

FORMATION AUX LOIS DU JEU



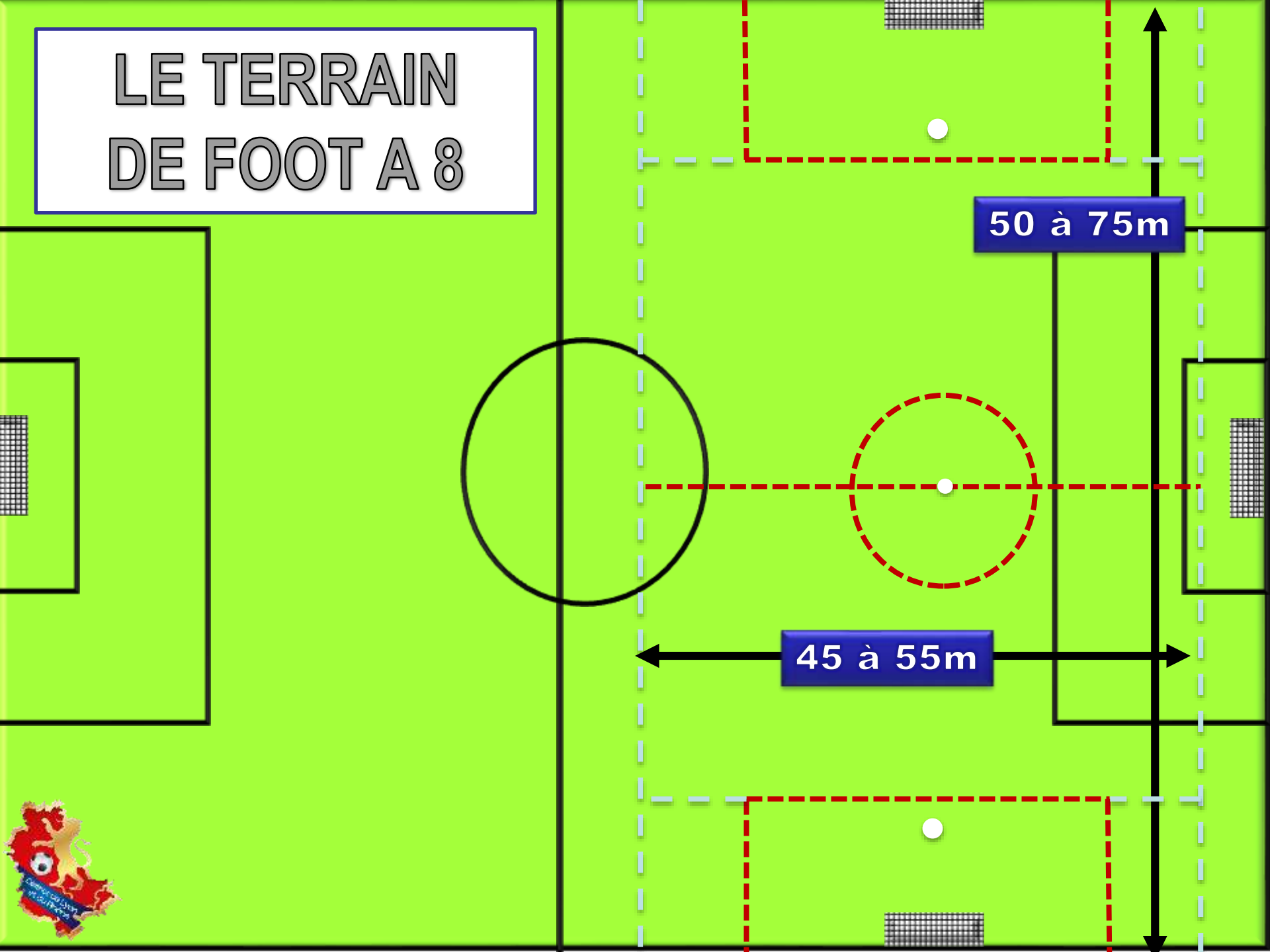
Arbitres Capacitaires

Poules « Label Jeunes » U13

Foot à 8



LE TERRAIN DE FOOT A 8



50 à 75m

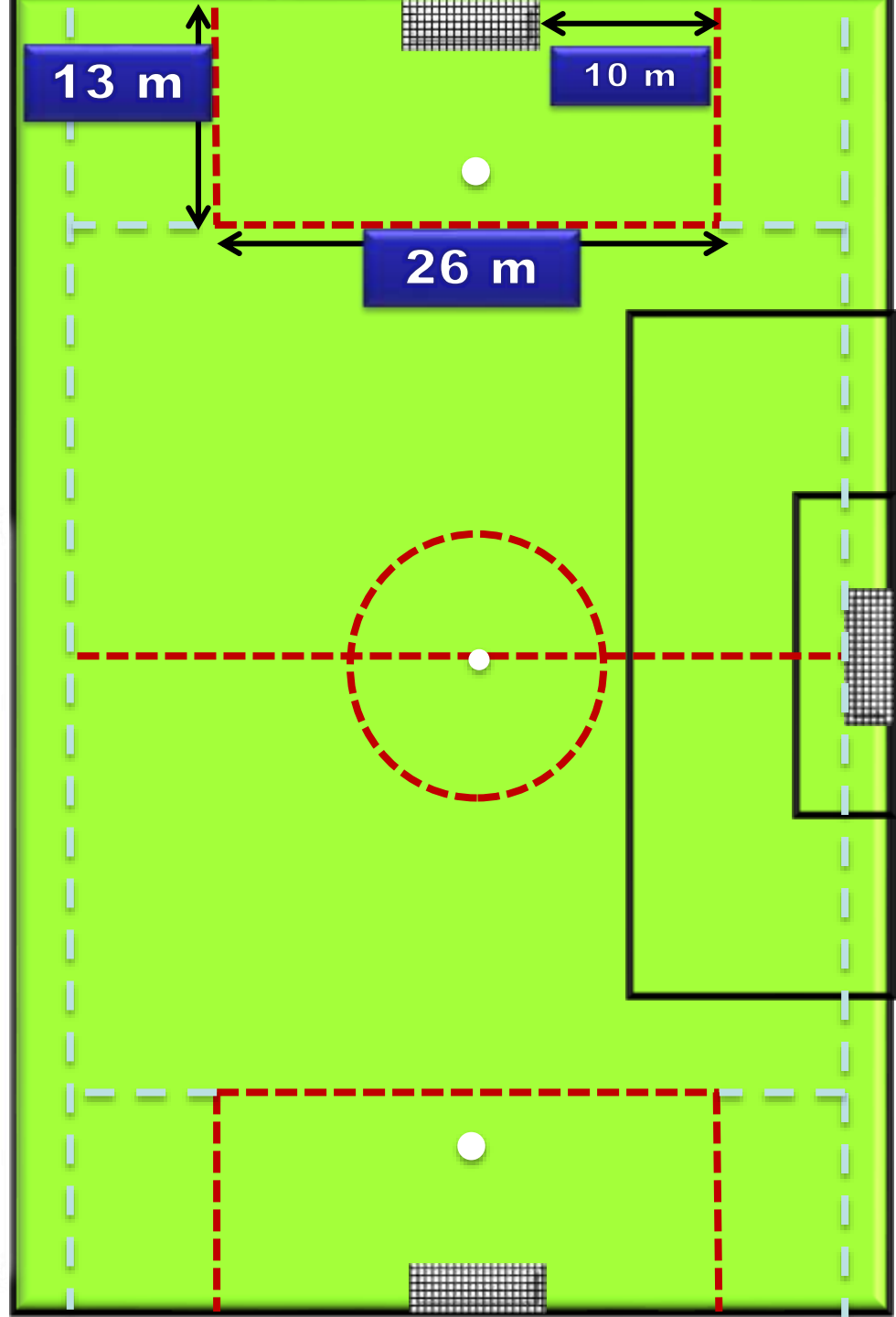
45 à 55m



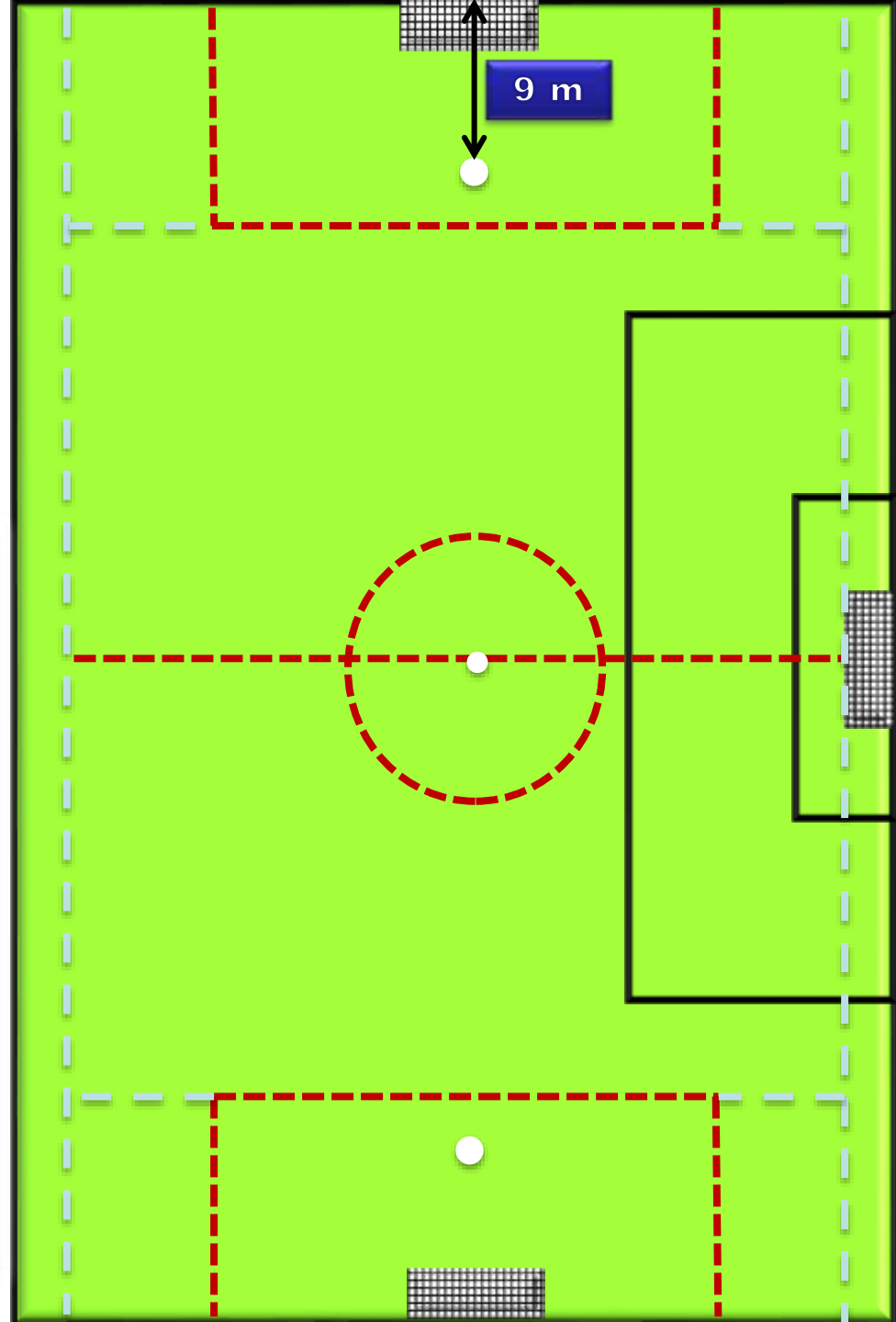
Surface de réparation

=

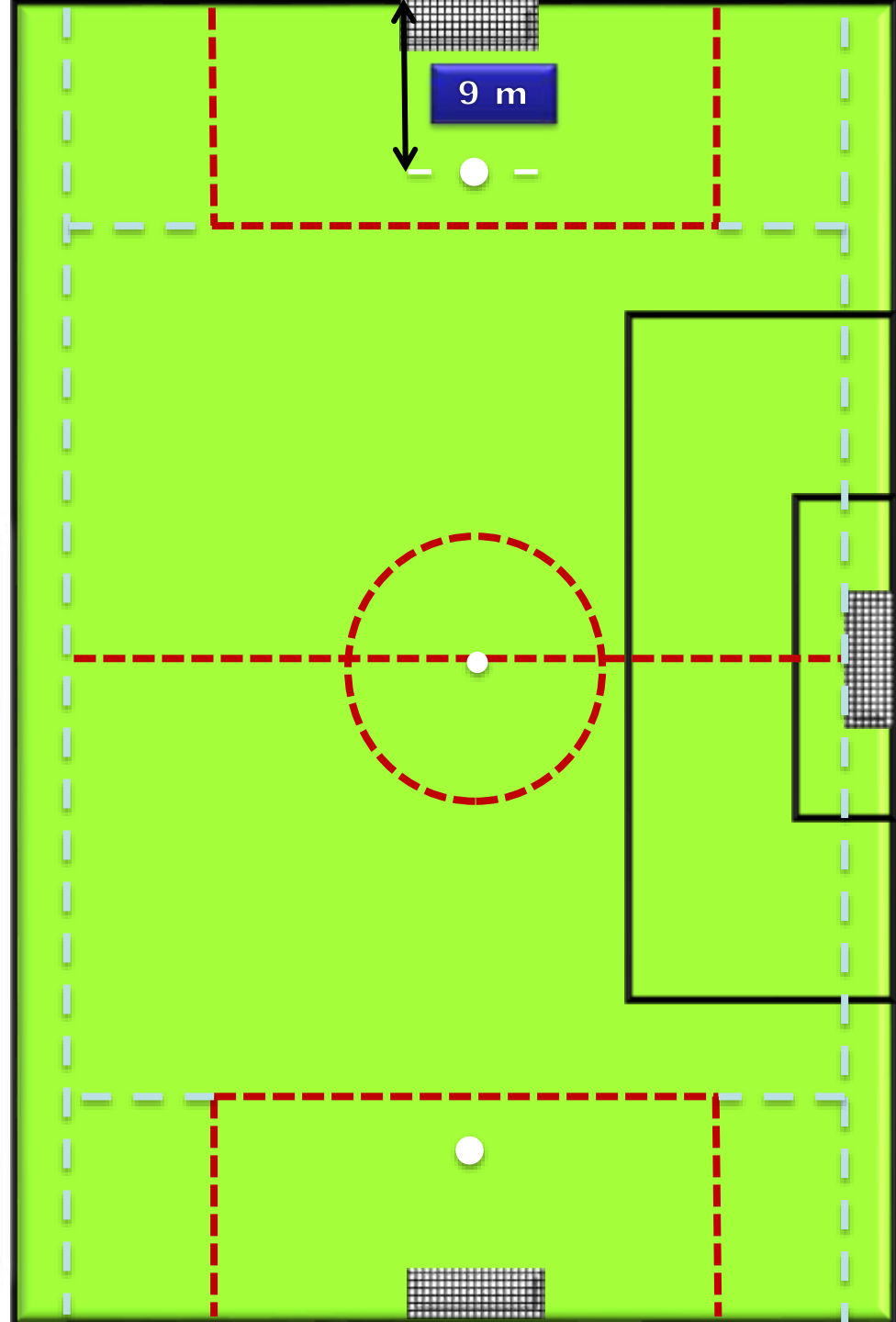
Zone où le gardien
peut manier le ballon à
la main



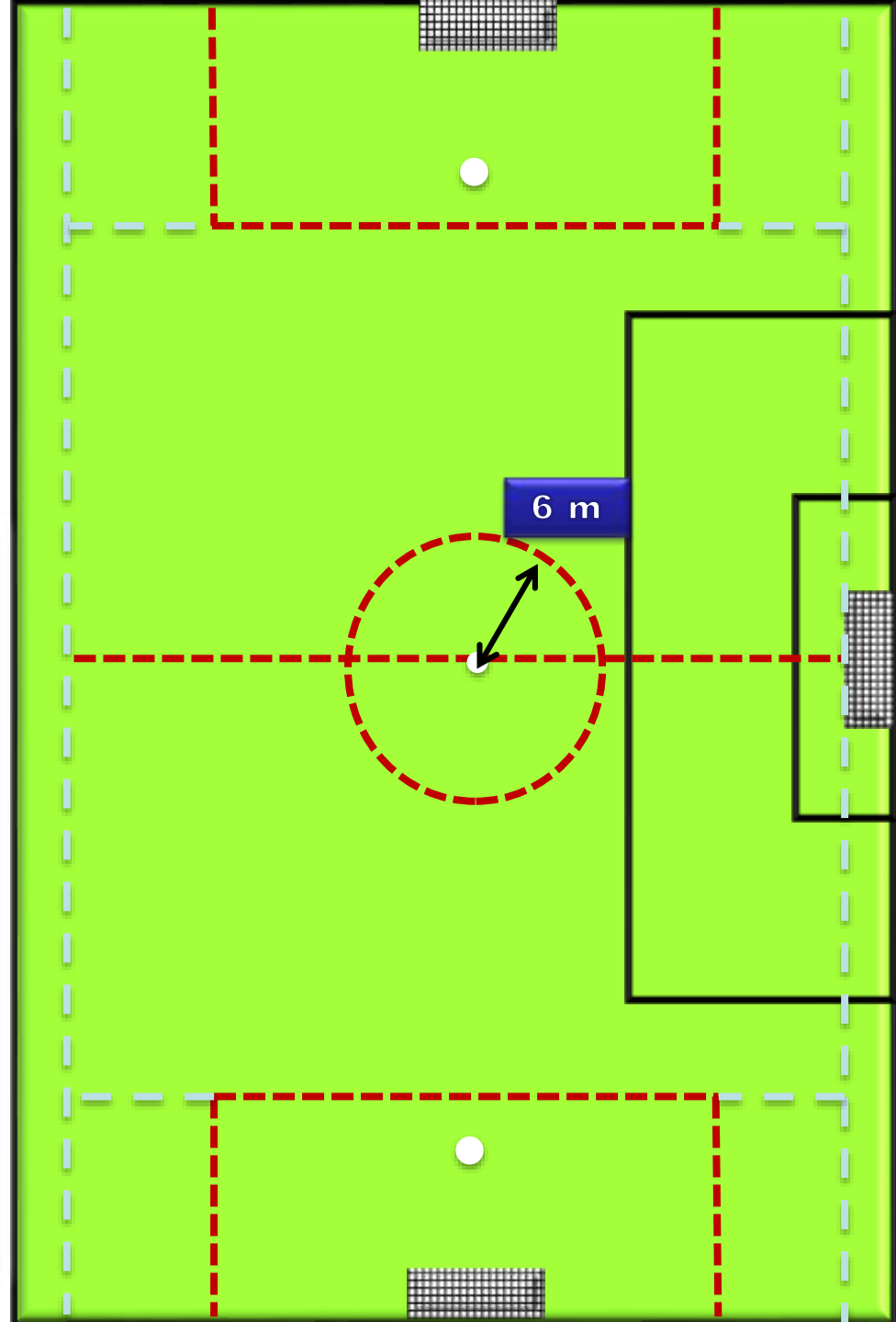
Point de penalty à :
9 mètres du centre du
but



Point de coup de pied
de but à :
9 mètres du poteau



Distance à respecter :
6 mètres



Les Buts de Foot à 8

Hauteur (mesures intérieures)
2m10



Largeur (mesures intérieures)
6 mètres



A photograph of a soccer goal on a grass field. The goal is made of a metal frame and a net. A soccer ball is on the ground in front of the goal. A blue text box is overlaid on the image, containing the text:

Les buts doivent être solidement ancrés
dans le sol pour ne présenter aucun
danger.

