



REGLEMENT SPORTIF COUPE DE BRETAGNE FOOT A 5



SOMMAIRE

I.LOIS DU JEU.....p 3

LOI 1 :Le terrain
LOI 2 :Le ballon
LOI 3 :Le nombre de joueurs
LOI 4 :L'équipement des joueurs
LOI 5 :L'arbitre
LOI 6 :Les arbitres assistants
LOI 7 : La durée de la partie
LOI 8 : Le coup d'envoi
LOI 9 :Le ballon en jeu et hors du jeu
LOI 10 : Le but marqué
LOI 11 : Le hors jeu
LOI 12 : Les fautes et incorrections
LOI 13 : Le coup franc direct et indirects
LOI 14 : Le coup de pied de réparation
LOI 15 : La rentrée de touche
LOI 16 : La sortie de but
LOI 17 : Le coup de pied de coin
LOI 18 : L'encadrement

II.ORGANISATION.....p 9

ARTICLE 1 : Déroulement de la Coupe Bretagne de Foot à 5
ARTICLE 2 : Composition des équipes
ARTICLE 3 : Formule de rencontre
ARTICLE 4 : Durée de jeu
ARTICLE 5 : Classement général
ARTICLE 6 : Equipes sur le terrain
ARTICLE 7 : Réclamations
ARTICLE 8 : Charte de l'éducateur

III.CLASSIFICATIONS.....p 12

Définition
Nouveau système
Mise en place
Les modes de pratique
Le rôle des classificateurs officiels
Méthodologie de classification
Handicap minimum
Cas particuliers

I. LOIS DU JEU

LOI 1 - LE TERRAIN

- **LES DIMENSIONS**

Terrain en salle.

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit être dans tous les cas supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur : mini 25 m – maxi 42 m

Largeur : mini 15 m – maxi 25 m

Les lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Toutes les lignes ont une largeur de 8 cm.

- **LA SURFACE DE REPARATION**

La surface de réparation est représentée par la zone des 6 m.

- **LES BUTS**

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils se composent de 2 montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3 m. le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 m du sol.

Ils sont obligatoirement fixés au sol ou au mur et équipés de filet.

- **LE POINT DE REPARATION**



Le point de réparation est situé à 6 m dans l'axe de la ligne de but.

LOI 2 - LE BALLON

C'est un ballon du type T4 (ou T5) "**sans rebond**" et homologué "**salle**" circonférence 62 -64 cm. Poids 400 à 440 g.

Revêtement cuir ou feutrine. Le ballon ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre. (Ballon disponible à la Fédération).

LOI 3. LE NOMBRE DE JOUEURS

- **LE NOMBRE**

La partie est jouée entre deux équipes comprenant chacune au maximum :

□ 5 joueurs dont 1 gardien.

□ En cas d'expulsions, si l'une des 2 équipes compte moins de 3 joueurs (dont le gardien de but), le match doit être arrêté.

□





3 remplaçants.

- **LES REMPLACEMENTS**

□ Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

□ Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.


- Les remplaçants prévus sur la feuille de match ne rentrent en jeu qu'après signalement et sur signe de l'arbitre.
- Il est impératif que le joueur (*sortant*) soit hors du champ de jeu pour que le joueur (*remplaçant*) pénètre sur le terrain.
- Le gardien de but peut remplacer n'importe quel autre joueur.
-  Le remplacement du gardien ne peut s'effectuer **seulement et uniquement** qu'à la mi-temps. Le gardien commençant la 2^e mi-temps termine alors forcément le match, sauf cas exceptionnel de blessure.
-  Les remplacements s'effectuent sur arrêt de jeu et sous contrôle de l'arbitre.

LOI 4 - L'EQUIPEMENT DES JOUEURS

• LA TENUE DES JOUEURS

Chaque équipe est munie au moins d'un jeu de maillots numérotés aux couleurs du club.


Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.


 Les joueurs de la catégorie D4 portent un brassard de couleur différente du maillot.

Les joueurs utilisent des chaussures de salle type tennis. Le capitaine d'équipe doit pouvoir être distingué des autres joueurs (*D4 ou non*), par un brassard spécifique.

• LA SECURITE

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux en tout genre. Les lunettes devront être attachées.


 Les chaussures orthopédiques, appareillages, prothèses accessoires de marches (cannes, déambulateurs, etc...) ne seront autorisés que sur autorisation préalable de la commission d'organisation.

 Les cannes (ou béquilles) ne sont pas des objets pour jouer (défensivement ou offensivement). La canne n'a le droit de toucher le ballon que de façon involontaire.

