

N° de Journée

GROUPE :

CENTRE DE : **Nom du responsable du plateau :**
DATE : **TERRAIN :**

RESULTATS DES RENCONTRES ENTRE LES EQUIPES

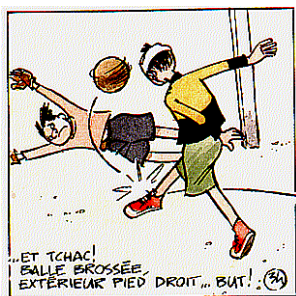
NOM DU RESPONSABLE CHARGE DE L'ARBITRAGE :
.....

Match 1		Arbitre :
Match 2		Arbitre :
Match 3		Arbitre :
Match 4		Arbitre :
Match 5		Arbitre :
Match 6		Arbitre :
Match 7		Arbitre :
Match 8		Arbitre :

REMARQUES CONCERNANT DES INCIDENTS DE JEU (blessures, sanctions, etc)
A remplir par le responsable d'arbitrage et le responsable du plateau

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Signatures



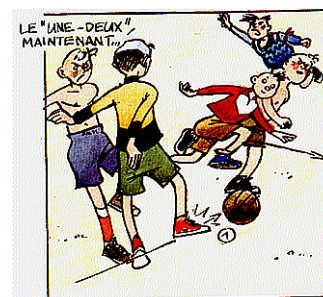
Amis dirigeants,

Pensez à bien renseigner la feuille d'arbitrage et plus particulièrement la 1^{ère} page concernant :

- Le niveau, le groupe et le numéro de la journée**
- Les résultats des matches**

Pour être valable, une licence doit être dûment complétée avec notamment :

- la photographie du joueur et sa signature
- la signature et le cachet du médecin



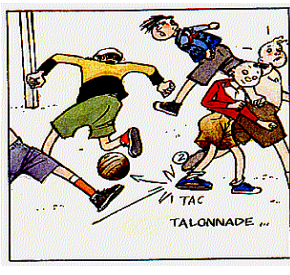
COMPOSITION DES EQUIPES

EQUIPE A : **EQUIPE B** :

N°	Noms des joueurs	N° de licence	N°	Noms des joueurs	N° de licence
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
	Responsables :	N° de carte :		Responsables :	N° de carte :
	M.....		M.....
	M.....		M.....
	Arbitre Assistant :	N° de carte :		Arbitre Assistant :	N° de carte :
	M.....		M.....

EQUIPE C : **EQUIPE D** :

N°	Noms des joueurs	N° de licence	N°	Noms des joueurs	N° de licence
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
	Responsables :	N° de carte :		Responsables :	N° de carte :
	M.....		M.....
	M.....		M.....
	Arbitre Assistant :	N° de carte :		Arbitre Assistant :	N° de carte :
	M.....		M.....



Un plateau réussi, c'est de la part du club recevant :

- Une personne responsable du plateau chargée de l'accueil et du bon déroulement de l'après-midi
- Une personne responsable de l'arbitrage du plateau ayant en charge l'encadrement des jeunes arbitres

EQUIPE E :

EQUIPE F :

N°	Noms des joueurs	N° de licence	N°	Noms des joueurs	N° de licence
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
	Responsables : M..... M.....	N° de carte :		Responsables : M..... M.....	N° de carte :
	Arbitre Assistant : M.....	N° de carte :		Arbitre Assistant : M.....	N° de carte :

EQUIPE G :

EQUIPE H :

N°	Noms des joueurs	N° de licence	N°	Noms des joueurs	N° de licence
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
	Responsables : M..... M.....	N° de carte :		Responsables : M..... M.....	N° de carte :
	Arbitre Assistant : M.....	N° de carte :		Arbitre Assistant : M.....	N° de carte :



LE FOOTBALL A 7



**Le Football à 7 intéresse la
catégorie**

des poussins et poussines

(8 - 9 ans)

Dans cette catégorie, il y a possibilité de former des équipes mixtes.

(LE REGLEMENT ET L'ARBITRAGE

Le règlement du Foot à 7 est la suite logique de cet état d'esprit.

L'arbitrage doit être éducatif.

Il doit être prioritairement effectué par les catégories « 15 ans » et « 18 ans ».

Il est indispensable que ces jeunes arbitres soient initialement informés des règles du football à 7 et encadrés sur le terrain par un adulte responsable exclusivement de l'arbitrage du plateau.

Quelques points essentiels du règlement :

Rentrée de touche.

