FFFA

Service émetteur :
DTN / CFA

Directives Football Américain Jeune 2017-2018

REGLEMENT TECHNIQUE U10 - U8
Forme de jeu à 5 vs 5

FFFA

INTRODUCTION

Le règlement vise à déterminer les règles administratives, ainsi que les règlements sportifs liés à la pratique du jeu à 5vs5, proposés par la FFFA. Le format de jeu ayant pour but de créer du développement. Il ne s'agit pas de championnats territoriaux et nationaux à proprement parler mais d'une succession de plateaux qui pourront être appelés, par exemple, « bowl, open, tournoi, ligue » … et dont les objectifs sont de perfectionner le niveau de jeu des pratiquants et d'initier les jeunes catégories à la compétition.

Le règlement est essentiellement basé sur des directives fédérales dans un objectif de développement. Il sera évolutif, basé sur un partage d'expérience entre les différents acteurs de terrain et la DTN. Le jeu à 5vs5 a pour but de permettre à des licenciés, même en petit nombre au sein de leur club, de pratiquer et approfondir leur expérience de jeune joueur tout en prenant un maximum de plaisir sur le terrain.

Quelques points relatifs à la pratique des U10 / U8 :

- Le nombre de joueurs minimum pour participer à une rencontre 5vs5 est de 7 sur la feuille de match. Une équipe n'ayant pas le nombre minimum peut se faire prêter des joueurs par une autre équipe. Il est demandé aux éducateurs de moduler le temps de jeu en bonne intelligence en fonction du nombre de joueurs dans les équipes.

- Le temps de jeu préconisé par la DTN pour un jeune pratiquant ne doit pas dépasser 2h30 heures maximum de match par jour.

- Un éducateur peut demander l'interruption d'une rencontre s'il juge que ses joueurs ne sont plus en sécurité (parce qu'ils sont trop fatigués, qu'il y a trop de blessés et que cela désorganise trop le fonctionnement du groupe ou autre). Dans ces conditions l'équipe qui abandonne est déclarée perdante de la rencontre et le score entériné est celui qui avait cours au moment de l'arrêt de la rencontre.

1 - REGLEMENT ADMINISTRATIF

1.1 ENCADREMENT

L'Entraineur Responsable doit être diplômé CA2 pour la saison 2017/18, et avoir au minimum 21 ans.
Les Entraineurs Assistants doivent être au minimum U19.

1.2 LICENCES

Les joueurs doivent posséder une licence compétition FFFA s'il s'agit d'une pratique régulière. Une pratique est dite régulière lorsque les jeunes ont un entrainement hebdomadaire, et qu'au moins une rencontre / plateau est programmé pour la saison.

S'il s'agit d'un stage découverte, éventuellement ponctué par une rencontre sportive, de type plateau, alors une licence découverte suffira, à l'unique condition que les rencontres ne fassent pas s'opposer des joueurs sous licence compétition et d'autres sous licence découverte.

1.3 ORGANISATEUR

Le plateau Foot Jeune doit être déclaré à la FFFA (viesportive@fffa.org), via le Conseiller Technique Régional, ou à défaut, via le Président de Ligue.
Une liste des licenciés de chaque équipe présente devra être fournie par l'Entraineur Responsable.
Les feuilles de match devront être envoyées à la FFFA dans la semaine qui suit l'évènement.

2 - REGLEMENT SPORTIF

2.1 ARBITRAGE

Chaque club devra présenter 1 arbitre licencié FFFA (âge minimum 12 ans) qui a pour mission d'arbitrer sur toutes les rencontres programmées sur la journée. Les arbitres ne sont pas obligatoirement licenciés dans la structure organisatrice, ils peuvent être mis à disposition par un club partenaire affilié FFFA. A défaut d'arbitre, les éducateurs de club pourront arbitrer les rencontres eux même.

Postes d'arbitre :

- Arbitre principal : positionné derrière l'attaque, en charge de gérer le temps (de match, des 40 secondes de remise en jeu, des 8 secondes pour les passes), les tentatives, les sacks QB (déflagué), et autres.

- Le 2ème arbitre présent, est Juge de Chaine – Juge de Ligne : positionné sur une des touches sur la ligne de mêlée, en charge de gérer l'avance extrême, la réception des passes, le franchissement de la ligne à atteindre, et autres.

Coup de casque délibéré, ou coup d'épaule intentionnel : 10 yards ou moitié de distance.

Brutalité du défenseur : Passage en force sur un bloqueur, contact excessif au moment du déflagage : 10 yards ou moitié de distance.

Brutalité de l'attaquant, passage en force du porteur de ballon : 10 yards ou moitié de distance.

Fautes personnelles, saisie de la grille, rudesse non nécessaire, targeting : expulsion du fautif ; (si offensif alors pt précédent, 10 yards ou moitié de distance ; si défensif, 3&1, 10 yards ou moitié de distance).