Les buts doivent être solidement ancrés
dans le sol pour ne présenter aucun
danger.



LOI 2 : LE BALLON



Taille 4



LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS



Nombre de
joueurs

8 dont un
gardien

Nombre
minimum

6

Nombre de
remplaçants

3
Maxi



PROCEDURE DE REMPACEMENT

- 1. Arrêt de jeu*
- 2. Le remplacé sort*
- 3. Le remplaçant pénètre sur le terrain :*
 - quand le remplacé est entièrement sorti*
 - à la ligne médiane*
 - avec accord de l'arbitre*



Arbitres assistants Et Temps de « rotations »

Arbitres assistants :

- *Le rôle est tenu par un remplaçant de chaque équipe.*
- *Il ne signale que les sorties de touches*

Temps de « rotations » :

- *Au bout de 15min dans chaque mi-temps.*
- *L'ensemble des remplaçants entre sur le terrain.*
- *Un nouveau remplaçant prend le rôle d'arbitre assistant.*
- *L'ensemble des joueurs doit occuper le poste de remplaçant sur la rencontre (sauf le GB).*
- *Les changements ne peuvent être réalisés à un autre moment (sauf en cas de blessures ou fatigue).*



LOI 4 : EQUIPEMENT (Foot à 4, à 5 et à 8)



OBLIGATOIRES



**CRAMPONS NON DANGEREUX
MOULEES OU STABILISEES
PLUTOT QUE VISSEES**



Important :

Pas d'objets dangereux pour le joueur lui même ou pour les autres joueurs.



LOI 5 : l'Arbitre

SPECIFICITE POULES

« LABEL » U13

- **L'équipe à domicile** doit prévoir un arbitre ayant suivi la formation « **Arbitres Capacitaires** ». Si le club qui reçoit ne peut pas présenter d'Arbitre Capacitaire, c'est le club visiteur qui présente un dirigeant (ayant suivi la formation d'Arbitres Capacitaires en priorité sinon un dirigeant licencié FFF).

- **Des sanctions** seront prises envers les clubs ne respectant pas leur obligation d'au moins 2 Arbitres Capacitaires formés et d'un présent à chaque match à domicile.

- La liste des Arbitres Capacitaires ayant suivi la formation sera sur le site Internet du District du Rhône: <http://lyon-rhone.fff.fr> :

Rubrique Pratique / Foot d'Animation / U13 / Poules « Label »



LOI 7 : la durée

U13 : 2 fois 30 minutes



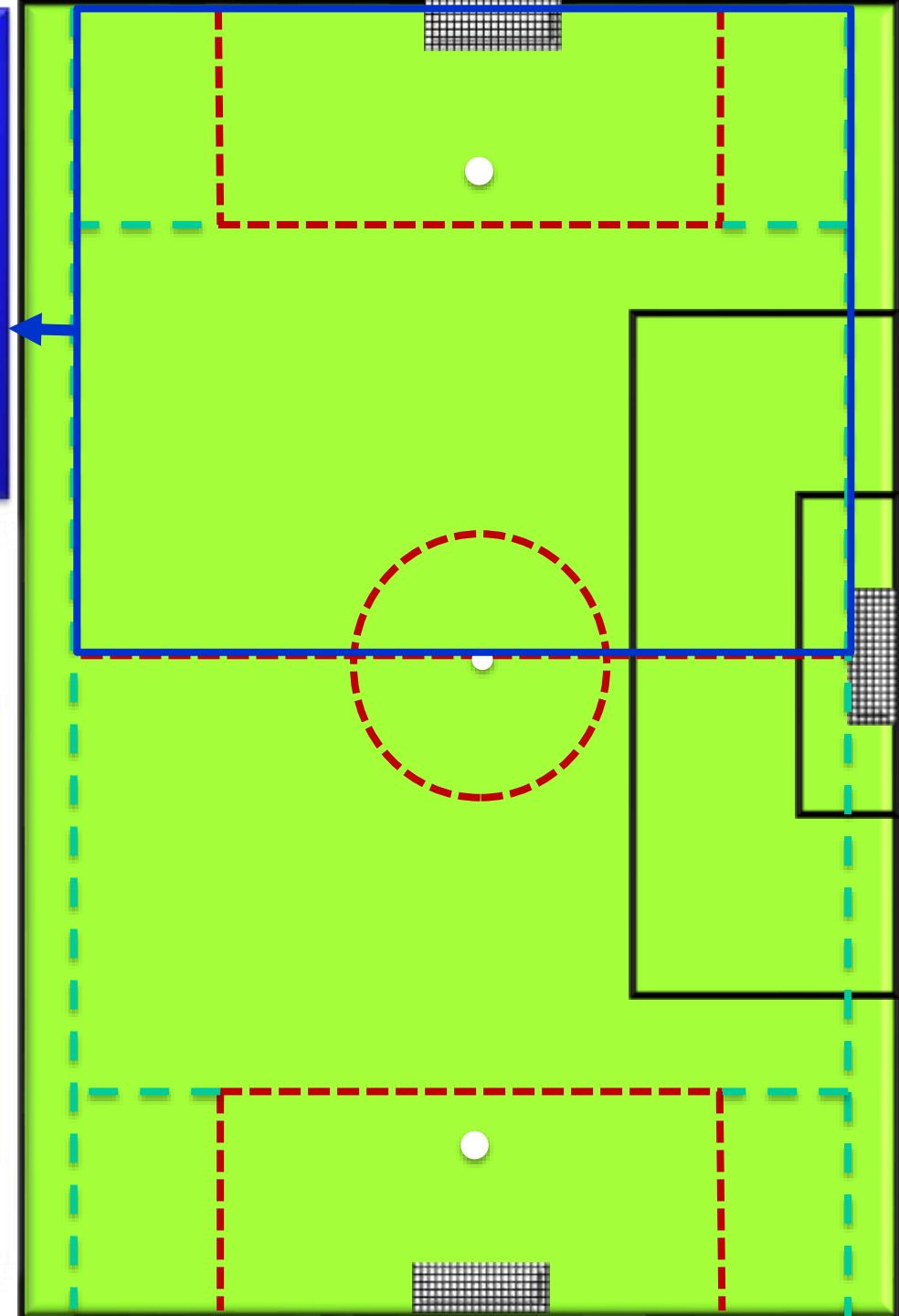
LOI 11 : LE HORS JEU

Préambule :

Le Hors Jeu se juge au départ du ballon.
C'est-à-dire quand le partenaire du joueur en position de hors jeu joue ou touche le ballon.



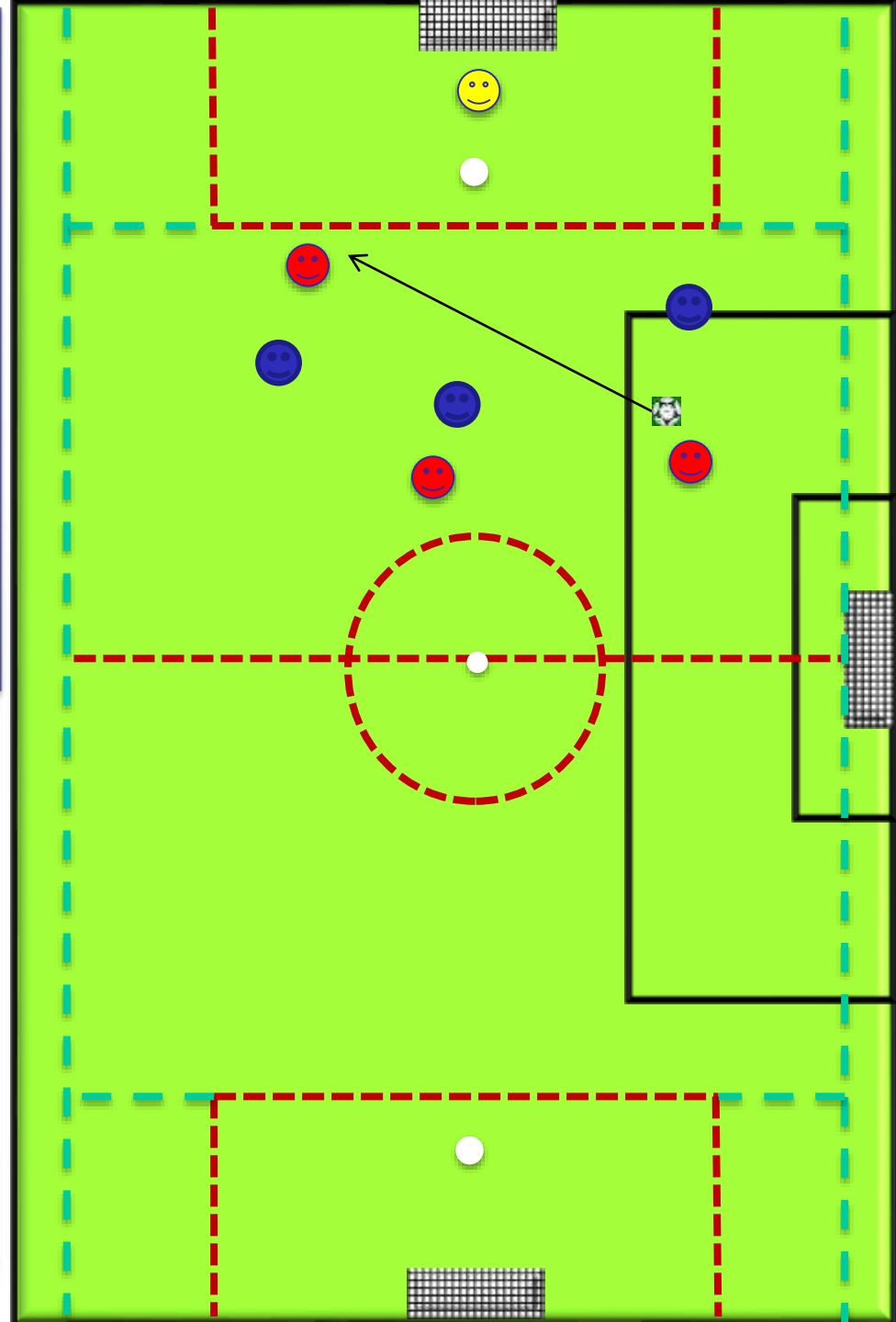
Un joueur ne pourra être en position de hors jeu que s'il se trouve dans la zone défensive adverse au DEPART du ballon



