

PLATEAUX M6 ANS

ATELIERS + JEUX D'OPPOSITIONS + Rencontres BALLE OVALE (règlement ci-dessous)

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 4 (5) joueurs
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure
TERRAIN	22 mètres (en but non compris) x 15m
BALLON	Taille 3
TEMPS DE JEU	Voir tableau
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du plateau ou du tournoi
DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS	<ul style="list-style-type: none"> • Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer, le botter. • Le jeu au pied est autorisé. • Pour s'opposer au porteur du ballon il suffit de le saisir, de l'attraper des deux mains ou de le ceinturer (du sternum à la ceinture). • Le défenseur ne peut pas arracher ou taper le ballon entre les mains du porteur de balle • Le joueur ceinturé ou attrapé doit immédiatement passer, donner, botter ou lâcher le ballon. • Les percussions sont interdites, le porteur du ballon doit chercher à éviter ses adversaires PAS DE RAFFUT. Le passage en force est interdit. • Tout joueur attaquant ou défenseur se situant entre le ballon et la ligne de but adverse est potentiellement hors-jeu. <p>Les actions défensives brutales ("cravate", poussée violente, tacle, placage haut, croc en jambes) sont interdites et donneront lieu à une pénalité (expulsion temporaire possible).</p>

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Sans retarder le lancement de jeu, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent le plus souvent possible. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon que lui présente l'éducateur-arbitre sans coup de sifflet de l'éducateur. • La remise en jeu rapide doit être privilégiée • Les opposants sont à 3 mètres.
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute à 3 mètres de toute ligne	
COUP FRANC	A l'endroit de la faute à 3 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe	

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CF OU 3M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES).

LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT

RECOMMANDATIONS

Les moins de 6 ans doivent avoir un fonctionnement spécifique et ne pas participer à tous les tournois EDR.

- 1 rencontre trimestrielle organisée par les comités départementaux.
- Lors des tournois prévoir des ateliers spécifiques sur les thèmes suivants :
 - motricité
 - manipulation de balle
 - résolution des problèmes de contact avec le sol
 - résolution des problèmes de contact avec partenaires et adversaires
- Déroulement des tournois :
 - mise en place des ateliers cités ci-dessus
 - oppositions sous forme de tournoi par niveau et sans classement.
 - Prêt de joueurs possible et recommandé pour pouvoir faire jouer tous les enfants (ou évolution de l'effectif ex : 5 contre 5 maximum)

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux). Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

Temps de jeu en Moins de 6 ans sur 1 demi-journée (maximum 30 minutes)

Jeu à 4 contre 4

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres/équ	Nb de périodes	Temps/période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'