



Rappel des règles principales du football à 7vs7

Catégorie U17

Le football à 7 est régi par le règlement du football à 11 avec restrictions sur les points suivants.

Ce document peut être complété par le tableau récapitulatif des formes de jeux publié par la FFFA.

Général :

- Il n'existe aucune numérotation de maillots obligatoire pour cette catégorie. Les joueurs sont autorisés à jouer à tous les postes.
- Le terrain mesure 120y de long par 35y de large (end zones comprises). Les end zones mesurent 10y de profondeur.
- Le temps de jeu est de 4x12' en temps réel ou 4x20' en continu mais dans ce cas le temps est arrêté après un TD et la transformation est jouée avec le temps arrêté.
- Dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps, le temps défile toujours en continu (avec arrêt après un TD) cependant un temps mort bonus est donné à chaque équipe (il viendra s'ajouter aux temps morts non utilisés).

Offense :

En général :

- Le TE doit porter une marque distinctive claire (brassard, chasuble, charlotte) dans l'absence de cette marque claire **il doit clairement se signaler en levant le bras lorsqu'il arrive sur la ligne de scrimmage**. Si aucune de ces conditions n'est respectée le TE n'est pas éligible pendant le tenu (cf. pénalité de lineman inéligible downfield).
- Pendant la première phase du championnat (de Septembre à Janvier) un coach offensif est toléré sur le terrain pendant et entre les jeux. Il doit se tenir dans le backfield offensif pendant l'action (à l'endroit indiqué par l'arbitre pour ne pas gêner l'arbitrage). Il ne doit interférer avec le jeu à aucun moment, il n'est pas autorisé à parler à l'arbitre entre les actions sauf si le règlement habituel de la rencontre l'y autorise : (conférences arbitre/coach, explication de décisions arbitrales). Pénalité : renvoi du coach sur le banc. Cette autorisation n'est plus valable pendant la phase régulière du championnat territorial (janvier à juin).



Les formations :

- La base G-C-TE est obligatoire.
- 1 RB obligatoire aligné à 5 yards minimum du ballon, 4 joueurs sur la ligne de scrimmage, 3 joueurs dans le backfield, les deux bouts de ligne sont éligibles (le RC éloigné sur la ligne ainsi que le TE à l'opposé de celui-ci).
- 2 formations autorisées (1 RC de chaque côté de la balle ou 2 RC à l'opposé du TE). Toute autre formation est strictement interdite.
- Un RC ne peut pas être aligné à moins de 5 yds d'un autre joueur (OL, TE ou RC). Pas de formations type « bunch » ou « wing ».
- Tout mouvement avant le snap (motions, shifts, trades) est interdit.

Le jeu :

- 4 tentatives pour faire 10 yards.
- La balle se replace toujours au milieu du terrain (il n'y a pas de hashmarks).
- Départs des drives sur la ligne de 25 yards (touchback).
- Le touchdown rapporte 6 points.
- Le safety est possible. La remise en jeu se fera sous la forme d'un kick off.
- Une transformation à 2pts est possible. Elle sera effectuée de la ligne des 3y.
- Application de la mercy rule au-delà de 35 points.
- Le shotgun est autorisé mais il est vivement conseillé d'apprendre aux QB à travailler leurs techniques à partir de la position « sous le centre » le plus souvent possible.
- Le QB n'est pas autorisé à courir avec le ballon.
- Le QB est autorisé à se déplacer en deçà de la ligne de scrimmage (scramble) mais il dispose de 7 secondes maximum pour lancer la balle (au-delà de 7 secondes l'action doit être arrêtée par l'arbitre et on passe au down suivant).
- Les play actions sont interdites.
- Le fumble est possible (cf. règlement du football à 11).

Les contacts :

- Pour les jeux au sol Seuls les blocs simples sont autorisés (drive, reach, down, stalk...) les doubles teams et les combos sont interdits. Les décrochements (pulls) sont interdits également.
- Pour les jeux de passe une protection double team (deux bloqueurs contre un rusher) est autorisée
- Les blocks doivent se faire dans le respect des règles du football à 11. Les blocks sous la ceinture sont interdits.



Défense :

En général :

- Il n'existe aucune numérotation de maillots obligatoire pour cette catégorie. Les joueurs sont autorisés à jouer à tous les postes.
- Pendant la première phase du championnat (de Septembre à Janvier) un coach défensif est toléré sur le terrain pendant et entre les jeux. Il doit se tenir dans le backfield offensif pendant l'action (à l'endroit indiqué par l'arbitre pour ne pas gêner l'arbitrage). Il ne doit interférer avec le jeu à aucun moment, il n'est pas autorisé à parler à l'arbitre entre les actions sauf si le règlement habituel de la rencontre l'y autorise : (conférences arbitre/coach, explication de décisions arbitrales). Pénalité : renvoi du coach sur le banc. Cette autorisation n'est plus valable pendant la phase 2 du championnat territorial (janvier à Juin).

Les formations :

- 2 joueurs maximum sur la ligne de scrimmage. Un 3^{ème} joueur est autorisé si le down à parcourir est de moins de 3 yards.
- Chacun des 2 DL doit être clairement positionné de chaque côté du centre et il doit « couvrir » une partie du OL sur lequel il est aligné (pas d'alignement large).
- On ne peut pas aligner 2 DL sur un même OL.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver à 5 yards de profondeur de la ligne de scrimmage.
- En situation de goal line les défenseurs qui marquent des receveurs sont autorisés à s'aligner sur la ligne d'en but pour leur permettre de défendre les tracés rapides mais le contact (press technique) est interdit.