Définition:

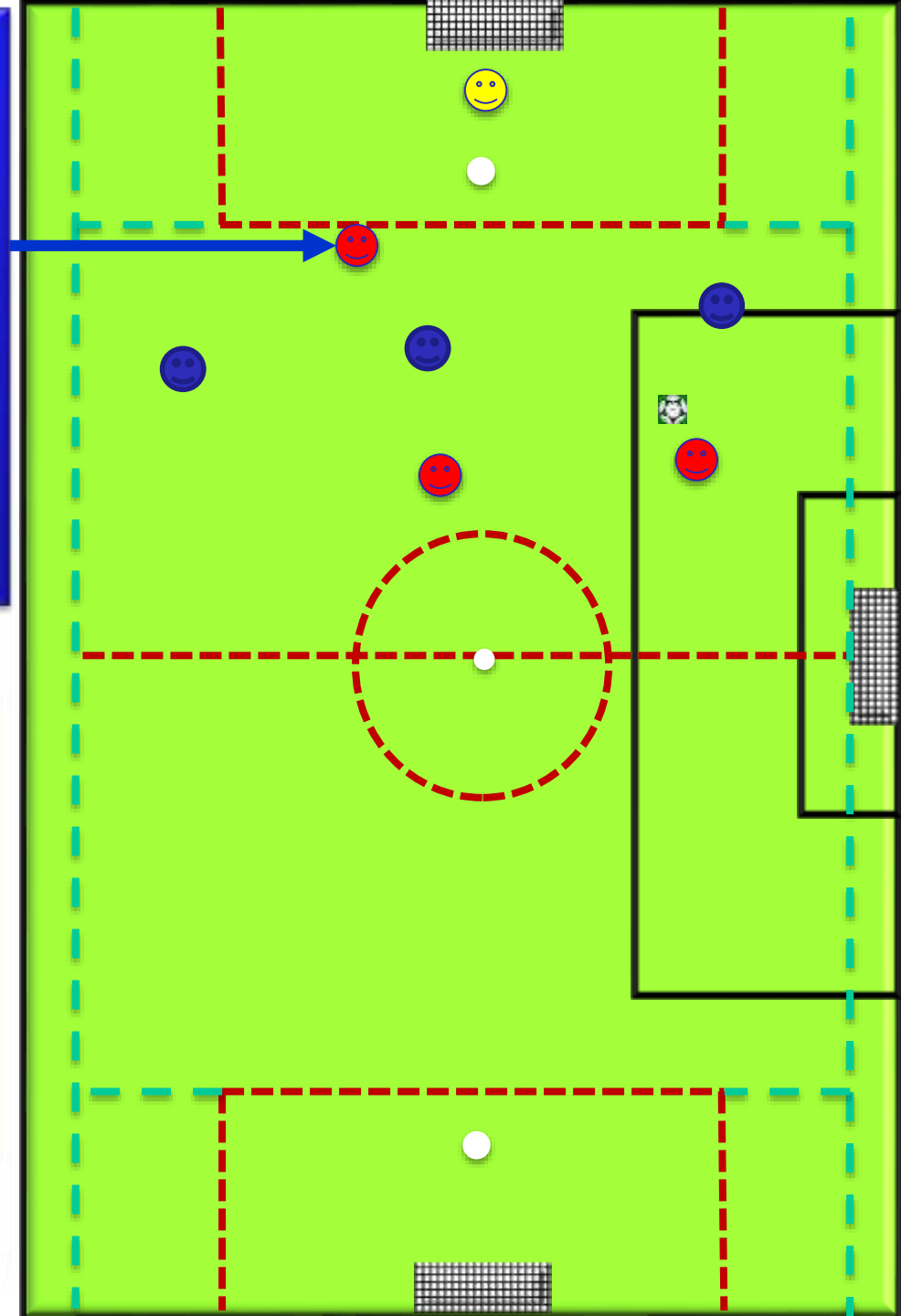
Un joueur est en position de hors jeu quand sur une passe d'un partenaire il se trouve plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois:

- le ballon
- l'avant dernier adversaire.



Ce joueur est en position de hors jeu car il est :

- dans la zone défensive adverse.
- devant le ballon
- derrière l'avant dernier adversaire



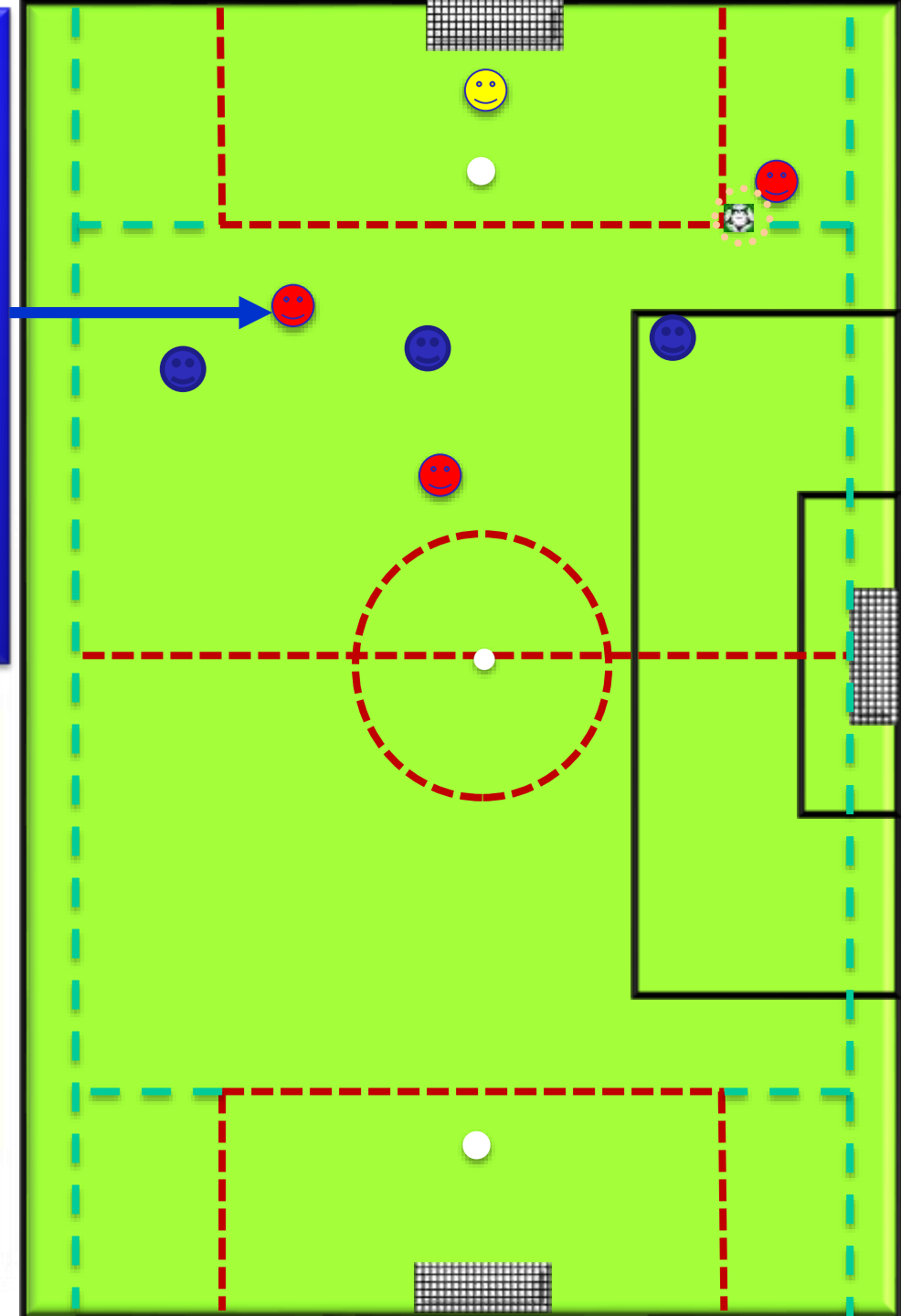
Ce joueur n'est pas en position de hors jeu car il est :