Blocs dans le dos ou saisies offensives, principe 3&1, 5 yards ou moitié de distance.

Blocs dans le dos ou saisies défensives, principe 3&1, 5 yards ou moitié de distance.

Interférence de passe, pt précédent, 10 yards ou moitié de distance, pt de faute si à moins de 10 yds du pt précédent. Si interférence défensive dans la zone d'en-but, remise en jeu sur les 2 yards.

Non-respect des 8 secondes par le QB : tenu suivant au pt précédent

Non-respect des restrictions offensives ou défensives : pt précédent, 5 yards

2.2 EQUIPEMENTS

Les joueurs peuvent porter l'intégralité des équipements de football américain, *conformément aux règlements de la FFFA* et dans la mesure où tous les joueurs sont équipés. Cependant cela n'est pas obligatoire et deux équipes peuvent se rencontrer sans équipements dans la mesure où aucun des joueurs n'est équipé. Tous les joueurs sont équipés de flags.

2.3 BALLON

Les ballons autorisés pourront être, au choix de l'équipe, en cuir / composite / vinyle. Le ballon utilisé est au choix de l'équipe qui joue en attaque, sans restriction de taille.

3 - REGLES DE JEU :

Le format de jeu est du 5 contre 5, sans joueurs de ligne, sans blocs et sans plaquages.

EN ATTAQUE :

Le Quarterback n'a pas le droit de franchir la ligne de mêlée, mais peut se déplacer sur toute la largeur.

Une équipe en attaque est composée de :
- 1 Centre (snapeur) : devient éligible pour une réception de passe après la mise en jeu (snap)
- 1 Quarterback : possède 8 secondes pour lancer, si après ce délai la passe n'est pas exécutée, le jeu est stoppé, tenu suivant, balle au point précédent. Il ne peut pas franchir la ligne de mêlée.
- 1 seul Running back obligatoire. Pas de formation « Empty ».
- 2 Receveurs alignés sur la ligne de mêlée avant le snap. Les motions ne sont pas permises. Aucun Receveur ne peut être aligné à moins de 5yds du Centre. Une formation « Twins » peut être utilisée.
- Un Receveur ne peut pas s'aligner plus proche que 5 yards du Centre.
- La distance minimale entre 2 Receveurs est de 3 yards (pas de « Bunch »).
- Pas de motion autorisée.

EN DEFENSE :

Une équipe en défense est composée de :
- 2 ou 3 Défensive Backs / 3 ou 2 Linebackers

En réalité, ils sont tous DB, mais le nom et le placement leur permet d'assimiler des éléments de base de la défense au football américain.

Un seul joueur défensif pourra franchir la ligne de mêlée et effectuer une pression sur le QB. Il devra s'aligner à 7 yards du ballon et se signaler en levant la main Lorsqu'un jeu au sol est déclaré, il n'y a plus de restriction sur la pénétration défensive, tous les joueurs peuvent « attaquer » le porteur.

- Un maximum de 2 sacks est permis par série de 4 tentatives. Ces 2 sacks effectués, l'équipe ne pourra plus rusher jusqu'à la première tentative suivante.

3.1 DEROULEMENT

L'équipe en attaque part de sa ligne de 8yds.
Elle possède 4 tentatives pour franchir 10 yards, et ainsi de suite comme dans les règles habituelles.
Avant chaque action, le ballon est replacé au milieu de terrain.

Pas de jeu de coup de pied.

Un éducateur par escouade peut se trouver sur le terrain entre les actions, il devra obligatoirement se trouver du côté offensif au moment du snap et veiller à ne pas gêner le bon déroulement du jeu et de l'arbitrage.

L'attaque possède 40 secondes pour remettre la balle en jeu après la fin de l'action précédente. Nous souhaitons vraiment maximiser le temps de jeu pour les pratiquants.

En cas de passe, l'arbitre principal, placé derrière l'attaque, annonce « TIME » d'une voix forte au bout de 4 secondes, afin de signaler au Quarterback qu'il lui reste 4 secondes pour lancer.

Transformation : Il n'y a pas de coup de pied donc elle devra être jouée à la main.
Après un Touchdown, l'équipe en attaque possède 1 tentative, en partant de la ligne de 3yds de l'adversaire. Si le Touchdown est inscrit, la transformation est validée (1 pts).
Après un Touchdown, l'équipe en attaque possède 1 tentative, en partant de la ligne de 8yds de l'adversaire. Si le Touchdown est inscrit, la transformation est validée (2 pts).

Turnovers (Interception et Fumble) : Nous appliquons la règle FFFA. Les turnovers peuvent être remontés jusqu'à la zone d'en-but adverse (6pts, 1 ou 2pts s'il s'agit d'une transformation)

Safety : Il n'y a pas de safety. Si cette situation se présente, perte de down pour l'attaque et le ballon est remis en jeu au point précédent.

