

Prescriptions d'exécution pour l'organisation de jeu

(Pages 2-12)

Règlement pour la punition temporaire

(Pages 13-15)

FOOTBALL DES JUNIORS

D/7 - D/9

JUNIORS D : PRESCRIPTIONS D'EXÉCUTION

INTRODUCTION

L'organisation des compétitions juniors D est placée sous la responsabilité de l'ACVF. L'ACVF est responsable pour que les prescriptions soient respectées par tous les clubs de l'ASF.

Les garçons et les filles peuvent évoluer dans toutes les catégories.

ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

L'ACVF établit les calendriers.

Les équipes sont annoncées par les clubs pour les degrés respectifs.

Le football à 9 a été introduit dans toutes les régions.

Le football à 7 doit, pour les équipes plus faibles, toujours être pratiqué dans cette catégorie. L'organisation des compétitions dans le football à 9 et à 7 sera effectuée sous forme de championnat. Des classements seront établis et publiés.

Le nombre de match de championnat par équipe est de 18 à 22 par saison.

Dans les degrés régionaux supérieurs du football à 9, on doit jouer sur la longueur d'un terrain normal, c'est-à-dire de la surface de réparation à la surface de réparation. Les terrains doivent être marqués conformément au règlement

DIRECTION DES MATCHES

Les matches des catégories D seront dirigés par des arbitres minis formés par la CA/ACVF. Les arbitres seront convoqués officiellement.

Le Shake hands sera appliqué avant et après le match.

CARTES DE MATCH

Pour les catégories D, des cartes de match ASF officielles doivent être remplies pour les matches. Toutes les modalités liées à la carte de match ASF officielle des joueurs sont appliquées.

Dans le football à 9 joueurs, 14 joueurs au maximum peuvent figurer sur la carte de match.

Dans le football à 7 joueurs, 11 joueurs peuvent figurer sur la carte de match.

RENOIS DE MATCHES

Des demandes de renvoi doivent être adressées exclusivement à l'ACVF, selon les prescriptions en vigueur.

L'ACVF fixe à nouveau les matches conformément aux modalités de la Commission de jeu.

SANCTIONS

Les sanctions sont prises par la Commission de discipline de l'ACVF, conformément aux prescriptions éditées par la CPC.

QUALIFICATIONS

Les années de naissance permettant de jouer dans les catégories juniors D seront communiquées avant le début de la saison par le département technique de l'ASF.

Seuls les joueurs en possession d'un passeport de l'ASF sont autorisés à participer au championnat et aux tournois officiels des régions dans les catégories D.

Les demandes de qualification devront être adressées au contrôle des joueurs de l'ASF, en tenant compte des prescriptions en vigueur. Une photo format passeport et une copie d'une pièce d'identité devront être jointes pour l'établissement du passeport de joueur.

Dans le football à 9, seuls des joueurs en âge des juniors D ainsi que les juniors E de la classe d'âge supérieure sont autorisés à participer au championnat mais les responsables des clubs devront bien examiner d'éventuelles participations des juniors E de la classe d'âge supérieure chez les juniors D, football à 9. Les critères suivants servent d'aide pour la décision :

Le joueur n'est pas assez mis à contribution chez les juniors E et n'a pas de possibilité de jouer chez les juniors D, football à 7.

Le joueur remplit les conditions footballistiques et corporelles.

Le joueur appartient à cette équipe qui sera spécialement encouragée dans le club.

Les parents du joueur sont d'accord.

Le joueur n'a pas d'autres possibilités de jouer dans le club.

Les deux années des juniors E peuvent être alignés dans des équipes de juniors D du football à 7 et la classe d'âge supérieure des équipes de juniors D du football à 9.

Les filles de la classe d'âge inférieure des catégories de juniors C et D sont qualifiées dans la catégorie directement inférieure.

LOIS DU JEU

A défaut de prescriptions particulières, les lois du jeu officielles sont appliquées lors des compétitions juniors D. Ceci est valable pour les lois 4-12-15.

Les applications suivantes sont en vigueur dans les compétitions juniors D9 et D7

LOI 1 : LE TERRAIN DE JEU

Catégorie D 9 :

Un croquis avec les marques nécessaires est annexé. Dans les degrés régionaux supérieurs on doit jouer sur la longueur d'un terrain normal, c'est-à-dire de la surface de réparation à la surface de réparation.