- derrière le ballon

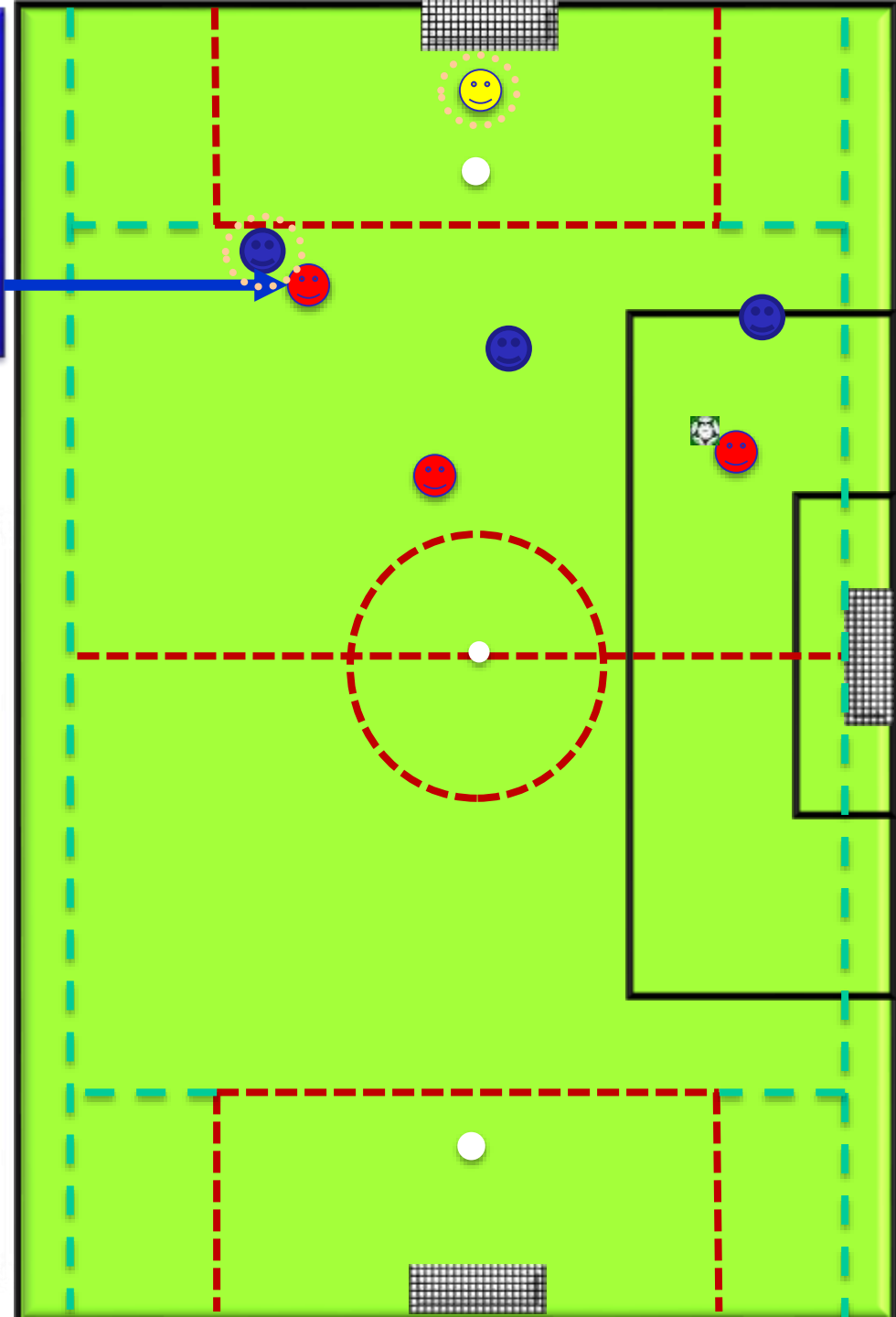
Cependant il est :

- dans la zone défensive adverse.

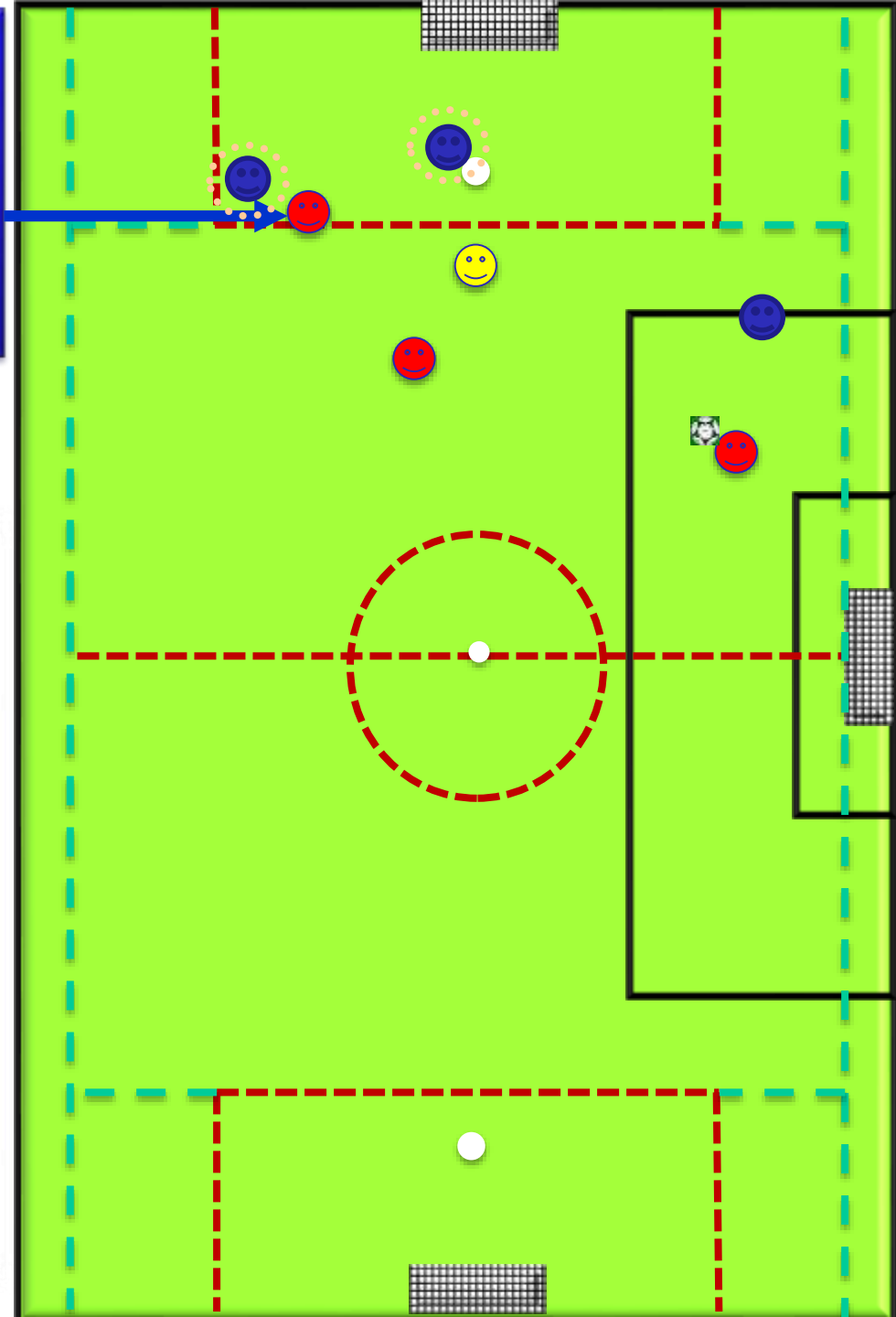
- derrière l'avant dernier adversaire



Ce joueur n'est pas en position de hors jeu car il y a 2 adversaires derrière lui. (le gardien et un défenseur)



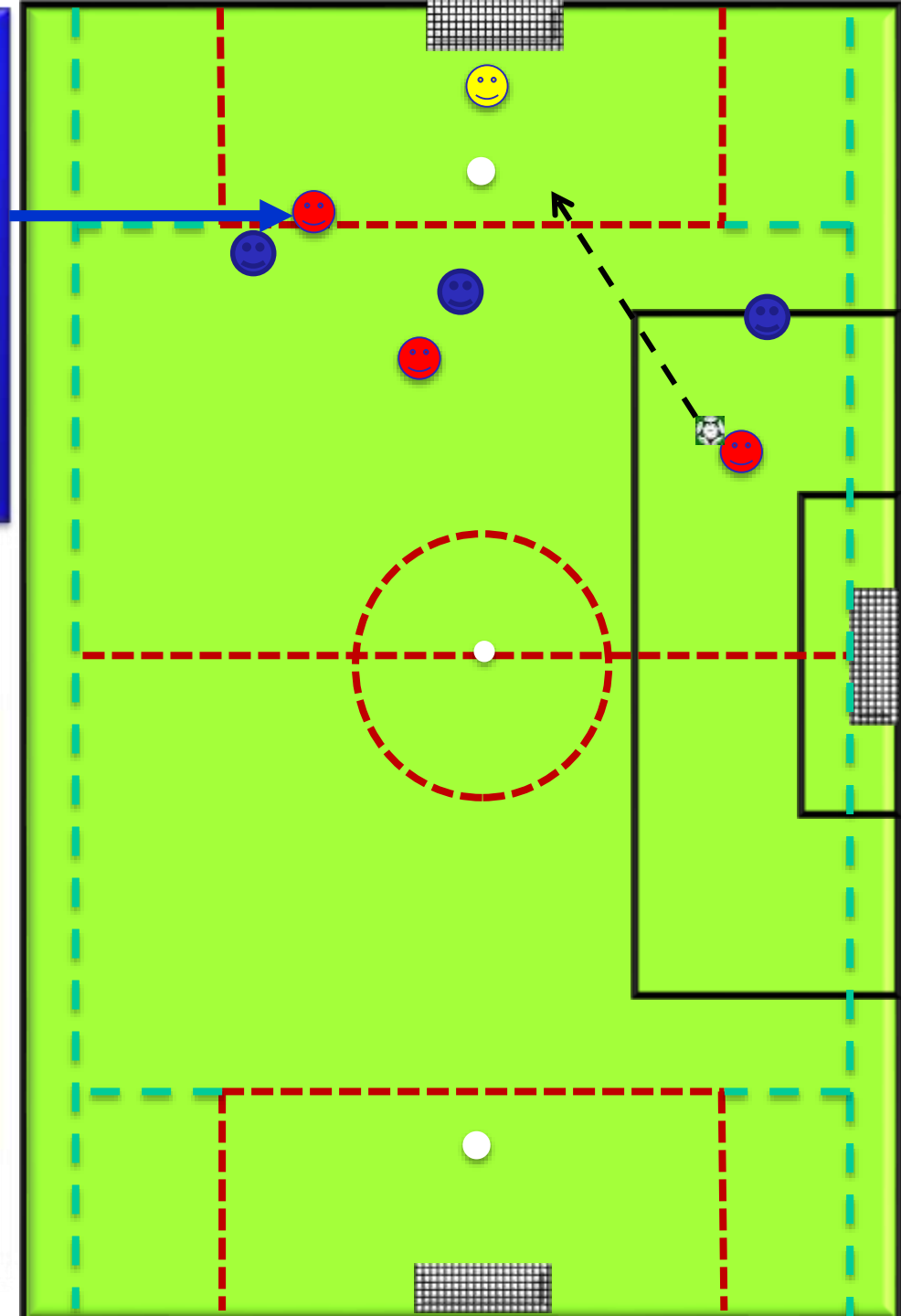
Ce joueur n'est pas en position de hors jeu car il y a 2 adversaires derrière lui. (2 défenseurs)



