FOOTBALL A 8 – U10/U11

Article 1 - Organisation et pratique

Les règles du football à 8 exposées ici concerneront les joueurs licenciés U10 (2016) et U11 (2015) lors de la saison 2025-2026.

- Les équipes seront convoquées par le secrétariat foot FSCF aux dates concernées.
- Une fois au stade, les équipes devront se présenter à la personne responsable de la rencontre avec la feuille de match remplie à cet effet. ***(Il est conseillé de remplir une feuille de match avant votre arrivée au stade, la donner au responsable qui l'adjoindra à la sienne pour les transmettre au Secrétariat Foot).***

Article 2 - Nombre de Joueurs et Surclassement

- **Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but et d'un nombre illimité de remplaçants, inscrits sur la feuille de match.** Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants et peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants et à ce titre revenir sur le terrain.
 - **Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.**
 - **Les remplaçants et le(s) responsable(s) de l'équipe (2 maximum)** doivent se trouver de part et d'autre du but à 11.
 - Tous les joueurs doivent participer au moins à 50 % du temps de jeu total.
 - **Tout participant doit être licencié FSCF**, être inscrit sur la feuille de match et être en mesure de présenter sa licence le jour du match (ou sur un listing avec photo du joueur)
- Chaque équipe devra être encadrée par 1 éducateur et/ou un dirigeant licencié à la FSCF.

SURCLASSEMENT et SOUS CLASSEMENT :

- Une équipe U10/U11 ne peut compter plus de trois joueurs ou joueuses U9 (2014) surclassés. Les joueuses U12 F sont autorisées à jouer dans la catégorie U10/U11.

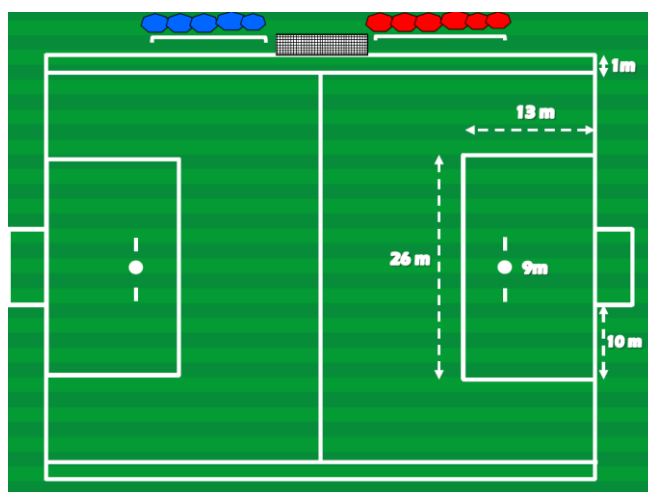
Article 3 - Le Ballon

En U10 et U11, des ballons T4 doivent être utilisés.
En l'absence de ballons T4, des ballons T5 sont tolérés.

Article 4 - L'Équipement du Joueur

Chaque joueur ou joueuses doit porter un maillot aux couleurs de son club dans le short, un short ou un pantalon de sport, des chaussettes de football relevées et des chaussures adaptées à la pratique du football.
Le port des protège-tibias est obligatoire.

Article 5 - Le Terrain de Jeu du Football à 5



Terrain foot à 8 :

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur 65 mètres, largeur : 50 mètres.
- Ces dimensions correspondent à un demi-terrain de jeu à 11.
- Les dimensions des buts sont de 6 x 2,10 mètres (tolérance 2 mètres). Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à onze de préférence (les buts pivotants sont recommandés).
- **Une surface de réparation de 26 mètres (10 mètres de chaque côté des poteaux) sur 13 mètres doit être tracée au sol** avec des bandes plastiques ou des coupelles (si possible plates).
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- **Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.**
- **Les remises en jeu (6 mètres) s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche (environ 1 mètre) du point de réparation.** Cette remise en jeu devra obligatoirement être effectuée par le Gardien de But. Dans le cas contraire, elle sera à recommencer et devra être effectuée par ce dernier.

Article 6 - Arbitre

Un responsable d'équipe, un accompagnateur ou un jeune cadre technique assure la direction du jeu. **L'arbitrage des jeunes par les jeunes doit être favorisé (en priorité les U14, U15, U16 et U17 de votre club pour le centre)** sous réserve qu'il connaisse bien les règles du Foot à 8

Ils doivent obligatoirement être licenciés FSCF.

Il est obligatoire d'évoluer au centre du terrain.

L'arbitrage doit être éducatif, les interventions doivent être expliquées aux enfants. Il est fortement déconseillé de « coacher » son équipe tout en arbitrant.

L'arbitrage à la touche doit être assuré par un joueur remplaçant (avec en possession les chasubles sous la responsabilité de l'éducateur *(15 minutes maximum par joueur, rotation pendant les pauses coaching et mi-temps)*).

Article 7 - Temps de Jeu et Durée

- La durée du match pour les U11 est de **2 x 25 minutes soit 50 minutes**.
- **Une pause coaching de 5 minutes maximum** aura lieu sur le terrain à la moitié de chaque période (au premier arrêt de jeu, gestion du temps par l'arbitre).