LOI 5 - L'ARBITRE

Un arbitre de champ est désigné pour diriger chaque match. S'il s'agit d'arbitres officiels, ils sont compétents pour tout ce qui relève du domaine technique. Ils sont également habilités à user de toutes les sanctions administratives dont ils disposent.

Il prend décision dans tous les litiges. Son autorité et l'exercice de ses pouvoirs qui lui sont conférés par les lois du jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain.


-  Il est le seul chronométreur de la partie.

LOI 6 – L'ASSISTANT DE TOUCHE

Dans la mesure du possible, un 2^{ème} arbitre aide l'arbitre principal à veiller à l'application du règlement. De plus, il a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction au règlement et s'assure, avec l'aide de l'arbitre principal, que les remplacements sont effectués correctement.

LOI 7 - LA DUREE DE LA PARTIE

-  Deux périodes de 7 mn

- Un repos de 5 mn entre chaque période
 - Le temps perdu accidentellement ou intentionnellement doit être ajouté au temps réglementaire.
 - Si une faute est sifflée dans les dernières secondes de chaque période, l'exécution de la sanction correspondante n'aura pas lieu au-delà du temps réglementaire, sauf pour un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct contre une équipe qui a commis plus de 5 fautes cumulables.
- Il est demandé aux arbitres de prendre en compte largement les remplacements intempestifs.
-  Les équipes ont droit à 1 temps mort d'une minute chacune pour l'ensemble du match. Il faudra en informer la table de marque, qui en informera l'arbitre, et sera applicable lors du prochain arrêt de jeu où l'équipe demandeuse sera en possession du ballon.

LOI 8 - LE COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort. L'équipe qui le gagne choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la 1^{ère} période. L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match. L'équipe qui gagne le tirage au sort effectue le coup d'envoi de la 2^{nde} période du match.
 - Au début de la 2^{nde} période, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.
 - Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain.
 - Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir à une distance d'au moins 3 m du ballon.
 - Le ballon est posé sur le point central.
 - Le ballon est en jeu quand il a été botté vers l'avant.
 - L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (sinon coup franc indirect).
 - Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi.
- Après une interruption momentanée du match, provoquée par une cause non prévue dans le règlement, le match reprend par une balle à terre, sous réserve que le ballon n'est pas franchi la ligne de touche ou la ligne de but juste avant cet arrêt de jeu.

LOI 9- LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

- **Ballon hors du jeu quand :**
 - Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit en l'air ou à terre ;
 - Le jeu a été suspendu par les arbitres ;
 - Il touche le plafond ou les éclairages.
- **Ballon en jeu dans toutes les autres situations y compris quand :**
 - Il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la transversale ;
 - Il rebondit sur l'un des arbitres se trouvant sur le terrain de jeu.

LOI 10 - BUT MARQUE

- Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la transversale.



□ Tout but marqué même depuis son propre camp pourra être validé.

LOI 11 - LE HORS JEU

Il n'existe pas de situation de hors jeu en foot à 5 en salle.

LOI 12 - LES FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

• COUP FRANC DIRECT :


- Donner ou essayer de donner un coup de pied à son adversaire
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- Sauter sur un adversaire
- Charger un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Bousculer un adversaire
- Retenir un adversaire
- Cracher sur un adversaire
- Tacle glissé interdit (on ne défend qu'en position debout). Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation, qui sera autorisé à défendre en se jetant au sol mais avec le corps ou les membres supérieurs, non en taclant. L'interdiction est stricte au niveau des joueurs de champ, sauf s'il s'agit d'un tacle pour sauver une balle de la sortie, qui ne met aucun adversaire en jeu.
- Interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon
- Faire intentionnellement une faute de main (sauf pour le gardien dans sa propre surface)
-  Tacler la béquille, les tripodes ou tout objet d'appui nécessaire pour l'équilibre d'un joueur.
-  Contre le joueur qui joue volontairement avec sa béquille, lors d'une action de but, hors surface de réparation.

Le coup franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface, dans quel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface.




• COUP DE PIED DE REPARATION

- Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de des fautes engendrant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
L'acte de brutalité, de conduite violente ou l'usage disproportionné de la force commis par l'équipe défendant dans sa surface de réparation, est sanctionné par un coup de pied de réparation (*voir page 8*).

- Pour toute faute du gardien excepté les fautes du gardien qui garde le ballon plus de 6 " ou qui intercepte le ballon à la main sur une passe en retrait de l'un de ses partenaires qui sont sanctionnées par un coup franc indirect sur la ligne des 6 m.