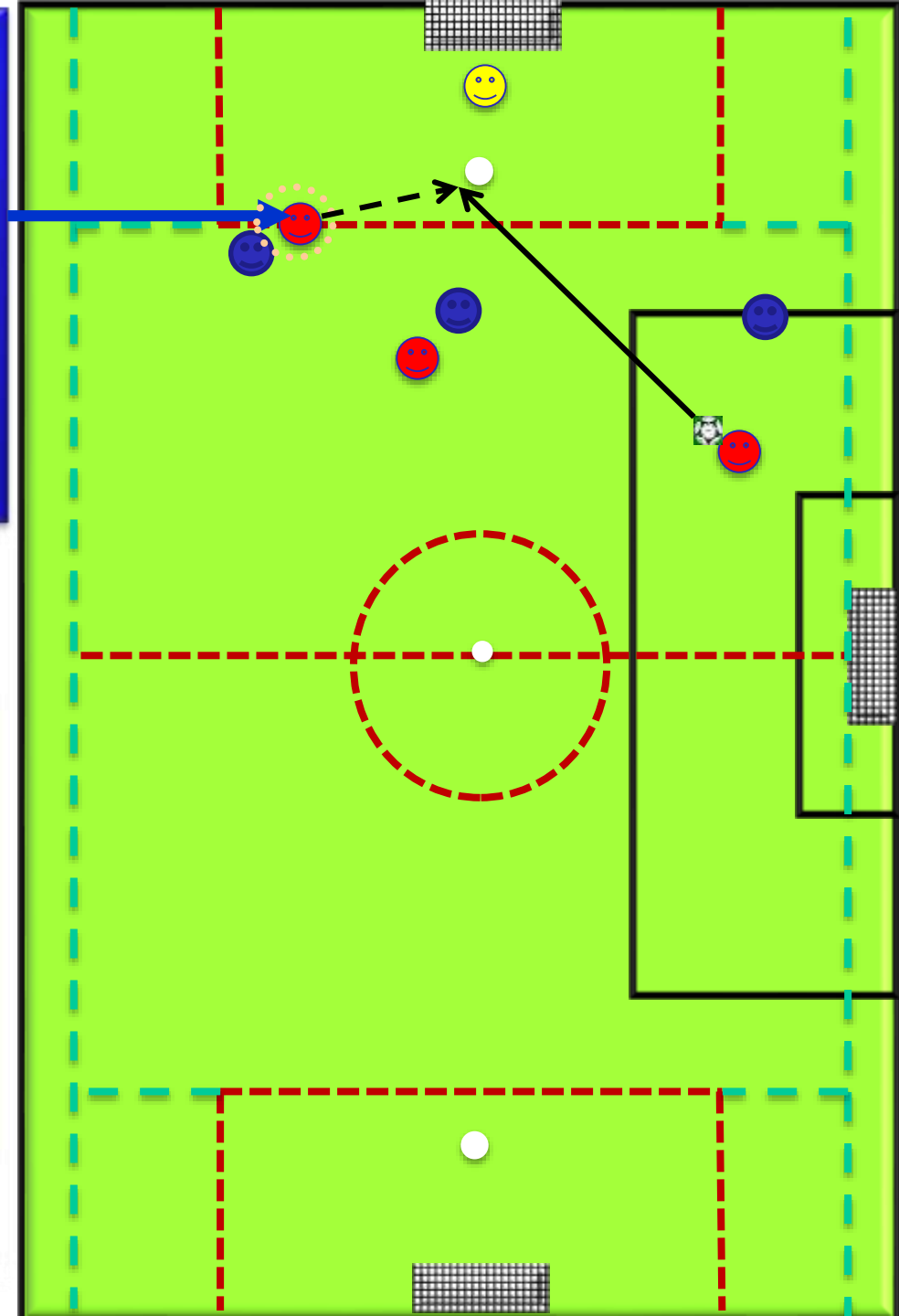
Si le joueur part seul au but et ne fait donc pas la passe :

Pas de hors jeu.

Son partenaire (en position de hors jeu passive) ne fait pas action de jeu

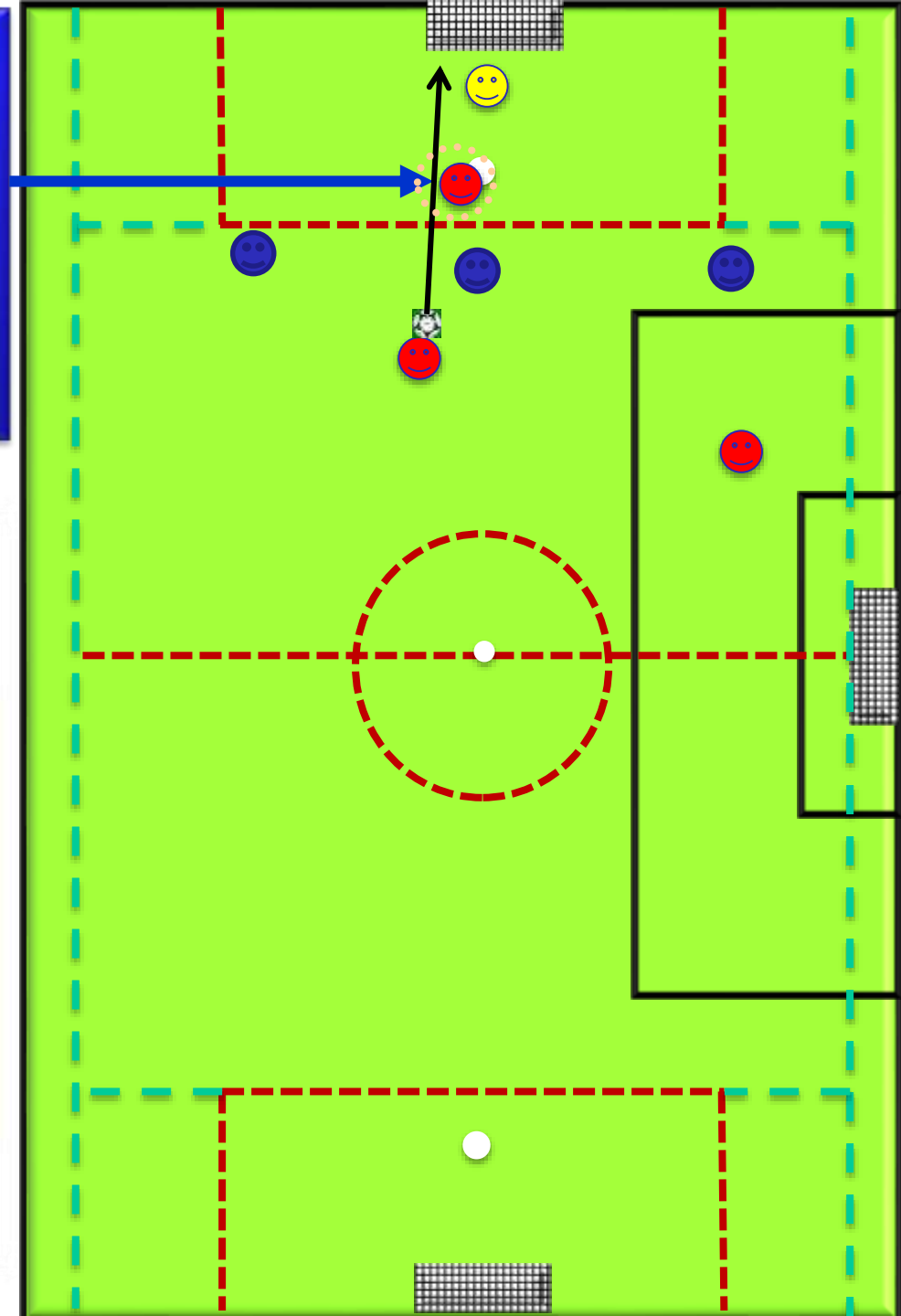


Le joueur effectue une passe à son partenaire en position de hors jeu au départ du ballon, il y aura donc un coup franc indirect à l'endroit où le joueur est hors jeu