Dimensions maximales du terrain de jeu	67 x 50 mètres
Dimensions minimales du terrain de jeu	57 x 44,5 mètres

Catégorie D 7 :

Un croquis avec les marques nécessaires est annexé.

Dimensions maximales du terrain de jeu	64 x 40 mètres
Dimensions minimales du terrain de jeu	50 x 35 mètres

Buts et filets

Pour toutes les catégories, dimensions des buts : 5 mètres de large, 2 mètres de haut.

Pour éviter les accidents, les buts doivent absolument être ancrés, de manière à ce que leur stabilité soit garantie. En cas d'accidents, le club qui joue à domicile est responsable. Les filets sont obligatoires pour tous les matches officiels et doivent répondre aux prescriptions des règles officielles de jeu. Les directives de la commission des terrains de jeu de l'ASF ont un caractère obligatoire.

Marquage du terrain

Il est recommandé de marquer la ligne médiane, les lignes des surfaces de réparation et la zone de hors-jeu (ligne de la surface de réparation prolongée jusqu'à la ligne de touche).

Si cela n'est pas possible, on doit utiliser des piquets ou des cônes (bois, matière synthétique). Les piquets, utilisés comme moyen complémentaire, doivent être plantés à 1,5 mètre au moins à l'extérieur du terrain de jeu (derrière les lignes de but).

Si le match se dispute sur la moitié d'un terrain de jeu normal, en travers du terrain, les lignes latérales doivent être marquées parallèlement à la ligne médiane, à la hauteur de la ligne des 5,5 mètres.

Les lignes de but sont autorisées en tant que lignes latérales, uniquement si les buts du terrain normal ont été enlevés.

En cas d'accident (collision avec les poteaux de but du terrain de jeu normal), le club recevant peut être rendu responsable lorsque le terrain de jeu n'a pas été marqué réglementairement.

La surface de jeu ne doit pas obligatoirement être marquée en blanc, mais peut aussi l'être avec une autre couleur.

Les terrains peuvent également être marqués par des bandes.

Secteur de sécurité à l'extérieur de la limite du terrain de jeu

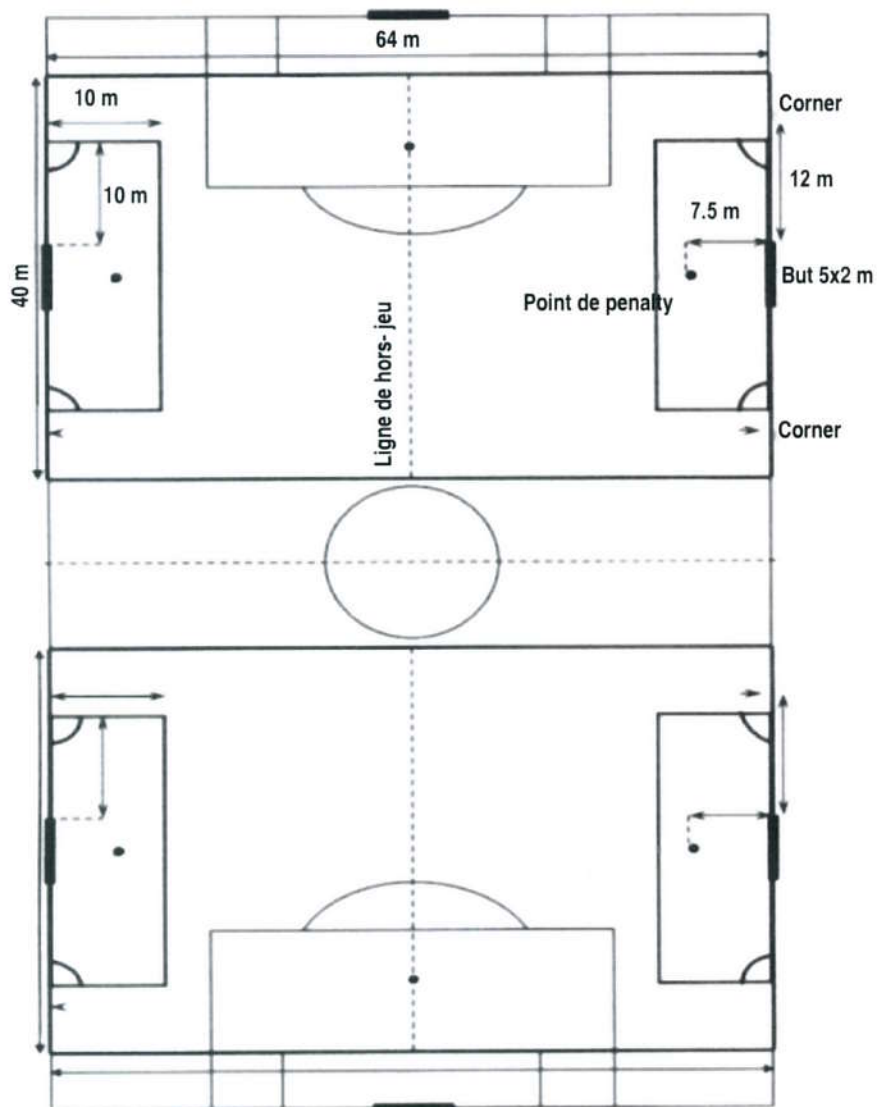
Jusqu'à la ligne de but 3 mètres (au minimum 2 mètres)