Dans cette catégorie « poussins », les rentrées de touche s'effectuent au pied.

RAPPEL : Il n'y a pas de hors-jeu sur une rentrée de touche. Un but ne peut être inscrit directement sur rentrée de touche.

Le hors-jeu.

Un joueur n'est hors-jeu qu'à moins de 13 mètres de la ligne de but adverse. Aucun hors-jeu de position ne doit être signalé, ou sifflé. Seul le joueur actif doit être sifflé hors-jeu si sa position au départ du ballon est sanctionnable.

Sortie de but.

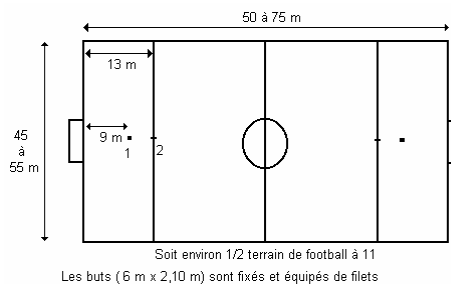
Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Fautes et incorrections.(ballon en jeu)

- 1- Faute intentionnelle contre un adversaire par un joueur dans ses propres 13 mètres : Pénalty à 9 mètres des buts.
- 2- Faute intentionnelle contre un adversaire par un joueur dans le camp adverse : Coup-franc direct à l'endroit de la faute
- 3- Faute grave et intentionnelle contre un adversaire par un joueur dans son propre camp, mais à l'extérieur de ses 13 mètres : Coup de pied de pénalité à 13 mètres face au but, tous les autres joueurs à l'exception du gardien de but se trouvant à l'extérieur de la zone des 13 mètres.
- 4- La faute a lieu dans la même zone qu'en 3- mais ne mérite pas à votre avis un coup de pied de pénalité : Coup-franc direct à l'endroit de la faute.

N.B. : En football à 7, tous les coups-francs sont directs. Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe du pied de son partenaire. Sur tout coup de pied arrêté, les joueurs adverses doivent se situer à au moins 6 m du ballon.

(LE TERRAIN, LA DUREE



Soit environ 1/2 terrain de football à 11
Les buts (6 m x 2,10 m) sont fixés et équipés de filets

1- Coup de pied de réparation ou pénalty

2- Coup de pied de pénalité

Un ballon taille n°4 est exigé (63 à 66 cm de circonférence)

La durée de la partie est fonction du nombre de matches à effectuer par une

équipe par période de 12 mn : 1 match = 4 x 12 mn

2 matches : 2 x 12 mn

3 matches : 1 x 12 mn

(L'EQUIPE

L'équipe est composée de 7 joueurs ou joueuses (dont 1 gardien de but) et 3 remplaçants maximum pouvant rentrer à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre.

Une équipe « Poussins » ne peut compter plus de 3 joueurs ou joueuses débutants ou débutantes 2^{ème} année.

Le port de protège-tibias est obligatoire.

IL EST TRES IMPORTANT DE FAIRE PARTICIPER TOUS LES JOUEURS A LA RENCONTRE

(L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

Le club recevant le plateau est chargé de l'organisation (préparation du terrain, accueil des équipes, arbitrage des différents matchs, bon déroulement de l'après- midi et renvoi de la feuille d'arbitrage dûment complétée)

La première série de matchs est programmée à 14 Heures 30 ; la seconde à 15 Heures 30.

Il est important de noter que

Le football à 7 doit rester un jeu dans lequel la participation est l'essentiel !

LA REUSSITE D'UN PLATEAU REPOSE SUR LA QUALITE DU JEU MAIS AUSSI SUR LA DEMONSTRATION D'UN **ESPRIT SPORTIF.**

CELUI-CI S'EXPRIME **AVANT, PENDANT ET APRES LE MATCH.**

UN PLATEAU REUSSI, C'EST :

AVANT

- 1- **Accueillir et accompagner aux vestiaires**
- 2- **Compléter la feuille d'arbitrage et donner des consignes simples aux joueurs**
- 3- **Se saluer juste avant le match**

PENDANT

- 4- **Respecter les règles, l'arbitre et les adversaires**
- 5- **Jouer pour le plaisir en laissant les jeunes s'exprimer**

APRES

- 6- **Se serrer la main dès la fin du match**
- 7- **Prendre la douche et partager le pot de l'amitié et un goûter**
- 8- **Compléter et retourner la feuille d'arbitrage**