-  Contre le joueur en défense qui joue volontairement avec sa béquille, lors d'une action de but, dans sa surface de réparation.

• COUP FRANC INDIRECT :

-  Contre le gardien qui conserve le ballon plus de **6"** dans sa propre moitié de terrain.
- Pour jeu de manière dangereuse.
- Contre le gardien qui touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied.
- Contre le gardien qui après avoir lancé le ballon le retouche avec les mains sans qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire
- Contre le gardien qui touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche.
- Contre le joueur qui empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains.
- Contre le joueur qui renverse un adversaire en trébuchant.
-  Contre le gardien qui dégage à la main au-delà de la ligne médiane sans que le ballon soit joué ou rebondisse dans sa propre moitié de terrain.
- Sur une remise en jeu, contre le joueur qui joue 2 fois consécutivement le ballon avant qu'il ne soit joué par un autre joueur.
-  Contre le joueur qui joue volontairement avec sa béquille, hors action de but.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.

● **SANCTIONS DISCIPLINAIRES :**

Il appartient à l'arbitre, directeur du jeu, de réagir en fonction du fair-play du match, de la bonne entente de la camaraderie pour préférer le RAPPEL A L'ORDRE au carton jaune. Toutefois, si l'intégrité du jeu n'est plus respectée, il appliquera strictement le règlement en vigueur.

□ **Carton jaune** (*avertissement*) :

- se rendre coupable d'un comportement antisportif
- manifester en paroles ou en actes sa désapprobation
- enfreindre avec persistance les lois du jeu
- retarder la reprise du jeu
- ne pas se mettre à distance requise lors d'un corner, d'un coup franc, d'une sortie de but, d'une touche
- pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre
- Tout acte de simulation sur le terrain de jeu ayant pour but de tromper l'arbitre doit être sanctionné comme comportement antisportif
- Un joueur qui enlève son maillot après avoir inscrit un but recevra un avertissement pour comportement antisportif

Les cartons jaunes sont cumulables pendant toute la durée du tournoi ; le joueur ayant 3 avertissements sera suspendu 1 match.

□ **Carton rouge :**

- à la suite de son 2ème carton jaune.
- en se rendant coupable de brutalité envers adversaire, partenaire, arbitre ou tout officiel.
- en tenant des propos injurieux, grossiers
- lorsque le joueur arrête volontairement la balle avec la main sur une occasion franche(tir, centre décisif...)
- faute sur un joueur qui part seul au but
- en se rendant coupable d'une faute grossière.

- Sous réserve d'autorisation du chronométreur, un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu 2 minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les 2 minutes ne se soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :


- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur
- si les 2 équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des 2 équipes restera inchangée
- si les équipes jouent à 5 contre 3 ou à 4 contre 3 et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs pourra s'adjoindre un seul joueur supplémentaire ;
- si les 2 équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des 2 équipes restera inchangée
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, la composition des équipes restera inchangée


LOI 13 - LE COUP FRANC DIRECT ET INDIRECT

□ Quelque soit le type de coup franc, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.


□ Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu (sinon le coup franc est rejoué). Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché.

□ Lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc à l'intérieur de sa surface, tous les joueurs adverses doivent se trouver à l'extérieur de celle-ci. Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface.

□  Le coup franc indirect, suite à une faute du gardien dans sa surface, est tiré depuis la ligne des 6 m (à l'endroit le plus près de la faute).

□  Le coup franc indirect, suite à une faute du gardien qui dégage, sans que le ballon soit joué ou rebondisse dans sa propre moitié de terrain, est tiré depuis la ligne médiane.

LOI 15 - LE COUP PIED DE REPARATION

□  Le joueur tire le pénalty, du point matérialisé, point de réparation au sol à 6 m de la ligne de but.

□ Le gardien doit rester sur la ligne de but. Le gardien ayant la possibilité de se déplacer latéralement jusqu'à ce que le ballon soit frappé par le buteur.

□ Tous les joueurs autres que le tireur doivent se trouver dans les limites du terrain, en dehors de la surface, derrière ou à côté du point de réparation, à au moins 5 m du point de réparation.

LOI 16 - LA RENTREE DE TOUCHE

□ La remise en jeu est accordée à l'équipe opposée à celle qui a sorti le ballon au-delà des limites de touche, que ce soit en l'air ou à terre.

□ Le renvoi s'effectue au pied sur la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti.