Jusqu'aux lignes latérales 3 mètres (au minimum 2 mètres)

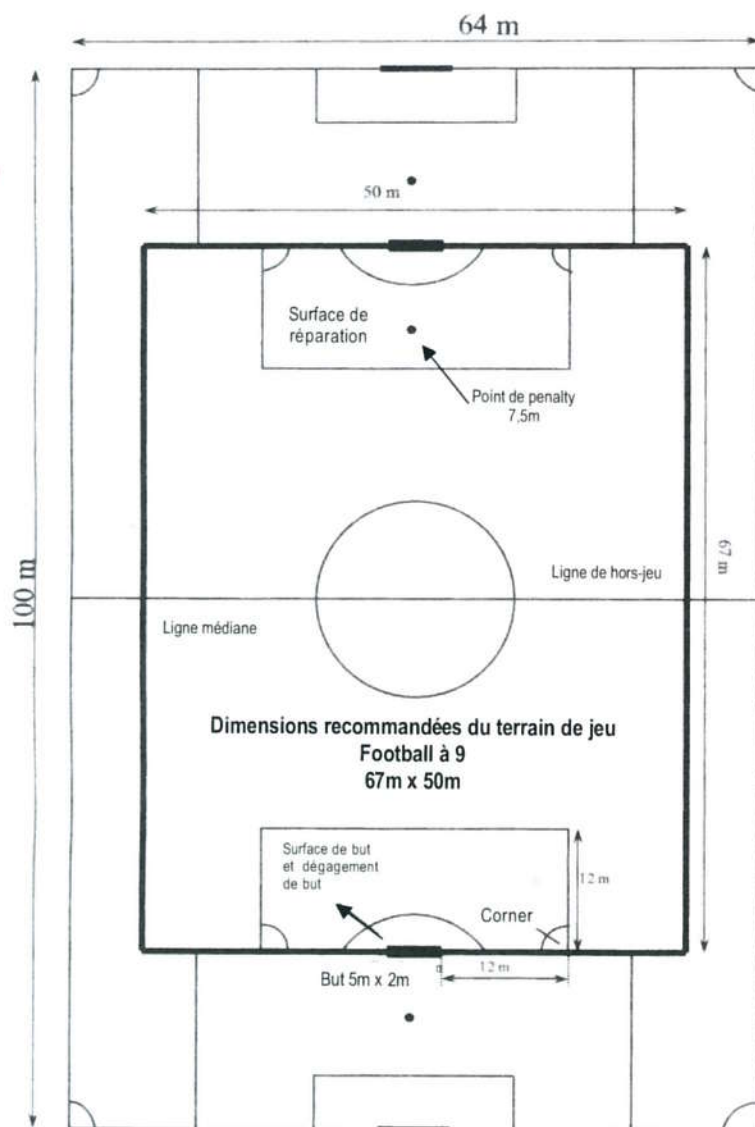
Aucun élément fixe et dangereux ne doit être présent à l'intérieur des zones de sécurité.

CROQUIS DES TERRAINS

Juniors D : terrain de jeu football à 7



Juniors D : terrain de jeu football à 9



LOI 2: LE BALLON

Les ballons suivants sont utilisés pour les rencontres:

Catégorie D: grandeur du ballon 4

LOI 3: NOMBRE DE JOUEURS

En juniors D, les équipes sont formées de 7 à 9 joueurs.

Pour les juniors D 7

Pour donner le coup d'envoi, il faut au moins 5 joueurs de la même équipe sur le terrain. En cas de blessures, de punitions temporaires, d'expulsions, dès le moment où il y a moins de **5 joueurs** sur le terrain le match est interrompu.

