



CRITERIUM LOISIR Foot 5

LE District Ille et VILAINE et la société URBANSOCCER dans le cadre du développement de la pratique FOOT 5 met en place un critérium Loisir FOOT 5.

Cette action concrète permettant aux clubs d'avoir un accès privilégié à la pratique au sein des centres partenaires.

0. La philosophie du Foot5 et du critérium loisir F.F.F. x URBANSOCCER

Les 5 valeurs :

- **PLAISIR** de jouer, de regarder, d'encadrer
- **RESPECT** de l'adversaire, des différences
- **ENGAGEMENT** sportif comme bénévole
- **TOLÉRANCE** envers les autres mais aussi envers les évolutions de la société
- **SOLIDARITÉ** dans la pratique du sport d'équipe comme dans la relation entre les mondes amateurs et professionnels

Les 5 règles :

- **5 CONTRE 5**
 - 4 + 1 gardien de but - Remplacement illimité lors d'un arrêt de jeu
- **GARDIEN DE BUT**
 - Ne peut pas dégager de volée ou demi-volée
 - Peut marquer au pied mais pas de la main
- **SORTIES / REMISES EN JEU**
 - Le ballon est sorti lorsqu'il touche le filet, le plafond ou sort du terrain
 - Les remises en jeu s'effectuent au pied à l'endroit de la sortie
- **DISTANCE REGLEMENTAIRE**
 - Pour toutes les remises en jeu (touche, corner, engagement, coup franc indirect), les adversaires se trouvent à 2 mètres minimum
- **5 SECONDES**
 - C'est le temps maximum pour remettre le ballon en jeu

Les 5 interdictions :

- **TENIR**
 - Interdiction de tenir un adversaire par le maillot ou le short
- **POUSSER**
 - Interdiction de bousculer l'adversaire
- **FRAPPER**
 - La frappe c'est uniquement dans le ballon
- **TACLER**
 - Un genou ou une fesse au sol = coup franc indirect
- **ACCROCHER**
 - Le filet ou les palissades, c'est une question de sécurité !



Les 5 devoirs :

- **TENUE ADAPTÉE**
 - Pas de crampons moulés ou vissés, protège-tibias recommandés
- **PARTAGE DU TEMPS DE JEU**
 - Faire des rotations régulières car c'est une pratique intense
- **ETAT D'ESPRIT**
 - Pas d'enjeu mais du JEU ! Le Fair-Play est une priorité !
- **ÉCHAUFFEMENT**
 - Préparer son corps à l'effort de manière suffisante et progressive évitera les risques de blessures...
- **AUTO-ARBITRAGE**
 - **Reconnaître ses fautes, c'est la garantie d'une pratique TOP !**

1. Format et engagement

1.1. Format

- 12 équipes
- 11 matches aller-simple
- 1 match de 2X25' par soirée programmée

1.2. Engagement

- Le challenge loisir est ouvert à toutes les sections loisirs et entreprise de clubs affiliés à la F.F.F.
- Le critérium loisir est ouvert aux joueurs/joueuses seniors avec une licence loisir ou Entreprise
- Les équipes mixtes sont autorisées
- Feuille de présence à remplir avant chaque rencontre
- 8 joueurs/joueuses présent(e)s sur la feuille de présence – remplacements illimités

1.3. Calcul des points - classement

Calcul des points :

1 victoire = 4 points

1 nul = 2 points

1 défaite = 1 point

Classement des équipes :

Il est tenu compte :

- En premier lieu, le nombre de points obtenus par chaque équipe.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes :

- La différence entre les buts marqués et les buts encaissés en général
- La différence entre les buts marqués et les buts encaissés en particulier
- La meilleure attaque

1.4. Reports – forfaits

Aucun report de rencontres n'est possible

En cas forfait : l'équipe adverse gagne la rencontre par forfait sur le score de (8-0).

Les sanctions pour l'équipe fait forfait sont : - 1 point

Le District Ille et Vilaine se réserve le droit, en cas de force majeure, de reporter un match avec un délai de prévenance de 48h.

2. Faits disciplinaires

Les faits disciplinaires seront Jugés par la commission de discipline du District



3. Matériel

Ballon de football taille 5 recommandé, possibilité de jouer avec ballons de T4 lestés.

Tout attribut vestimentaire dangereux doit être enlevé pour jouer le match. C'est notamment le cas des montres, colliers, casquettes, bonnets ou bracelets.

Les chaussures crampons moulés sont interdites.

Seules les baskets plates, les baskets à semelles lisses ou les chaussures dites stabilisées sont autorisées. Le port de protège-tibias est conseillé.

4. Arbitrage

Les rencontres se déroulent en auto-arbitrage

5. Règles du jeu

5.1 Durée de la rencontre

La pratique ne peut pas excéder 60 minutes sur une journée. La durée d'une rencontre peut se décomposer ainsi selon le niveau :

- 2 mi-temps de 25mn
- 4 quarts temps de 12 minutes

5.2. Sortie de jeu – touche

Le ballon est considéré comme étant sorti de la zone de jeu lorsque :

- Le ballon touche les filets surmontant les palissades
- Le ballon sort du terrain
- Le ballon heurte un mur ou le plafond.

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu, il est remis en jeu au pied à l'endroit où le ballon est sorti.

Les joueurs adverses doivent se tenir alors à une distance minimum de 2 mètres. Après chaque but, l'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

5.3. Coup de pied de coin

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur (et non pas le gardien) de l'équipe défendante, touche les filets surmontant les palissades derrière les buts.

Dans le cas où c'est le gardien de but qui touche le ballon en dernier, il n'y a pas de coup de pied de coin mais une remise en jeu pour le gardien de l'équipe défendante.

Exécution : le ballon est placé dans le coin le plus proche de sa sortie

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 2 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.

Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

5.4. Fautes

Est considéré comme une faute, le fait de :

- #1 - S'accrocher (à la palissade ou à un joueur)
- #2 - Tenir
- #3 - Pousser
- #4 - Tacler
- #5 – Frapper



5.5. Coups francs et hors-jeu

Tous les coups francs sont indirects

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 2 mètres lors de l'exécution d'un coup franc. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

Hors-jeu : Il n'y a pas de hors-jeu.

5.6. Surface de réparation et gardien de but

Elle représente la surface d'intervention à la main du gardien. Cette zone est délimitée par une ligne.

L'ensemble des joueurs des deux équipes ont la possibilité de jouer dans cet espace et donc de le traverser avec ou sans ballon.

Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée.

Le gardien n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire.

Si c'est le cas la balle est rendue à l'équipe adverse.

5.7. Filets et palissades

Il est interdit d'attraper les filets surmontant les palissades avec les mains, dans ce cas un coup franc doit être accordé à l'équipe adverse. Tout joueur bloqué dans un coin dos à un adversaire et face à la palissade ne doit pas être attaqué. Aucun contact n'est toléré près des palissades.

5.8. Penaltys

Le joueur tire un penalty sans élan, avec pied d'appui au sol et feintes possibles

Le gardien ne peut pas sortir de sa surface

Il a 10s pour effectuer son penalty

Dès que le ballon a touché une paroi ou le filet, l'action est terminée.

6. Calendrier et Horaires des rencontres

Dates des rencontres

07/01 – 14/01 – 28/01 – 04/02 – 18/02 – 25/02 – 11/03- 18/03 – 01/04 – 18/04 – 29/04

Voir Calendrier Joint

Horaires des rencontres : Début des matches 21h et 22h (Voir calendrier)

Être présent à minima 40 minutes avant début de la rencontre