□ Les joueurs adverses se tiennent à au moins 5 m du ballon.

□ Le joueur peut faire action de jeu immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, sans toutefois rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, dans le cas contraire : coup franc indirect.

□ **Un but marqué directement ou touché seulement par un défenseur ne sera pas validé. Le jeu reprendra par une sortie de but.**



Il n'y a pas de temps limite précis pour la remise en jeu du ballon.



Suite à une remise en touche, un but ne peut être validé s'il est tiré directement dans le but, sans qu'il ne soit touché par un partenaire **et un partenaire uniquement.**

LOI 16 - LA SORTIE DE BUT

□ La sortie de but est accordée quand le ballon est sorti par un attaquant au-delà de la ligne de but adverse.

□ Le ballon est remis en jeu par le gardien, **à la main**, depuis sa surface de but de façon à ce que le ballon soit joué ou rebondisse dans sa propre moitié de terrain (*dans le cas contraire : coup franc indirect sur la ligne médiane*).

□ Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

□ Le gardien de but ne peut pas jouer le ballon une 2nde fois avant qu'il ait été touché par un adversaire ou qu'il ait traversé la ligne médiane (*dans le cas contraire : coup franc indirect*).

□ Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.



Après une sortie de but le dégagement du gardien se fait à la main avec un rebond **dans sa moitié de terrain.**

LOI 17 - LE COUP DE PIED DE COIN

□ Le corner est accordé quand le ballon est sorti par le défenseur ou le gardien au-delà de sa propre ligne de but.

□ Le ballon est placé à l'intersection de la ligne de touche et de but.

□ Tous les joueurs adverses se tiennent à au moins 5 m.

□ Le joueur peut faire action de jeu immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, sans toutefois rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, (*dans le cas contraire : coup franc indirect*).

□ **Un but marqué directement ou touché par n'importe quel joueur sera validé par l'arbitre.**

LOI 18 - L'ENCADREMENT

Pendant les rencontres, seuls 2 cadres par équipe sont autorisés à assister l'équipe sur le banc de touche.

Un remplaçant de ce même groupe peut être sur le banc.

II. ORGANISATION DE LA COUPE DE BRETAGNE

ARTICLE 1 : Déroulement de la coupe de Bretagne

La **Coupe de Bretagne de Foot à 5** se déroulera sur deux journées (phase “Aller” et phase “Retour”).

Deux formats de compétition en fonction des catégories d’âge seront ouvertes :

- Coupe de Bretagne Jeunes
- Coupe de Bretagne Adultes

Un minimum de 3 équipes est nécessaire pour l’ouverture de chaque format, dans le cas contraire un format “OPEN”* sera mis en place.

*Un mixage entre les joueurs jeunes et adultes sera proposé en amont par les organisateurs. Le mixage permettra de préserver l’équité sportive entre les équipes.

Pour les joueurs indépendants (sans équipes), une BANQUE de joueurs sera créée pour compléter et/ou créer des équipes sur place.

Un classement général sera établi sur les deux journées (*voir article 4: Classement général*)

ARTICLE 2: Participation Coupe de France de FOOT à 5

Pour sa participation à la Coupe de France de Foot à 5, la délégation Bretonne de Foot à 5, sera constituée de deux équipes bretonnes:

- une équipe Jeune (8 joueurs max)
- une équipe Adulte (8 joueurs max)

*Une **sélection** des joueurs bretons sera réalisée par les référents de l’Equipe Technique Régionale (en fonction du calendrier sportif, une journée de détection pourra être réalisée).*

***ATTENTION:** La sélection des joueurs bretons sera ouverte uniquement pour les joueurs ayant participé la Coupe de Bretagne de Foot à 5.*

ARTICLE 3 : Composition des équipes

L’appartenance des équipes à l’une ou l’autre des deux coupes est déterminée par l’âge des joueurs.

COUPE JEUNE

□ Groupe Jeune: joueurs âgés entre 7 ans et 14 ans

COUPE ADULTE

□ Groupe Adulte: joueurs âgés entre 15 ans et plus

A la fois pour la Coupe Jeune et Adulte, il ne pourra y avoir sur le terrain pas plus de 2 joueurs de catégorie D4 et/ou D5B (voir classification parti 3) en même temps!

COUPE OPEN:

Mixage des joueurs jeunes et adultes

*Dans un souci d'équité, il ne pourra y avoir sur les terrains plus de deux adultes en même temps.

↳ GENRE

Les équipes peuvent être mixtes.

