



FFFA

Service émetteur :
DTN / CFA

Directives Football Américain Jeune 2016-2017

REGLEMENT TECHNIQUE U14

Forme de jeu à 7vs7



INTRODUCTION

Le règlement vise à déterminer les règles administratives, ainsi que les règlements sportifs liés à la pratique du jeu à 7vs7, 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 progressivement 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 7vs7 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 U14 :

- Le nombre de joueurs minimum pour participer à une rencontre est de 11 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 3 heures de match maximum 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.
- Dans un souci de faire jouer le maximum d'équipe il est possible de faire des rencontres à 5vs5 si une des deux équipes ne peut pas jouer à 7vs7. Le nombre minimal de joueurs sur la feuille de match est de 8 joueurs. Il est fortement conseillé aux structures qui vont se rencontrer sur un tournoi/plateau ou sur une rencontre de se contacter largement en amont afin de bien définir quel format de jeu elles vont employer (7vs7 ou 5vs5). Cela évitera des complications et débats inutiles le jour de la rencontre et permettra aux équipes de se préparer en conséquence de la formule décidée conjointement.
- Lorsque des joueurs de la catégorie U14 jouent à 5vs5 ils en appliquent les règles tactiques mais ils sont autorisés à se bloquer avec les mains sans engager le casque (pénalité automatique et immédiate). Ils ne sont en aucun cas autorisés à se plaquer (déflagage obligatoire).

1 - REGLEMENT ADMINISTRATIF

1.1 ENCADREMENT

L'Entraîneur Responsable doit être diplômé CA2 pour la saison 2016/17, et avoir au minimum 21 ans. Les Entraîneurs Assistants doivent être diplômé du CA1 pour la saison 2016/17, et 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 entraînement 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'Entraîneur 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 2 arbitres licenciés FFFA (âge minimum 16 ans) qui ont 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. Chacun pouvant se placer sur le terrain derrière son équipe, à raison d'1 coach/arbitre derrière l'attaque, 1 coach/arbitre derrière la défense. Au moment du snap chaque coach arbitre doit se trouver à l'emplacement prévu par les mécaniques d'arbitrage.

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, la légalité du nombre de joueurs sur la ligne défensive, la tackle box, les sacks QB (déflagué), la légalité des contacts, et autres.
- Juge de Chaine – Juge de Ligne : positionné sur une des touches sur la ligne de mêlée, en charge de gérer l'avance extrême, la légalité des contacts, la réception des passes, le franchissement de la ligne à atteindre, et autres.
- Si un 3^{ème} arbitre est présent : Juge de Champ Arrière : en charge de gérer le temps (de match, les tentatives, la tackle box, la légalité du nombre de joueurs sur la ligne défensive, les interférences de passe, la légalité des contacts, et autres.

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

Blocks sous la ceinture, pt précédent, 10 yards ou moitié de distance

Brutalité du défenseur : Passage en force sur un bloqueur, contact excessif au moment du deflagage : 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)



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

Blocks 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 : pt précédent, 5 yards

Non-respect des restrictions défensives : pt fin de course si au-delà de la LDM, 5 yards, si non pt précédent, 5 yards

Faux départs, dépassement défensif : pt précédent, 5 yards, un accompagnement des joueurs et des entraîneurs sera de mise afin de ne pas ralentir le jeu, le but étant de pratiquer. Seules les fautes flagrantes et exagérées seront appelées, et cela dans un but éducatif.

2.2 EQUIPEMENTS

Les joueurs doivent porter l'intégralité des équipements de football américain, conformément aux règlements de la FFFA. 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 7 contre 7.

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 :

- 3 Linemen Offensifs dont un des deux guards peut être éligible (il doit être reconnaissable par un signe distinctif : numéro éligible, brassard, chasuble, charlotte, etc)

La formation étant toujours G-C-G

- seuls les blocks simples sont autorisés (drive, down, reach, pass pro, stalk) aucun décrochement n'est permis pour un joueur de ligne. Le block à deux contre un n'est pas autorisé non plus sauf sur la protection de passe.
- 2 Receveurs : un sur la ligne de mêlée et un en retrait (le Flanker, celui du côté du TE). Une formation « Twins » peut être utilisée, le RC en retrait devra alors être le RC intérieur.
- Un RC ne peut pas s'aligner plus proche que 5 yards du bout de la ligne offensive.
- La distance minimale entre 2 RC est de 3 yards (pas de « Bunch »)
- Pas de motion autorisée
- 1 seul Running back obligatoire. Pas de formation « Empty »
- Le RB doit se trouver à une profondeur de 5 yds maximum du ballon.
- Le RB est autorisé à rester dans la protection du QB en cas de situation de passe. Il peut aussi sortir du backfield pour attraper une passe.
- La feinte de course type « Playaction » n'est pas autorisée.

EN DEFENSE :

Une équipe en défense est composée de :

- 2 Linemen Défensifs (alignés sur la ligne de scrimmage en 2 ou 3 points d'appui) à 1 yard de distance des bloqueurs offensifs.