Mercy Rule : Lorsqu'une équipe mène de 28pts, le score est entériné et validé pour le tournoi, et on démarre un 2nd match jusqu'à la fin du temps imparti initialement dont le score ne comptera pas.

3.2 TEMPS DE JEU

Le temps de jeu d'un joueur ne doit pas dépasser 180 minutes sur la journée.

En fonction du nombre d'équipes présentes sur les plateaux, le temps de jeu pourra varier :
1 ou 2 matchs / équipe = 2 x 30' – 3 Temps morts / équipe / mi-temps
3 ou 4 matchs / équipe = 2 x 20' – 2 Temps morts / équipe / mi-temps

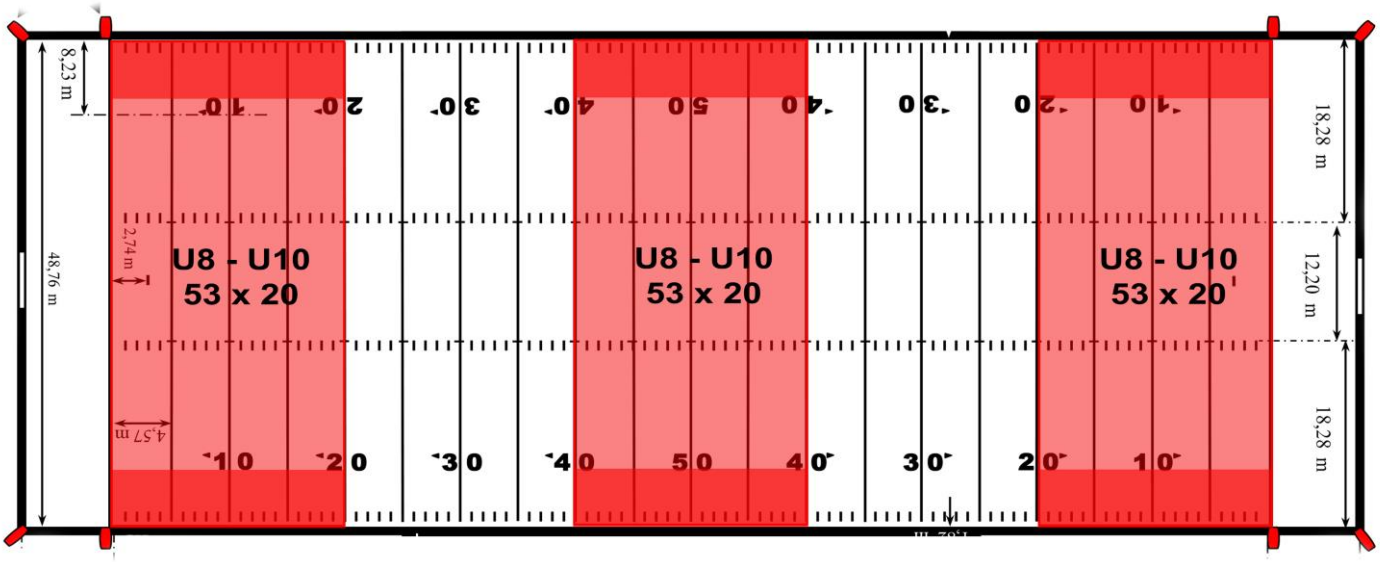
3.3 NOMBRE D'EQUIPES PAR PLATEAU

1 terrain : 3 équipes maximum (2 qui jouent / 1 au repos)
2 terrains : 6 équipes maximum (4 qui jouent / 2 au repos)

4. DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE FOOTBALL AMERICAIN A 5 vs 5

Le terrain mesure 20 yds de large x 53 yds de long. Incluant 2 zones d'en-but de 7 yds chacune. Cela permet d'intégrer 3 mini-terrains sur un grand terrain de Football Américain (ils devront être séparés par une zone de 10yds de largeur au minimum)
Les limites essentielles pourront être marquées par des plots plats.
Assurer une sécurité maximale vis-à-vis des contours.

Si la « main courante » est suffisamment éloignée de la ligne de touche, alors on pourra placer les « end zone » des mini-terrains à l'extérieur des lignes de touche, et ainsi agrandir la longueur du terrain de jeu à 5vs5.