ATTENTION:

Tous joueurs qui s'engagent dans la compétition, doivent impérativement être présent sur les deux phases de la coupe de Bretagne (absence toléré pour raison médical). Afin de ne pas dénaturer la compétition, Il ne pourra pas y avoir de modifications des équipes (8 joueurs maximum par équipes) entre les deux phases !

ARTICLE 4 : Formule de rencontre

En fonction du nombre d'équipes inscrite sur la compétition deux formules de rencontres sont envisagées :

- ❖ **Cas de figure A** : > 5 équipes pour la chaque format (jeune et adulte - 10 équipes sur les deux coupes):
 - Uniquement des matchs de classement, 4 matchs par équipe sur la journée
- ❖ **Cas de Figure B** : < 5 équipes sur les coupes jeune et adulte
Exemple : 3 équipes jeune/ 3 équipes adulte:
 - **4 matchs par équipe sur la journée. Les équipes se rencontreront deux fois sur la journée.** Cela dans le but de faire un maximum de match sur les deux journées.**Exemple: 4 équipes jeunes/4 équipes adultes**
 - 6 matchs par équipe sur la journée.

REMARQUE: Incidence sur le Classement Général:

Dans le cas de figure B, tous les matchs seront pris en compte pour le classement général sur les deux journées de la coupe.

ARTICLE 5 : Durée du jeu

- 2 mi-temps de 7mn.
- La pause de mi-temps ne doit pas excéder 5 minutes.
- 1 prolongation de 2mn avec « but en or », suivie en cas de nouvelle égalité de tirs au but (3 par équipe).
- En cas de nouvelle égalité, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives (avec des tireurs différents des 3 premiers tirs au but).

ARTICLE 6 : Classement

- LA VICTOIRE = 4 points
- LE NUL = 2 points
- LA DÉFAITE = 1 point
- LE FORFAIT* = 0 point

* une équipe est déclarée « forfait » si elle ne se présente pas sur le terrain 5mn après l'horaire prévu pour la rencontre (dans ce cas, victoire de l'autre équipe par 3 à 0).

Classement des équipes sur la coupe :

- Suivant le nombre de points obtenus à l'issue des deux journées (l'équipe ayant obtenu le plus de point terminera 1^{ère}).
- En cas d'égalité du nombre de points entre 2 équipes, la confrontation directe sur les 2 matchs est étudiée en priorité.
- En cas d'égalité, d'autres critères seront pris retenus :
 - 1° Goal-average (différence de buts)
 - 2° Nombre de buts marqués

ARTICLE 7 : Équipement des joueurs

□ Pendant le déroulement des matchs, seul(s) le(s) coach(es) et les remplaçants se trouveront sur le banc de touche, à l'endroit qui leur est réservé.

Cet emplacement correspond à la partie de terrain occupée quand l'équipe est en défense.

A la mi-temps, les 2 équipes changent donc de côté.

□ Les joueurs et les remplaçants seront équipés de maillots de foot numérotés, de shorts, de chaussettes de foot et de chaussures adaptées (crampons interdits).

□ **Le port de protège-tibia est obligatoire pour tous, vu la rapidité du jeu et l'engagement des joueurs.**

ARTICLE 8 : Réclamations

Les réclamations portant sur la classification de jeunes d'équipes adverses ne pourront pas être portées auprès des organisateurs. Seuls les classificateurs officiels présents lors de la compétition se réservent le droit de tester les joueurs, s'ils l'estiment nécessaire.

En revanche, les réclamations portant sur des faits de jeu durant le match pourront être émises sur la feuille de match, et ce, avant la signature de celle-ci.

ARTICLE 9 : Charte de l'éducateur

Le mouvement handisport est épargné par les comportements irrespectueux et violents qui sont courants dans le football valide et se trouve donc être un modèle de fair-play. Sachant que l'équipe est à l'image de l'éducateur, celui-ci se doit d'avoir un comportement irréprochable et de véhiculer les valeurs du handisport. Ainsi chaque éducateur s'engage à :

1/ Conseiller, aider, donner des solutions et surtout encourager les joueurs

2/ Mesurer ses paroles et être pédagogue

3/ Sanctionner le mauvais comportement de ses joueurs

4/ Ne pas critiquer les décisions de l'arbitre de façon virulente mais de lui demander calmement des explications en cas d'incompréhension d'une prise de décision

5/ Avoir un comportement exemplaire dans la défaite comme dans la victoire.