Un DL de chaque côté du ballon, il doit être aligné sur une épaule du Centre ou du Guard (pas d'alignement large type « Jet », ni 2 DL alignés sur le même bloqueur). Le DL doit pénétrer dans le gap correspondant à son alignement. (Pas de « Slant »)

- 2 Rushers maximum autorisés pour sacker le QB en cas de situation de passe.

Un Rusher doit être placé sur la ligne de scrimmage avant le snap, jamais en retrait.

- Si la distance à parcourir est de moins de 3 yards, la défense peut amener un 3eme DL et rusher à 3 sur les situations de passe.
- Les autres joueurs sont des LB's ou des DB's.
- 1 LB ou 1 DB ne peut pas se trouver sur la ligne de scrimmage il doit obligatoirement se trouver à une profondeur minimum de 3yds.
- La technique de « Press » est interdite pour un DB.
- En situation de « Goal line » le DB est autorisé à s'aligner sur la ligne d'en-but.

Aucun joueur défensif, autres que les 2 ou 3 Linemen Defensifs, ne pourra franchir la ligne de mêlée, ni effectuer une quelconque pression sur le QB en cas de jeu de passe. 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.

SUR UNITES SPECIALES :

- Kickoff : L'engagement est donné depuis la ligne d'en-but. L'équipe qui retourne le coup de pied peut déployer un schéma de retour, en utilisant des « blocks écrans » (le bloqueur s'immobilise et arrête son action lorsque le défenseur le touche) L'équipe qui remonte le coup de pied garde le bénéfice du retour si celui-ci va au-delà de la ligne de 8 yds. Dans le cas contraire, elle part en attaque sur sa ligne de 8 yds.
- Le « onside kick » est interdit.
- Punt : pour l'attaque seul le snaper et le punter sont autorisé sur le terrain, la défense peut disposer deux retourneurs, les autres joueurs doivent sortir du terrain. Le but est d'apprendre aux jeunes les techniques relatives au punt. Le punter s'aligne donc à la distance qu'il souhaite du snaper, il réceptionne la balle et effectue son punt dans la direction qu'il souhaite. Si le snap est au-dessus du punter on rejoue le down au point précédent. Un des retourneurs effectue un « fair catch ». le jeu reprendra de cet endroit. Si à la réception se produit un « muff » vers l'avant la balle sera remise en jeu à l'endroit où le retourneur a touché le ballon initialement. Si à la réception se produit un « muff » vers l'arrière la balle sera remise en jeu à l'endroit où le retourneur arrête finalement le ballon.
- Field Goal : pas de Field Goal.

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.

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



L'arbitre 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.

Règles de contact :

Dans le but de préserver la santé des joueurs le coup de casque volontaire est strictement interdit, ainsi que la charge délibérée avec l'épaule. Tous les contacts se font en utilisant les mains.

Un joueur peut faire reculer un adversaire en le poussant avec ses mains mais il ne doit jamais engager son casque. Un défenseur peut éviter les blocks en utilisant ses mains pour chasser celles de l'adversaire et en passant par les côtés.

Le porteur de ballon doit éviter le contact il ne peut passer en force sur un défenseur.

Le porteur de ballon peut raffuter un défenseur qui vient le déflager.

Le défenseur peut saisir le porteur du ballon par le maillot pour faciliter le déflage mais cette action ne doit pas amener l'attaquant au sol.

Transformation : Il n'y a pas de Field Goal.

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'embut adverse (6pts ou 1 ou 2 pts s'il s'agit d'une transformation)

Safety : Il n'y a pas de safety. Si cette situation se présente l'attaque perd un down et le ballon est remis en jeu sur la ligne de 3.

Mercy Rule : Lorsqu'une équipe mène de 28pts, le score est entériné, et on démarre un 2nd match jusqu'à la fin du temps imparti initialement

3.2 TEMPS DE JEU

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

Exemple d'organisation d'un tournoi en fonction du nombre d'équipes présentes :

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 7vs7

Le terrain mesure entre 30 yds de large x 53 yds de long. Incluant 2 zone d'en-but de 7yds 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 7vs7.



PRECONISATION DE LARGEUR DE TERRAIN

Catégorie	U 14
Jeu à	
7	30
5	30

Tableau de la mise en conformité des diplômes par catégories.

SAISON	CATEGORIES	RESPONSABLE	ENCADREMENT
2016/2017	+ 19 D1	CQP	CA 2
	+ 19 D2	CQP	CA 2
	+ 19 D3	CA 3	CA 2
	+ 19 REG	CA 2	CA 2
	U19	CA 3	CA 2
	U16	CA 3	CA 2
	U14	CA 2	CA 1
	U12 / U10 / U8	CA 2	CA 1



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**.

Les autres entraîneurs, nommés Entraîneurs Assistant (EA), doivent être au minimum U19 et être titulaire du **CA1**.

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 entraînements et à tous les matchs.
2. Un EA doit avoir au moins 16 ans, il doit être inscrit dans le processus de formation fédérale.
3. L'EC détermine les assignations des EA.
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 (EA, 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.