Article 8 - Lois du Jeu

ENGAGEMENT

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Les adversaires doivent se trouver dans leur camp, **à 6 mètres du ballon**.

L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le coup d'envoi peut se faire dans **n'importe quel sens**.

BALLON en JEU et HORS du JEU

Le ballon est en jeu tant qu'il n'a pas franchi entièrement les limites du terrain :

- Lignes de touches
- Lignes de buts et leurs prolongements

BUT MARQUE

Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but.

Pour qu'un but soit validé sur une rentrée de touche, il faut qu'un deuxième joueur (partenaire ou adversaire) touche le ballon avant de franchir entièrement la ligne de but.

HORS JEU

Identique à celle du jeu à onze : la zone de hors-jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et une ligne intérieure tracée à 13 m de la ligne de but.

Position de hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Il n'y a infraction de hors-jeu **que si un joueur prend part au jeu alors qu'il était en position de hors-jeu au moment** où le ballon a été touché en dernier par un coéquipier.

Cette infraction est punie d'un coup franc indirect.

Un joueur est en position de hors-jeu si au moment où le ballon est botté dans sa direction:

- il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon **et l'avant-dernier** adversaire (*sachant que le dernier défenseur est généralement le gardien de but*) et prend part au jeu.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu si au moment où le ballon est botté dans sa direction il se trouve :

- à l'extérieur des limites des 13 mètres adverses
- à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire, ou
- à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

Pas d'infraction

Il n'y a **pas d'infraction de hors-jeu** quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur un coup de pied de but, ou
- sur une rentrée de touche, ou
- sur un coup de pied de coin
- se trouve derrière le ballon lors de la passe d'un partenaire ou sur la même ligne
- reçoit le ballon joué délibérément par un joueur de l'équipe adverse (à l'exclusion d'un ballon repoussé par un adversaire). Ainsi, une passe faite par un joueur de l'équipe A qui dévie sur le gardien ou un défenseur de l'équipe B et qui arriverait à un joueur de l'équipe A en position de hors-jeu au moment où la passe est faite mènerait à un hors-jeu. En revanche si le gardien, balle à la main, rate son dégagement et envoie la balle sur le joueur hors-jeu, il n'y aura pas de faute. De même si un défenseur a récupéré le contrôle parfait du ballon sans gêne du joueur hors-jeu, ce joueur peut désormais le lui disputer.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI SPORTIF (COUPS FRANCS)

Toutes les fautes seront sanctionnées par un coup franc direct, **tiré à l'endroit où s'est produite la faute**.
Les joueurs adverses devront être à une distance minimale de 6 mètres.
Les tacles sont autorisés en U12/U13.

Un **coup franc direct** est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- fait ou essaye de faire un croche-pied à l'adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;

Un **coup franc direct** est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche **délibérément** le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Les **coups francs indirects** concernent les fautes où il n'y a pas de contact entre le joueur et son adversaire (jeu dangereux, obstruction, empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains) ainsi que les fautes spécifiques du gardien de but :

- Prendre le ballon des mains sur une passe effectuée du pied par un partenaire
- Dégager le ballon de volée ou demi-volée
- Reprendre le ballon des mains après l'avoir lâché sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
- Prendre le ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée par un partenaire

Pour les fautes spécifiques du gardien la reprise du jeu est ***Coup Franc Indirect*** pour l'équipe adverse ***sur la ligne des 13 m au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.***

- Un but peut être marqué directement sur Coup Franc Direct
- Sur Coup Franc Indirect, un but ne peut pas être marqué directement.
- Lorsque l'arbitre siffle un Coup Franc Indirect, ***il doit lever le bras à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit touché par un second joueur ou soit sorti du terrain***
- La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres.

COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe attaquante lorsqu'un joueur de l'équipe défendante commet une faute passible d'un Coup Franc Direct dans sa surface de réparation.

- Le point de réparation se situe à 9 mètres de la ligne de but.
- Seul le tireur doit se trouver à l'intérieur de la surface de réparation.

RENTREE DE TOUCHE

La règle est identique à celle du football à onze à savoir :

- Faire face au terrain de jeu
- Avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain
- Avoir les deux pieds « collés » au sol jusqu'à ce que le ballon ait quitté les mains.
- Tenir le ballon de ses deux mains
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête
- Lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti du terrain

Les adversaires doivent se trouver à 4 mètres du joueur qui effectue la touche. Pour qu'un but, consécutif à une rentrée de touche soit validé, le ballon doit être touché par un deuxième joueur.

COUP DE PIED DE BUT

- Le ballon est placé devant le but à une distance de 9 mètres de la ligne du but, à droite ou à gauche (environ 1 mètre) du point de réparation.
- Cette remise en jeu devra **obligatoirement être effectuée par le Gardien de But**. Dans le cas contraire, elle sera à recommencer et devra être effectuée par ce dernier.
- Des partenaires peuvent se trouver dans la surface de réparation et peuvent y recevoir le ballon.
- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation.
- Le ballon est en jeu une fois qu'il a été botté donc les adversaires peuvent entrer dans la surface de réparation pour le jouer.

COUP DE PIED DE COIN

Identique au football à 11. La distance à respecter par les adversaires au moment de la frappe est de 6 mètres.