III. CLASSIFICATIONS

DEFINITION

Pour permettre aux jeunes de se confronter aux autres dans un souci d'équité sportive, une classification « jeunes » multisports est établie. L'enjeu de la classification est essentiel sur les évènements « jeunes » car elle est garante du respect de l'équité sportive de la manifestation. Mais pour que ce système soit efficace, il est fondamental que les jeunes soient bien classés.

Nous avons élaboré une approche nouvelle de la classification « jeunes », afin de vous accompagner dans l'appréhension du système de classification « jeunes ». **Ainsi, nous nous appuyerons désormais sur l'évaluation des capacités fonctionnelles des jeunes à partir de la réalisation de tests.** En fonction des résultats obtenus sur ces différents tests, une classification des jeunes pourra être proposée.

NOUVEAU SYSTEME

Ce système de classification repose sur les possibilités fonctionnelles des jeunes, c'est-à-dire sur « leurs capacités physiques à réaliser un acte donné ». Ainsi, des jeunes présentant des natures de handicaps différents pourront concourir ensemble car ils présenteront un niveau d'aptitude fonctionnelle similaire (mouvement, coordination, équilibre...).

MISE EN PLACE

- La classification est proposée par le personnel médical et sportif de la délégation qui est ainsi chargé d'évaluer l'impact de la déficience physique sur les possibilités fonctionnelles des jeunes.
- Une fois déterminées, ces classes seront utilisées pour la participation à l'évènement « jeunes ».
- Une classification n'est pas acquise tout au long du parcours sportif. Certaines pathologies sont évolutives, ce qui pourra entraîner un changement de la classification.


LES MODES DE PRATIQUE

- La classification « **Debout** » est fonction de la façon dont le jeune pratique son activité sportive
 - 4 classes de handicaps « Debout » sont définies en fonction du potentiel physique de chaque jeune.
- **Debout : D1 – D2 – D3 – D4**

LE ROLE DES CLASSIFICATEURS OFFICIELS

- **Une fois classé, le jeune ne peut changer de catégorie au cours de la compétition que si les classificateurs attestent officiellement de son changement de catégorie.**
- En cas de litige, le sportif devra être reclassé par un classificateur officiel « jeunes » habilité pour réaliser les tests fonctionnels.
- Les classificateurs « jeunes » pourront effectuer des tests fonctionnels auprès de tous les jeunes lors du déroulement de la compétition.
- Lors des tests fonctionnels effectués sur la manifestation, les classificateurs pourront être amenés à tester certains jeunes des classes « debout » au niveau de leurs membres supérieurs. Il s'agira dans ce cadre d'affiner l'évaluation fonctionnelle globale du jeune.
- Un espace sera dédié à la réalisation de tests fonctionnels sur toute la durée de la manifestation. Cet espace ne sera pas ouvert au public, ceci afin de faciliter le passage des tests pour les jeunes. Durant le passage des tests, le jeune pourra être accompagné d'un adulte.
- Sur demande des délégations, (et sous réserve du nombre), les classificateurs pourront réaliser les tests fonctionnels de jeunes en amont de la compétition.

METHODOLOGIE DE CLASSIFICATION

- Afin de développer des outils supports pour accompagner votre démarche de classification auprès des jeunes de votre délégation, nous avons élaboré et défini 15 tests fonctionnels (10 pour les « membres inférieurs » ou 5 pour « le tronc et les membres supérieurs ») reproductibles et réalisables par tous les jeunes.
- La totalité de ces tests doit être réalisée car **c'est uniquement à l'issue de l'ensemble des tests que l'observation globale de la motricité du sportif peut être établie.**
- Tous les tests décrits ci-après **devront être réalisés avec les appareillages utilisés lors de la pratique sportive.**
-  mots employés pour définir les critères de réussite aux différents tests ont pour vocation de traduire au plus près les critères observables traduisant les capacités fonctionnelles des jeunes. Toutefois, il ne s'agit que d'une aide à votre analyse. C'est pourquoi il est important que vous vous appropriiez tous les termes employés afin de les utiliser au mieux durant votre évaluation visuelle globale.
- Ces tests pourront être revisités en fonction de l'évolution des jeunes et de la classification sur nos évènements « jeunes ».

HANDICAP MINIMUM

Nous vous rappelons que **nos évènements sont exclusivement réservés aux jeunes en situation de handicap**. Ainsi, tout jeune qui ne présentera pas au moins un **HANDICAP MINIMUM** ne sera pas admis sur la manifestation.