Pour les juniors D 9

Pour donner le coup d'envoi, il faut au moins 7 joueurs de la même équipe sur le terrain. En cas de blessures, de punitions temporaires, d'expulsions, dès le moment où il y a moins de **7 joueurs** sur le terrain le match est interrompu.

Joueurs remplaçants

Durant toute la durée du match, les joueurs figurant sur la carte de match de joueurs peuvent être remplacés lors d'un arrêt de jeu. Un joueur préalablement remplacé peut reprendre part au match. Le remplaçant prévu doit être annoncé à l'arbitre.

LOI 4: ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

LOI 5: L'ARBITRE

L'arbitre doit se présenter au terrain de jeu 45 min. au moins avant l'heure fixée pour le coup d'envoi afin de pouvoir effectuer les formalités prescrites.

Tenue et équipement

L'arbitre doit porter le maillot officiel sur lequel est apposé l'insigne de l'association ainsi que des cuissettes et des chaussettes longues.

L'arbitre a le pouvoir d'avertir ou d'expulser un joueur dont le comportement est incorrect ou antisportif.

Le règlement de la punition temporaire est applicable en juniors D9 et D7.

Au lieu d'un avertissement, c'est une punition temporaire de 10 minutes qui est prononcée et qui est signalée optiquement de la même manière qu'un avertissement au moyen de la carte jaune.

Le règlement pour la punition temporaire édité par l'ASF (juin 2006) est appliqué.

Signe de reprise du jeu

Dans les cas suivants, un coup de sifflet est obligatoirement prescrit :

- Coup d'envoi
- Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation
- Lors de la reprise du jeu après une longue interruption
- Lors de l'exécution d'un coup franc, quand la distance réglementaire est fixée par l'arbitre
- Lors de la confirmation d'un but valable
- Lors de la fin d'une mi-temps

LOI 6: ARBITRE – ASSISTANT / JUGE DE TOUCHE

Les juges de touche sont mis à disposition par les clubs concernés

LOI 7: DURÉE DE LA PARTIE

La durée de jeu est de 2 x 35 minutes pour les matches juniors D.

Pour les matches, une pause de 10 minutes devra être intercalée entre les deux mi-temps.

Les responsables juniors peuvent – après entente – proposer à l'arbitre de raccourcir la pause de 5 minutes lorsque des circonstances exceptionnelles l'exigent.

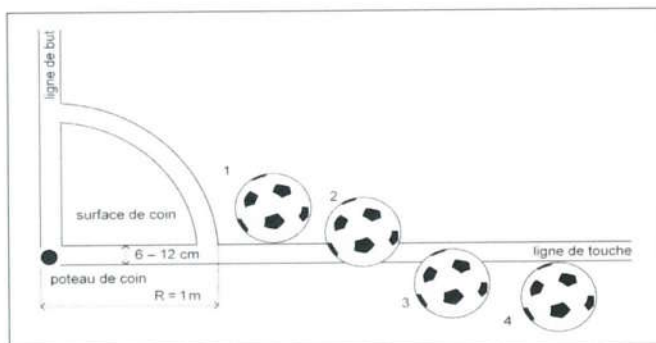
LOI 8: COUP D'ENVOI ET BALLE D'ARBITRE

La coutume veut que le choix du côté de la pièce revienne au capitaine de l'équipe visiteuse.

Balle d'arbitre

En principe la balle d'arbitre doit s'effectuer à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du jeu.

LOI 9 : BALLON EN JEU OU HORS DU JEU



ill. : Ce dessin montre quand le ballon, dans toute sa circonférence, a franchi la ligne de touche. Aussi longtemps que le ballon se trouve dans les positions 1, 2 et 3, le jeu continue. Le ballon est hors du jeu seulement en position 4.

LOI 10 : BUT MARQUE

Le but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.

LOI 11 : HORS – JEU

En juniors D9 et D7, on jouera selon la règle officielle du hors-jeu.

LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

LOI 13 : COUPS – FRANCS

Jeu du gardien de but

Le gardien ne peut toucher le ballon avec les mains qu'à l'intérieur de la surface de réparation.

Dégagement du gardien (au pied et à la main)

En juniors D7, le ballon doit toucher le sol ou un joueur dans sa propre moitié de terrain. Les dégagements au pied et à la main au-delà de la ligne médiane seront sanctionnés par un coup franc indirect contre l'équipe fautive sur la ligne médiane (également valable pour le dégagement en demi-volée).

