



**CATEGORIE U18 (joueurs nés en
2005/2006/2007)**

PROGRAMMATION NOUVELLE PRATIQUE

Foot5

SAMEDI 5 NOVEMBRE 2022

Service Commission Jeunes Educatif

Téléphone : 03.84.47.01.76

Télécopie : 03.84.24.30.74

Email : secretariat@jura.fff.fr

Lons le Saunier, le 26 octobre 2022

Madame, Monsieur,

Pour cette saison 2022-2023, le District du Jura propose une pratique de FOOT5 à l'ensemble des équipes engagées en championnat jeunes.

Nous vous prions de trouver ci-dessous,

- La programmation des rencontres du 5 novembre pour les équipes engagées dans le championnat U18 D2
- La circulaire d'organisation FOOT5
- La feuille d'organisation du plateau.

Pour rappel, **la participation des équipes aux plateaux FOOT5 est obligatoire** (chaque équipe convoquée pourra aligner 1 ou 2 équipes de 5 joueurs minimum).

L'ensemble des city stades ont été mis à disposition avec l'accord des mairies des communes concernées.

Nous vous prions d'agréer, **Madame, Monsieur**, l'expression de nos salutations les meilleures.

Emmanuel ANGININ
Président Commission Jeunes Compétitions

Clément JAILLET
Conseiller Technique Départemental

Destinataires : Clubs

Copie : Secrétariat District – CDJ



Foot5 (sur city stade) Samedi 5 novembre 2022 – 14 h



A CHAMPAGNOLE (rue du colonel Gruyer)	A COUSANCE (rue de la gare)	A DOLE-MESNILS PASTEUR (rue Guynemer)	MARNOZ (3 route du Pretin)
ANGILLON/CHAMPAGNOLE 1	COTEAUX DE SEILLE 1	CŒUR DU JURA 2	AIGLEPIERRE/MOUCHARD 1
GRANDVAUX 1	MONTMOROT/MAC 1	JURA NORD 1	CROTENAY 1
SEPTMONCEL 1	PETITE MONTAGNE 1	JURA STAD 1	LA JOUX 1
VIRY 1	PORTE DU JURA 1	PS DOLE CRISSEY 1	SIROD 1



FOOT5 - Catégorie U18 (joueurs nés en 2005-2006-2007)
SAMEDI 5 NOVEMBRE 2022

LIEU :

Nom et Prénom du RESPONSABLE DU PLATEAU :

N° Téléphone du RESPONSABLE DU PLATEAU :

LES EQUIPES PRESENTES

	Nom d'équipe	Nom et signature du responsable d'équipe
EQUIPE A		
EQUIPE B		
EQUIPE C		
EQUIPE D		
EQUIPE E		
EQUIPE F		

Remarques : pour cette pratique nouvelle, le District du Jura est à l'écoute de toutes vos remarques (installation, organisation, ...)



IMPORTANT

Programme de la journée :

- 14 h 00 à 16 h 00 : matchs (être prêt en tenue, échauffé à 14h)

Règlement (en complément de la fiche « règles techniques » ci-dessous) :

Les matchs se joueront selon les préconisations suivantes :

- Matches de 12 minutes,
- Auto-arbitrage (avec l'aide des éducateurs),
- Utilisation de ballon taille 5,
- Protège-tibias recommandés,
- Remplacements illimités lors d'un arrêt de jeu,
- Chaque club doit se déplacer avec un jeu de chasuble d'une couleur (5 minimum).

LE CLUB RECEVANT (en rouge et en caractère gras dans la programmation) doit fournir :

- Les ballons,
- Un jeu de chasuble,
- Les documents d'organisation,
- La collation d'après match (du même type que lors des rencontres habituelles).

Si des joueurs non licenciés sont présents sur le site à l'heure du début et souhaitent participer, il est impératif de les intégrer aux rotations (en créant une équipe supplémentaire ou en les intégrant aux équipes des clubs). Les joueurs non licenciés ne peuvent être intégrés que s'ils sont de la même année d'âge que la catégorie programmée.