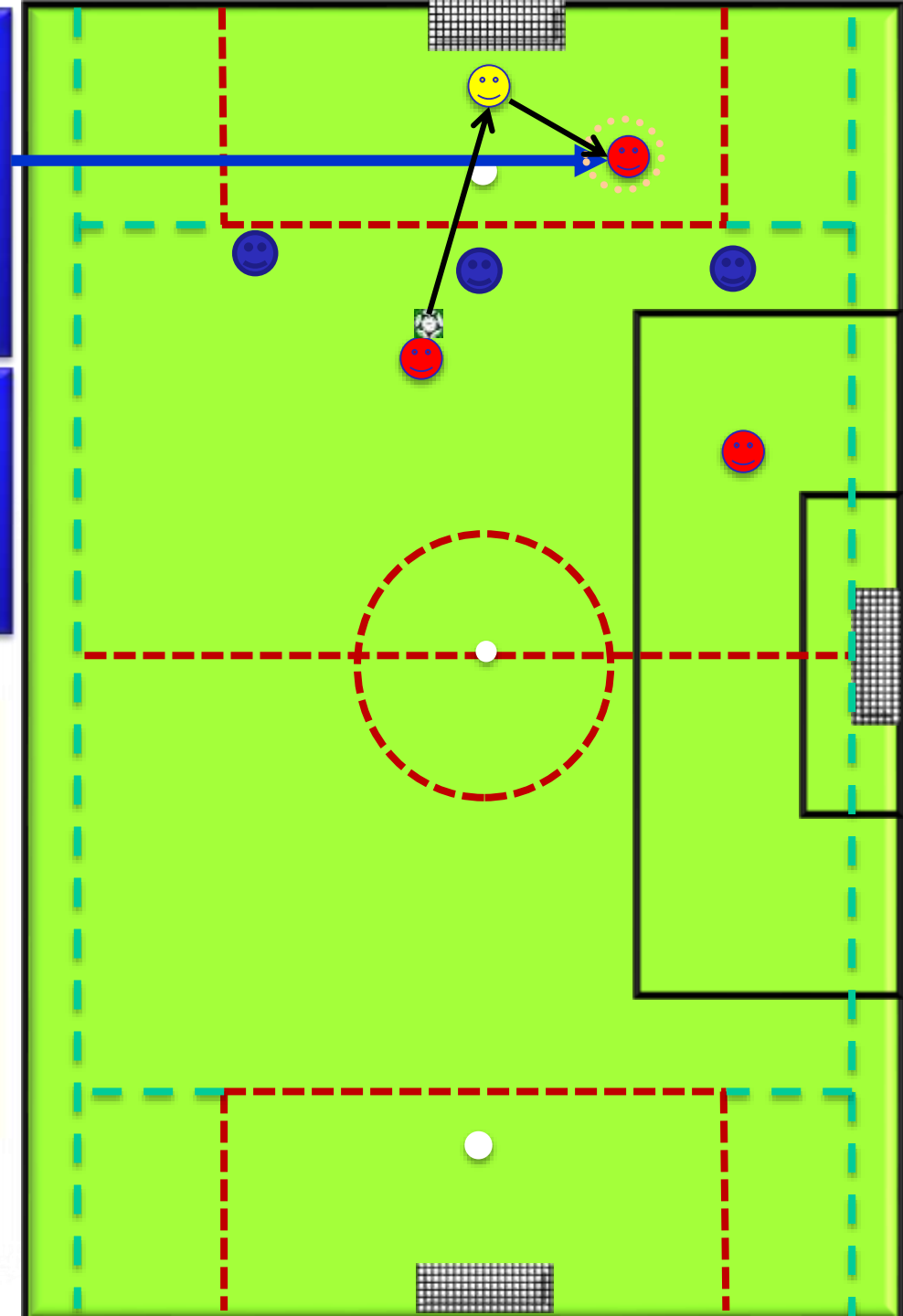
Ce joueur tire au but et
marque.

Le but sera refusé car un
partenaire a gêné le gardien
de but



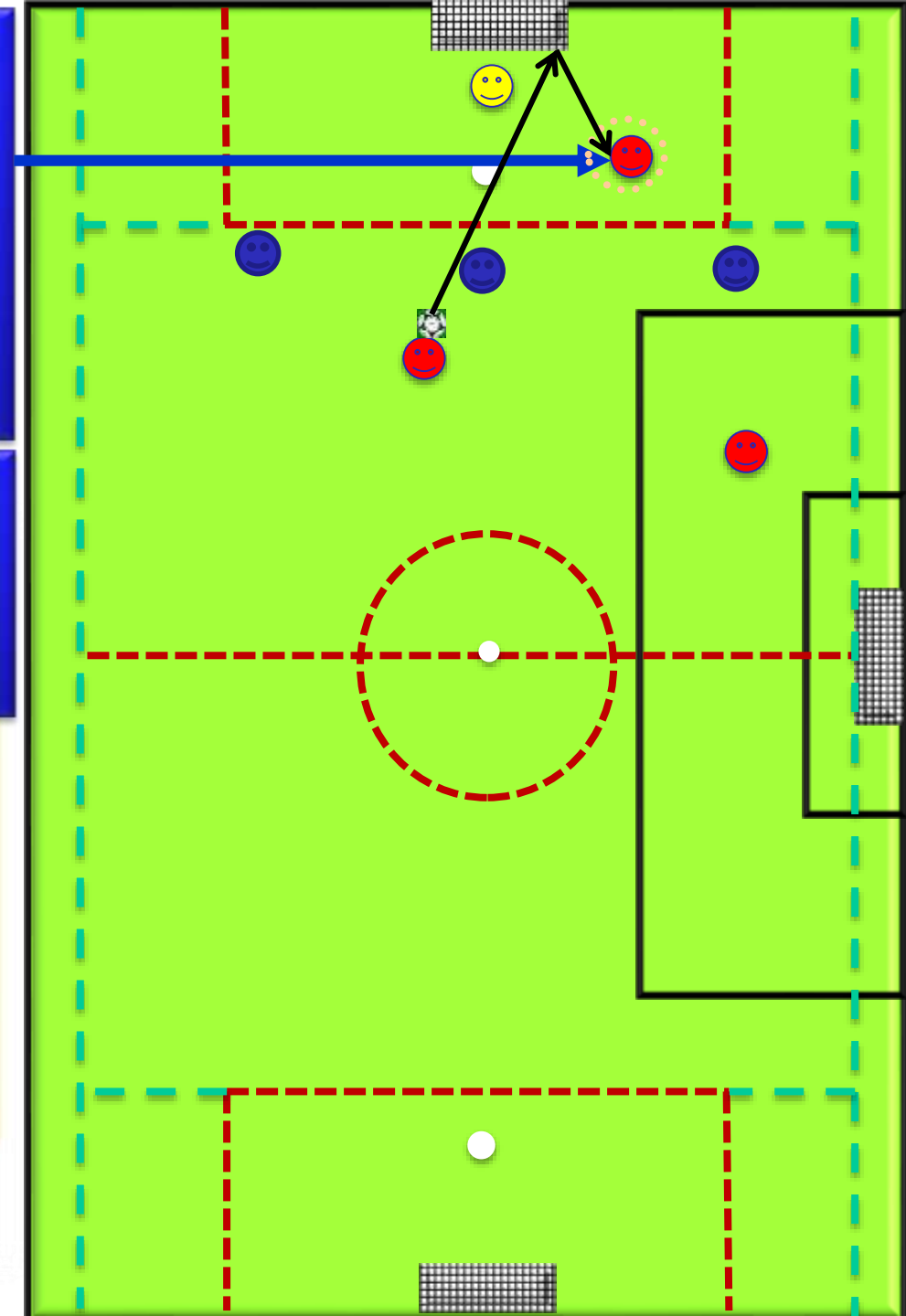
Le joueur tire au but et le gardien repousse sur un adversaire en position de hors jeu au départ du ballon

Il y a hors jeu car il profite de sa position au départ du ballon

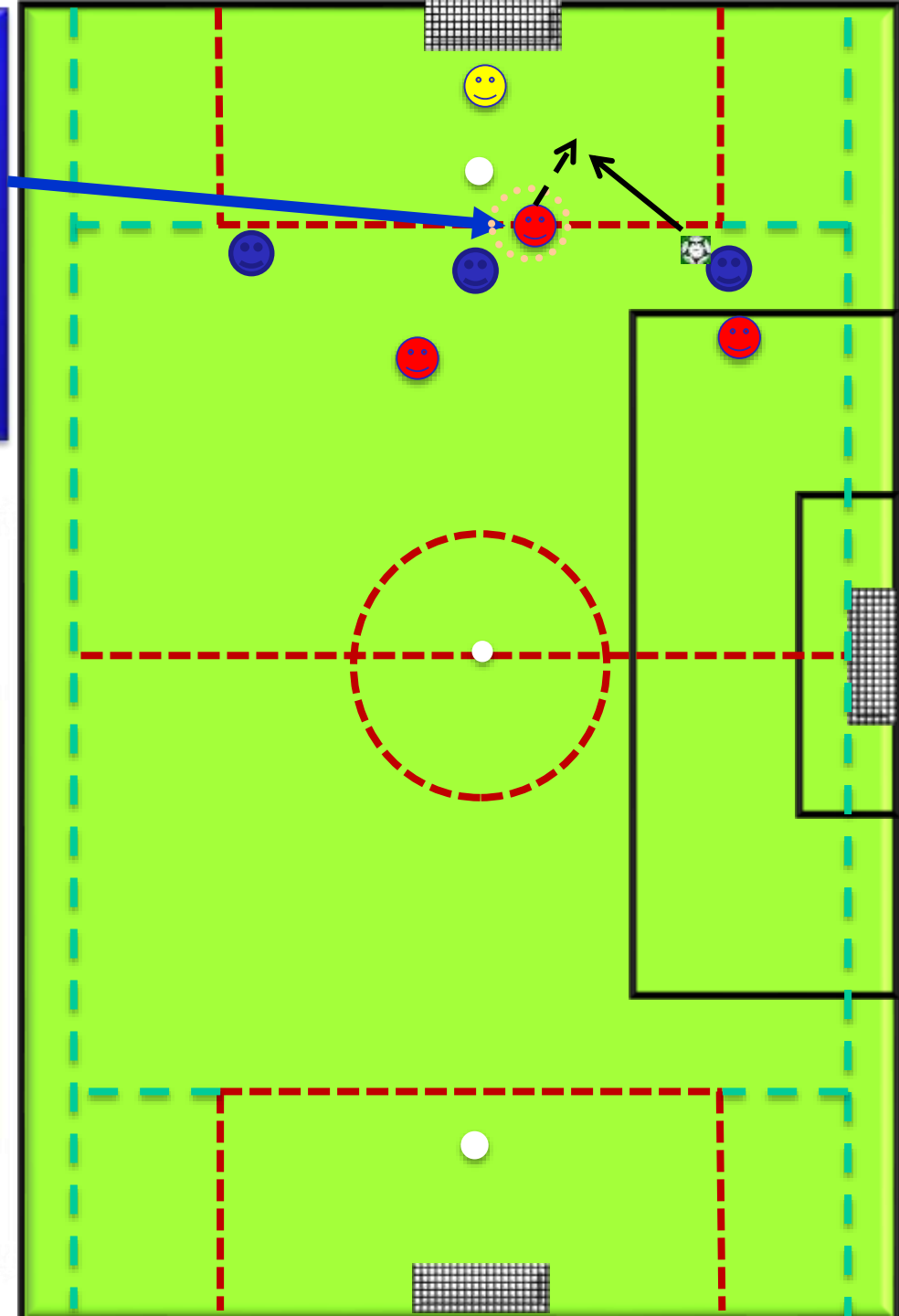


Le joueur tire au but. Le ballon touche le poteau et revient sur un partenaire du tireur en position de hors jeu au départ du ballon