En juniors D9, le ballon peut être joué au-delà de la ligne médiane par le gardien.

En juniors D9 et D7, si le ballon est en jeu et que le gardien ne le prend pas dans les mains, il peut toujours le dégager au-delà de la ligne médiane. Ceci est également valable si le gardien a repoussé le ballon.

Dégagement du gardien lorsqu'il se trouve à l'extérieur de la surface de réparation

Hors de sa surface de réparation, le gardien doit être considéré comme un joueur de champ.

Dégagement du gardien après avoir posé le ballon devant lui à la main

En juniors D7, si le gardien bloque le ballon ou le prend au sol avec les mains et le roule ensuite devant lui dans la surface de réparation, le dégagement doit toucher le sol ou un joueur dans sa propre moitié de terrain. Si ce n'est pas le cas, un coup franc indirect sur la ligne médiane sera accordé à l'équipe adverse. Si le ballon est roulé hors de la surface de réparation, il peut être frappé au-delà de la ligne médiane.

En juniors D9, le gardien peut, après avoir posé le ballon devant lui à la main, jouer le ballon au-delà de la ligne médiane.

Passe en retrait au gardien

La règle de la passe au gardien sera appliquée chez les juniors D7 et D9.

LOI 14: COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Une faute à l'intérieur de la surface de réparation sera sanctionnée par un coup de pied de réparation. Le point de réparation doit être marqué (7,5 mètres devant le but).

LOI 15: RENTRÉE DE TOUCHE

LOI 16: COUP DE PIED DE BUT

En juniors D9 et D7, le coup de pied de but s'effectue depuis le point de penalty selon la règle officielle le dégagement s'effectue par le gardien ou par un joueur. Le directeur de jeu doit faire en sorte que la distance (6 mètres) entre le joueur exécutant le dégagement et son plus proche adversaire soit respectée.

Le ballon doit sortir directement du champ de jeu de la surface de but et ne peut être touché par un autre joueur que s'il a traversé la ligne de la surface de réparation.

En juniors D9, le coup de pied de but est autorisé au-delà de la ligne médiane.

En juniors D7, le coup de pied de but n'est pas autorisé au-delà de la ligne médiane. Le ballon doit toucher le sol ou un joueur dans sa propre moitié de terrain. Les dégagements au-delà de la ligne médiane seront sanctionnés par un coup franc indirect contre l'équipe fautive sur la ligne médiane.

LOI 17: COUP DE PIED DE COIN

Catégorie D9

Le coup de pied de coin sera tiré depuis la hauteur du point d'intersection de la surface de réparation de chaque côté du but (12 mètres). Le directeur de jeu fera en sorte qu'il y ait une distance suffisante (6 mètres) entre le joueur tirant le coup de pied de coin et son adversaire le plus proche.

Catégorie D7

Le coup de pied de coin sera tiré sur la ligne de but d'une distance de 12 mètres de chaque côté du but.

Dispositions finales

L'ACVF tranchera pour tous les cas non prévus relatifs aux compétitions juniors D, en tenant compte des dispositions réglementaires en vigueur.

Règlement pour la punition temporaire lors des matches de juniors du football de base, des enfants et des joueuses juniors.

Annotation Uniquement le genre masculin est utilisé pour l'arbitre, joueur ou accompagnant des juniors pour des raisons de simplification. Il se réfère aussi bien à la gent féminine que masculine.

Art. 1

But Il est précisé de manière explicite que lors de matches amicaux entre équipes juniors du football de base et des formations non soumises au règlement sur la punition temporaire ledit règlement n'est pas appliqué.

Application La punition temporaire est appliquée lors de tous les matches de juniors du football de base (championnat, coupe, matches amicaux, tournois).

Sous réserve d'une instruction des moniteurs, elle sera également appliquée (pas d'avertissements!) au niveau du football des enfants et du football des joueuses juniors.

Elle n'est pas appliquée lors des matches du football d'élite des juniors et lors de rencontres dont une équipe n'est pas soumise au présent règlement (Exception: Tournois selon le règlement spécial).

Art. 2

Punition Une punition temporaire signifie que le joueur fautif est exclu du terrain pour une durée de 10 minutes.

Au niveau du football des enfants, du football des joueuses juniors et lors de tournois, la durée de la punition doit être adaptée à la durée réduite des rencontres.