Le handicap minimum correspond à :

- Une pathologie neurologique à minima (*avoir au minimum un Babinski*)
- Ou une atteinte neurologique ou musculaire des membres supérieurs (*test Hoffman*)
- Ou une atteinte musculaire amyotrophie des membres inférieurs (*de 2 cm minimum*) ou une perte d'au moins 10 points au testing des membres inférieurs.

CAS PARTICULIERS

Pour déterminer la classe de handicap des jeunes atteints d'agénésie ou d'amputation, vous devez faire passer les tests fonctionnels « des membres inférieurs ». C'est l'influence de l'un de ces handicaps sur la réussite des tests qui déterminera la classe de handicap du jeune.

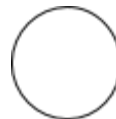
Exemple : un jeune amputé d'un membre supérieur. S'il réussit les tests « des membres inférieurs », il sera classé D4.

Pour les personnes atteintes de nanisme, tout jeune ayant une taille inférieure à 1,43m sera classé dans la catégorie D3.

10 TESTS POUR DEFINIR LA MOBILITE DU BAS DU CORPS

TEST 1 : EQUILIBRE

Consigne Se placer dans un cerceau, et se mettre en équilibre sur un pied. Bien plier la jambe opposée au pied d'appui, puis changer de pied.



Observer les critères de réussite :

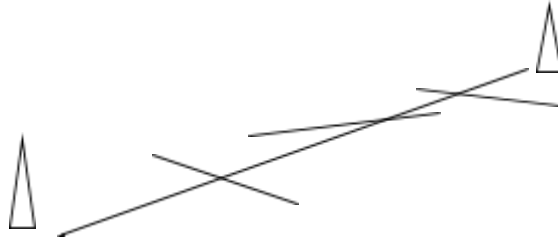
- Le tronc doit rester droit durant le test
- La jambe d'appui ne doit pas vaciller
- la jambe opposée au pied d'appui doit être décollée d'au moins 10 cm du sol, le genou doit être fléchi et il doit rester dans l'axe du corps (si la jambe décollée est en abduction, le test sera alors réalisé avec difficultés)

□ Equilibre impossible à tenir sur au moins 1 des 2 pieds

- Equilibre tenu sur les 2 pieds mais avec au maximum 2 critères de réussite pour l'1 des 2 pieds au moins
- Equilibre réalisé en validant les 3 critères de réussite sur les deux pieds

TEST 2 : EQUILIBRE + LATERALITE

Consigne : Sauter à cloche pied au dessus d'une corde d'environ 3 mètres posée sur le sol. Effectuer cet exercice pied droit puis pied gauche.



Observer les critères de réussite :

- Ne pas poser le deuxième pied au sol durant le test
- N'effectuer qu'un seul appui de part et d'autre de la corde
- Rester en équilibre durant le test

- Test impossible à réaliser sur au moins 1 des 2 pieds
- Test réalisé avec 2 critères de réussite maximum sur au moins 1 des 2 pieds
- Equilibre réalisé en validant les 3 critères de réussite sur les deux pieds

TEST 3 : COURSE + LATERALITE

Consigne : Slalomer entre 8 plots en course avant.



Observer les critères de réussite :

- Effectuer le test en courant
- Réaliser correctement le changement de direction des 2 côtés au passage des plots
- Effectuer le passage des plots sans arrêt

- Test impossible à réaliser en courant
- Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite
- Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 4 : COURSE AVANT + ARRET

Consigne : Effectuer un sprint en course avant sur 10 m puis s'arrêter au plot. Redemarrer la course et faire un demi-tour côté gauche, repartir de nouveau en courant puis effectuer un demi-tour côté droit.



Observer les critères de réussite :

- Effectuer le test en courant
- S'arrêter au plot (un pas de récupération est autorisé)
- Etre capable d'effectuer un demi tour à droite puis à gauche suite à une course

□ Test impossible à réaliser

□ Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite

□ Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 5 : COURSE ARRIERE

Consigne : Effectuer une course arrière sur 10 m puis s'arrêter au plot



Observer les critères de réussite :

- Effectuer le test en course arrière (et non en marchant)
- Bien rester dos à la surface à parcourir et ne pas positionner le corps de $\frac{3}{4}$ □ la rotation de la tête seulement est utilisée pour regarder en arrière
- S'arrêter au plot (un pas de récupération est autorisé)

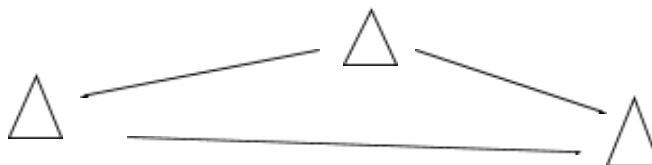
□ Test impossible à réaliser

□ Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite

□ Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 6 : LATERALITE

Consigne : Effectuer des pas chassés entre des plots séparés de 5 mètres environ, côté gauche puis côté droit.