PRECONISATION DE LARGEUR DE TERRAIN

Catégorie / Jeu à	U8	U 10
5	20	20

Tableau de la mise en conformité des diplômes par catégories

2017-2018 - TABLEAU OFFICIEL					
Catégories et division	Entraîneur Principal	1er Adjoint	2ème Adjoint	Autres adjoints	
U10	CA2				
U12 / U14	CA2				
U16	CA3	CA2			
U19	CA3	CA2			
Senior Féminine	CA3	CA2			
Senior Régional	CA3	CA2			
Senior D3	CA3	CA2			
Senior D2	DES/DE/CQP	CA3	CA3		
Senior D1	DES/DE/CQP	CA3	CA3		

Note : les niveaux demandés sont les niveaux **à minima**. Par exemple, si le niveau demandé est le CA2, l'entraîneur pourra être DES, DE, CQP ou CA3. Dès l'instant où il faut un diplôme pour apparaitre sur un poste, l'Initiateur Fédéral ne permet plus d'apparaitre en tant qu'entraineur. Si la colonne est grisée, cela signifie que l'on peut apparaitre sans la moindre qualification.

En rouge : les modifications par rapport à l'ancien tableau

Code d'éthique et formation des entraîneurs :

Ces catégories doivent être une vraie école de football en termes de jeu, mais aussi **d'éthique sportive de la part des éducateurs et des joueurs**.
L'équipe d'entraîneurs est sous la responsabilité de l'Entraîneur Chef (EC) qui doit être au moins titulaire du **CA2**.
Le code d'éthique est mis en place pour bien définir les périmètres d'action de chacun (dirigeants, arbitres et entraîneurs) sur l'organisation du football américain jeune.

L'ensemble des responsabilités suivantes s'applique à tous les entraîneurs :

1. Un EC doit avoir au moins 21 ans, il doit être présent à tous les entrainements et à tous les matchs.
2. Un adjoint doit avoir au moins 16 ans, il doit être inscrit dans le processus de formation fédérale.
3. L'EC détermine les assignations des adjoints.
4. S'il n'y a pas de Kinésithérapeute, un des entraîneurs doit posséder un diplôme médical (PSC1).
5. Lorsqu'un entraîneur est approuvé par la fédération, cette permission n'est valable que pour un an.
6. Les entraîneurs ne font pas les règles de l'équipe ou de la fédération. Néanmoins ils doivent les faire respecter. De plus, sur le terrain, ils doivent suivre précisément celles-ci.
7. L'EC est le responsable des actions de toutes les personnes (adjoint, parents, Kiné…) présentes lors de rassemblements liés au football américain.

Tous les entraîneurs sont régis par **le code de conduite** suivant et tout manquement à une règle entraîne des sanctions. Rappelez-vous que, en tant qu'EC, vous êtes responsable pour votre équipe. Les réactions de vos joueurs et de vos supporters seront en relation avec les vôtres.

1. S'assurer que les techniques enseignées sont autorisées par la règle de jeu.
2. Pas de tabac sur le bord de touche.
3. Ne pas permettre à un joueur non autorisé de jouer.
4. Les entraîneurs doivent accepter toutes les décisions des arbitres.
5. Pas de critique des joueurs devant des spectateurs, toutes les remarques doivent être dites entre membres de l'équipe.
6. Ne pas critiquer les adversaires, les supporters adverses par des paroles ou des gestes.
7. Ne pas s'engager dans un coaching excessif sur le bord de touche et ne pas laisser les autres personnes non membre du staff sur le banc crier des instructions.
8. Etre capable de contrôler les personnes sur la ligne de touche. Tout supporter devenant une nuisance devra quitter le terrain.
9. Mettre l'accent sur le fait que la performance est le résultat de l'équipe.
10. Ne pas encourager son équipe à marquer beaucoup de points lorsqu'elle domine trop ; dans ce cas, l'EC doit faire jouer tous les joueurs.
11. Faire arrêter tout participant d'un entraînement et d'un match qui aurait un problème de santé.
12. Mettre l'accent sur le fait que les bons athlètes s'obligent à être aussi de bons élèves.
13. Faire en sorte que toute activité liée au football américain soit un exemple à suivre dans la vie et aide à développer une bonne santé.
14. Ne pas permettre ou encourager les pertes de poids excessives pour un joueur au-dessus du poids autorisé.
15. Ne pas distribuer de médicaments ou de produits médicaux sans le consentement d'un médecin. Ne pas pratiquer d'actes para médicaux.
16. Ne pas utiliser de langage grossier.
17. Ne pas délibérément inciter à des comportements antisportifs.
18. Interdire l'usage de tabac, d'alcool ou de produits illégaux lors d'entraînements ou de réunions.

FFFA

N'OUBLIEZ PAS

1. CE N'EST QU'UN JEU

2. CE SONT DES JEUNES

3. LES ENTRAÎNEURS SONT DES EDUCATEURS

4. LES ARBITRES SONT HUMAINS

5. CE N'EST PAS LA COUPE DU MONDE

BON MATCH !

RESPECT - INTÉGRITÉ - EQUITÉ - ACCESSIBILITÉ

UN MESSAGE DE LA FFFA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL AMÉRICAIN

Le Football c'est aussi ça !