PROGRAMMATION DES RENCONTRES

Organisation match à 2 équipes

Match	Durée
A - B	4 x 12 minutes

Organisation match à 3 équipes

Horaire	Equipes	Durée
14 h - 14 h 30	A - B	2 x 12 minutes
14 h 40 - 15 h 10	A - C	2 x 12 minutes
15 h 20 - 15 h 50	B - C	2 x 12 minutes

Organisation match à 5 équipes

Horaire	Equipes	Durée
14 h - 14 h 12	A - B	1 x 12 minutes
14 h 13 - 14 h 25	C - D	1x12 minutes
14 h 26 - 14 h 38	E - A	1 x 12 minutes
14 h 39 - 14 h 51	B - D	1 x 12 minutes
14 h 52 - 15 h 04	C - E	1 x 12 minutes
15 h 05 - 15 h 17	A - D	1 x 12 minutes
15 h 18 - 15 h 30	B - E	1 x 12 minutes
15 h 31 - 15 h 43	A - C	1 x 12 minutes
15 h 44 - 15 h 56	D - E	1 x 12 minutes
15 h 56 - 16 h 08	B - C	1 x 12 minutes

Organisation match à 4 équipes

Horaire	Equipes	Durée
14 h - 14 h 12	A - B	1 x 12 minutes
14 h 13 - 14 h 25	C - D	1 x 12 minutes
14 h 26 - 14 h 38	A - C	1 x 12 minutes
14 h 39 - 14 h 51	B - D	1 x 12 minutes
14 h 52 - 15 h 04	A - D	1 x 12 minutes
15 h 05 - 15 h 17	B - C	1 x 12 minutes
+		
15 h 20 - 15 h 32 / 15 h 35 - 15 h 47	1 ^{er} contre 2 ^{ème} , 3 ^{ème} contre 4 ^{ème}	12 minutes

Organisation match à 6 équipes

Horaire	Equipes	Durée
14 h - 14 h 12	A - B	1 x 12 minutes
14 h 14 - 14 h 26	C - D	1 x 12 minutes
14 h 28 - 14 h 40	E - F	1 x 12 minutes
14 h 42 - 14 h 56	A - D	1 x 12 minutes
14 h 58 - 15 h 10	B - E	1 x 12 minutes
15 h 12 - 15 h 24	C - F	1 x 12 minutes
15 h 26 - 15 h 38	A - E	1 x 12 minutes
15 h 40 - 15 h 52	B - D	1 x 12 minutes
15 h 54 - 16 h 06	C - F	1 x 12 minutes

Attribution points classement traditionnel

Absence = -1 dans les critères globaux



FEUILLE DE LICENCES (1/2) à retourner à feuillesplateaux@jura.fff.fr

EQUIPE A :		
N°	NOMS-PRENOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Ed		
Dir		

EQUIPE B :		
N°	NOMS-PRENOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Ed		
Dir		

EQUIPE C :		
N°	NOMS-PRENOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Ed		
Dir		

EQUIPE D :		
N°	NOMS-PRENOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Ed		
Dir		



FEUILLE DE LICENCES (2/2) à retourner à feuillesplateaux@jura.fff.fr

EQUIPE E :		
N°	NOMS-PRENOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Ed		
Dir		

EQUIPE F :		
N°	NOMS-PRENOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Ed		
Dir		

FEUILLE A RETOURNER AU DISTRICT ACCOMPAGNEE DE LA FEUILLE DE LICENCES DANS LES 48 HEURES.

A l'adresse feuillesplateaux@jura.fff.fr



REGLES TECHNIQUES

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 25 minutes
- 4 quarts temps de 12 minutes

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

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 5 mètres.

Après chaque but, l'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

COUP DE PIED DE COIN

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

Exécution : le ballon est placé dans le coin le plus proche où il est sorti.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 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.

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

COUPS FRANCS ET HORS-JEU

Tous les coups francs sont directs. Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 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.

SURFACE DE RÉPARATION & GARDIEN DE BUT

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

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

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 prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire.

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.

LA PHILOSOPHIE DU FOOT5

LES 5 VALEURS

- P** LAISIR de jouer, de regarder, d'encadrer
- R** ESPECT de l'adversaire, des différences
- E** NGAGEMENT sportif comme bénévole
- T** OLÉRANCE envers les autres mais aussi envers les évolutions de la société
- S** OLIDARITÉ dans la pratique du sport d'équipe comme dans la relation entre les mondes amateurs et professionnels

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
- 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
- 5 MÈTRES**
 - Pour toutes les remises en jeu (touche, corner, engagement, coup franc), les adversaires se trouvent à 5 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**
 - Les fesses au sol = coup franc
- ACCROCHER**
 - Le filet ou les palissades, c'est une question de sécurité !

LES 5 DEVOIRS obligatoires

- 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
- ÉTAT 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 !