Les prescriptions d'exécution adéquates resp. les règlements de tournois font foi.

L'arbitre doit rajouter le temps perdu (p.ex. suite à des blessures, pertes de temps, etc.) à la durée de la punition.

Art. 3

Principe Lorsqu'un joueur commet une infraction aux lois du jeu qui mérite un avertissement, celui-ci est remplacé par une sanction disciplinaire immédiate de 10 minutes.

La punition temporaire est signalée par un carton jaune.

Si un joueur qui a déjà été sanctionné d'une punition temporaire, commet une nouvelle faute entraînant une punition temporaire, il sera expulsé par l'arbitre (2ème punition temporaire). Après le carton jaune l'arbitre montrera immédiatement le carton rouge.

Un joueur de champ puni temporairement ne peut être remplacé qu'après la fin de la punition temporaire conformément aux directives relatives aux changements (voir loi 3, ch. 2 des lois de jeu ASF).

Art. 4

Punition temporaire du gardien Si le gardien de but est puni temporairement, il peut être remplacé pour la durée de la punition, par le gardien remplaçant. Un joueur de champ doit alors quitter le terrain.

Si le gardien de but est remplacé par un joueur de champ, le changement de maillot est obligatoire.

Art. 5

Punition temporaire d'un joueur remplaçant Si l'arbitre doit sanctionner un joueur remplaçant d'une punition temporaire, celle-ci ne prendra effet qu'au moment où ce joueur remplaçant entrera en jeu

Art. 6

L'arbitre contrôle la durée de la punition temporaire.

Surveillance L'arbitre peut déléguer le contrôle du temps à l'un des deux accompagnants officiels de juniors (art. 3, al. 2 du règlement des juniors).

Le chronométrage du temps de punition est une décision de fait de l'arbitre contre laquelle il ne peut être recouru.

Art. 7

Comportement pendant la punition temporaire Pendant la durée de la punition temporaire, le joueur reste sous la juridiction de l'arbitre. Le joueur doit rester dans la zone technique (voir loi 1, ch. 2.9 des lois de jeu ASF). Il doit porter un maillot qui se différencie nettement de celui des deux équipes.

Pendant la durée de la punition temporaire, il est interdit au joueur d'assumer une fonction quelconque en relation avec le match (juge de touche, etc.).

Art. 8

Un joueur puni temporairement peut rentrer en jeu - sur ordre de l'arbitre - lors de la première interruption de jeu après l'expiration de la punition temporaire.

Retour sur le terrain Si le joueur entre sur le terrain sans autorisation de l'arbitre, il doit être sanctionné d'une deuxième punition temporaire, et par conséquent être expulsé (Loi 3, ch. 2.7 des lois de jeu ASF).

Lors d'une interruption du jeu, l'accompagnant officiel des juniors peut attirer l'attention de l'arbitre sur le fait que la punition temporaire est terminée.

Si, malgré l'intimation de l'arbitre, le joueur refuse de revenir sur le terrain, il sera expulsé et ne pourra pas être remplacé.

Art. 9

Fin prématurée de la sanction La punition temporaire ne peut être abrégée que par le coup de sifflet final ou par un arrêt prématuré du match. Une punition temporaire interrompue par la mi-temps doit être terminée au début de la seconde mi-temps.

Si la punition temporaire est abrégée avant son terme, le joueur ne pourra pas participer au tir de coups de pied de réparation (tir de penalties).

Art. 10

Nombre de joueurs Le match doit être arrêté si le nombre de joueurs d'une équipe est inférieur à 7 (JD9) et inférieur à 5 (JD7) à la suite d'une ou plusieurs punitions temporaires.

Art. 11

Autres sanctions La punition temporaire (= avertissement) n'entraîne pas d'autres mesures disciplinaires. Elle ne doit pas - sous réserve des prescriptions régionales - être rapportée.

Exception: une deuxième punition temporaire (= expulsion) ou une punition temporaire et une expulsion. Dans ce cas l'expulsion est traitée séparément, sans considération de la punition temporaire.

Art. 12

Recours Il ne peut pas être recouru contre une punition temporaire.

Art. 13

Traduction En cas de divergences, le texte allemand fait foi et est déterminant.

Art. 14

Entrée en vigueur Ce règlement a été approuvé par le conseil de l'Association lors de sa séance du 13 avril 1996. Il entre en vigueur le 1er juillet 1996 et remplace le règlement du 25 avril 1987.

ASSOCIATION SUISSE DE FOOTBALL