Observer les critères de réussite :

- Bien garder le corps de profil (ne pas tourner le corps de $\frac{3}{4}$)
- Effectuer le test sans arrêt
- Effectuer le test avec rapidité

□ Test impossible à réaliser

□ Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite

□ Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 7 : COURSE ARRIERE + LATERALITE

Consigne : Slalomer entre 8 plots en course arrière.



Observer les critères de réussite :

- Effectuer le test en course arrière (et non en marchant)
- Bien rester dos à la surface à parcourir (ne pas se mettre de 3/4 □ la rotation de la tête seulement est utilisée pour regarder en arrière)
- Réaliser un changement de direction au passage de chaque plot

□ Test impossible à réaliser

□ Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite

□ Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 8 : EQUILIBRE + LATERALITE

Consigne : Sauter dans 6 cerceaux, en alternance pieds joints et pieds écartés.



Observer les critères de réussite :

- Effectuer le passage 1 pied/2pieds correctement
- Ne pas être déséquilibré au cours du test
- Ne pas s'arrêter au cours du test

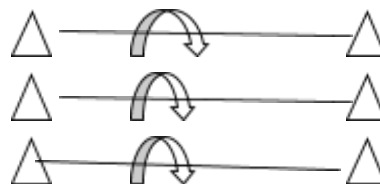
□ Test impossible à réaliser

□ Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite

□ Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 9 : SAUTS A PIEDS JOINTS

Consigne : Sauter à pieds joints au dessus de 3 barres successives élevées à 10 cm, 20 cm et 30 cm du sol.



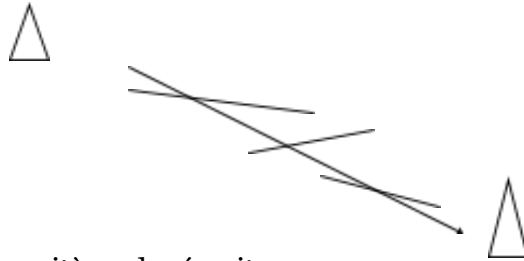
Observer les critères de réussite :

- Garder les pieds joints durant tous les sauts
- Sauter de façon symétrique face à l'obstacle
- Ne pas s'arrêter entre les obstacles

- Test impossible à réaliser
- Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite
- Test réalisé en validant les 3 critères de réussite

TEST 10 : SAUT PIEDS JOINTS + LATERALITE

Consigne : Sauter à pieds joints de part et d'autre au dessus d'une corde posée au sol.



Observer les critères de réussite :

- Garder les pieds collés durant tous les sauts
- Sauter de façon symétrique des deux côtés
- Ne pas être déséquilibré pendant le test

▣ Test impossible à réaliser

▣ Test réalisé avec au maximum 2 critères de réussite

▣ Test réalisé en validant les 3 critères de réussite



RESULTAT DES TESTS FONCTIONNELS POUR LES « MEMBRES INFÉRIEURS »

	D1	D2	D3	D4
TEST INF 1 Equilibre	☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 2 Equilibre + Latéralité	☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 3 Course + Latéralité	☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 4 Course avant	☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 5 Course arrière	☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 6 Latéralité	☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 7 Course arrière + Latéralité	☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 8 Equilibre	☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 9 Saut	☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
TEST INF 10 Saut latéral	☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐
	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Le jeune ne réussit presque aucun test ☐. ☐ Les quelques tests réalisés sont effectués avec difficultés ☐. ☐ Une majorité de ☐ et quelques ☐. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Quelques tests ne sont pas réussis ☐. ☐ Tout jeune qui réalise tous les tests, même avec difficultés ☐, ne peut pas appartenir à la classe D2. Il appartiendra à la classe D3. ☐ Une majorité de ☐ avec quelques ☐ ☐ Le jeune D2 peut réussir quelques tests ☐. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Le jeune n'a aucun atout ☐ sur l'ensemble des 10 tests. ☐ Tous ses tests sont réussis ☐ mais parfois de manière imparfaite ☐. ☐ Une majorité de ☐ avec quelques ☐. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Le jeune réussit tous les tests sans difficulté ☐. ☐ Une majorité de ☐.