Le jeu :

- Les croisements entre deux DL sur la ligne défensive sont interdits. Le joueur doit contrôler le gap dans lequel il est aligné ou le gap adjacent (slant).
- Les blitzes sont interdits.
- La technique « press » est interdite sur le RC.
- Sur la ligne les joueurs peuvent s'aligner en 2 ou 3 points d'appui. Cependant la DTN préconise le 2 point d'appui si les départs ne sont pas maîtrisés et occasionnent des collisions fréquentes avec le casque.
- La balle peut être interceptée et remontée par un défenseur.
- Les fumbles peuvent être recouverts ou remontés.



Les contacts :

- Le plaquage ou tout autre contact est autorisé dans le respect des techniques en vigueur et des règlements validés par la FFFA pour la catégorie U17 (football à 9 ou à 11). Restrictions sur le plaquage avec le corps dans les jambes du porteur de ballon (éperonnage). Le hawk tackling est autorisé.
- Tout plaquage au-dessus de la ligne des épaules est une faute, tout plaquage initié sous les hanches **sans action (de tenaille) des bras** est une faute. Par extension tout plaquage sans action des bras est une faute (éperonnage).

Equipes spéciales :

Kick off et kick off return :

- La balle n'est jamais vivante pour l'équipe qui botte.
- Le coup de pied est donné de la ligne de 40. Ce doit être un kick en l'air et la balle doit atterrir derrière la ligne de 30 de l'équipe qui retourne.
- L'équipe qui couvre le kick off doit s'aligner sur la ligne de 40 de l'équipe adverse et l'équipe qui retourne s'aligne sur sa ligne de 35. Chaque équipe doit obligatoirement positionner 3 joueurs de chaque côté du « hasmark » central. Personne n'a le droit de bouger tant que le retourneur n'a pas la balle dans les mains (Signal visuel + signal auditif par l'arbitre).
- Un botté qui sort des limites du terrain ou qui n'atterrit pas à l'intérieur des 30 yards adverses est sanctionné d'une procédure illégale. La balle sera placée sur la ligne de milieu du terrain.
- Les joueurs ont le droit de bouger quand la balle est touchée par le retourneur ou 3 secondes après que la balle a eu touché le sol (lorsque l'arbitre baisse sa main et crie « jouez »).
- Si la balle est bottée dans l'end zone et qu'elle y est « contrôlée » par le retourneur, ou qu'elle sort par la ligne arrière de la end zone, ceci constitue un touchback et la balle sera placée sur la ligne de 25 de l'équipe qui retourne.
- Si un joueur de n'importe quelle équipe (autre que le retourneur) touche la balle de quelque manière le jeu est arrêté. La balle sera placée à cet endroit. Première tentative pour l'équipe qui reçoit.
- Si le retourneur ne remonte pas la balle elle sera remise en jeu à l'endroit où elle s'est immobilisée.
- Les returns de type « reverse » et « fake reverse » ne sont pas autorisés.
- Il n'y a pas d'onside kick possible dans cette forme de jeu.
- Si une équipe se présente sans avoir travaillé le KO et qu'elle n'est pas en capacité de l'exécuter l'autre équipe repartira du milieu du terrain après chaque score.
- Si une équipe se présente sans avoir travaillé le KOR et qu'elle n'est pas en capacité de l'exécuter elle repartira de sa ligne des 25 yards.



Punt et punt return:

- Pour l'équipe qui punte seuls le long snaper et le punter sont requis.
- Le long snaper et le punter se positionnent à la distance l'un de l'autre qui leur convient entre 10 et 15 yards.
- La balle est snapée et bottée dans la foulée pour apprendre les mécaniques de cette phase de jeu.
- Pendant cette phase de jeu le chrono est arrêté. 5 secondes sont décomptées automatiquement du chronomètre pour un punt. cela permet aux jeunes joueurs de prendre leur temps sur leurs techniques et annule tout punt déloyal.
- L'équipe qui retourne place deux retourneurs sur le terrain. Ils doivent réaliser un fair catch. Si le fair catch est réalisé la balle sera remise en jeu à cet endroit.
- Si le retourneur touche la balle sans la contrôler et que celle-ci roule vers son propre camp il doit la contrôler au sol et la balle sera remise en jeu à cet endroit.
- Si le retourneur touche la balle sans la contrôler et que celle-ci roule vers le camp adverse la balle sera remise en jeu à l'endroit où il l'a touchée.
- Si aucun des retourneurs ne touche la balle elle sera remise en jeu à l'endroit où elle s'est immobilisée ou à l'endroit où elle est sortie en touche.
- Si la balle est contrôlée ou si elle s'immobilise dans la end zone elle-même elle sera remise en jeu sur la ligne des 25 yards.

PAT et FG :

- Pour l'équipe qui botte, seuls le long snaper, le holder et le kicker sont requis.
- L'équipe qui est en défense n'est pas autorisée à pénétrer sur le terrain.
- La balle est snapée et bottée dans la foulée.
- Si le holder perd le ballon et qu'il est obligé de soulever son genou du sol pour le ramasser alors l'essai est considéré comme un échec.

En cas d'égalité au score à la fin du temps réglementaire :

- En cas d'égalité et si la forme de compétition l'exige. Il est possible de départager les deux équipes en donnant une possession de 4 tentatives à chacune sur la ligne de 20 yd de l'adversaire.
- Les équipes sont obligées de transformer à 2 points.
- Si les deux équipes sont encore à égalité au terme de leur série respective le processus se répète jusqu'à la victoire d'une des deux équipes.