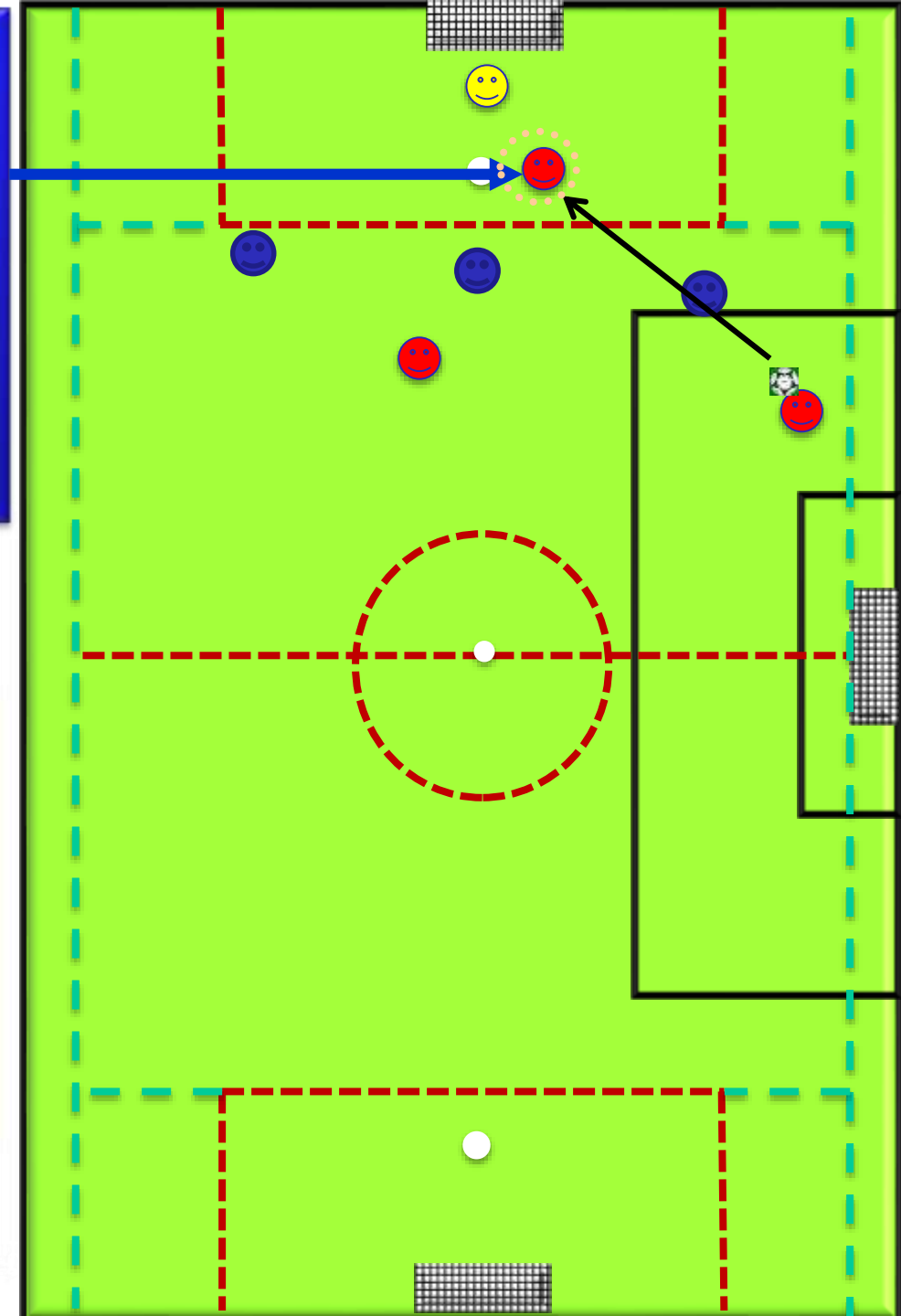
Il y a hors jeu car il profite de sa position au départ du ballon



Le défenseur passe le ballon
à son gardien.
Pas de hors jeu car la «
passe » est faite par un
adversaire



L'attaquant envoie le ballon vers son partenaire, le défenseur dévie le ballon : Hors jeu car c'est au départ du ballon (à la passe) qu'on juge le hors jeu

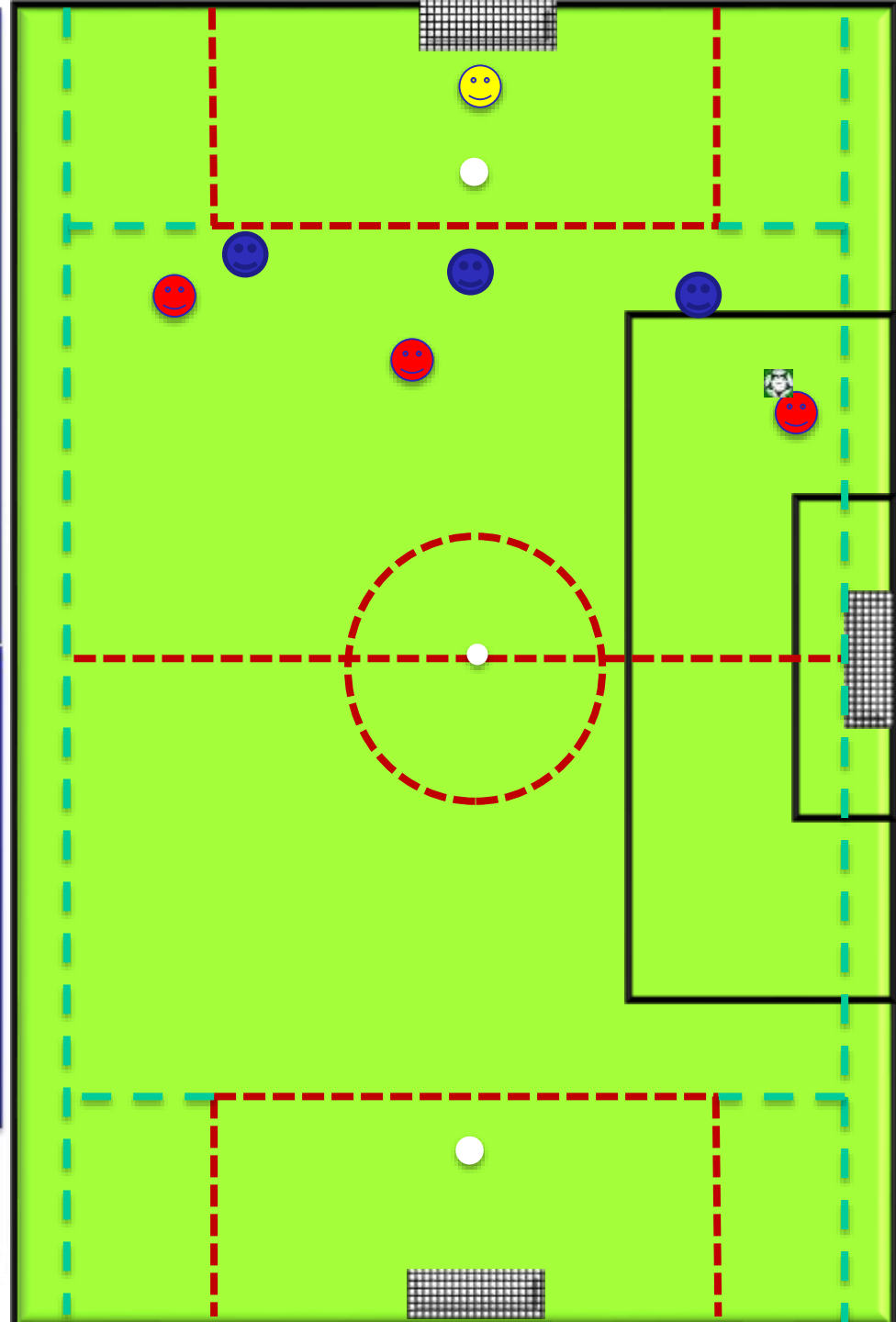


En résumé un joueur est sanctionné d'un hors jeu quand au départ du ballon joué par un partenaire il est en position de hors jeu et qu'il :

- intervient dans le jeu
- interfère avec un adversaire
- tire avantage de sa position

Exceptions : Il n'y a pas de Hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- Coup de pied de but
- Rentrée de touche
- Coup de pied de coin



LOI 13 : LES COUPS FRANCS



Coups francs INDIRECTS :

- Dégagement de volée ou $\frac{1}{2}$ volée de la part du GB.
- Prise du ballon à la main de la part du GB, suite à une passe au pied volontaire d'un partenaire.
- Remise en jeu suite à Hors-jeu.



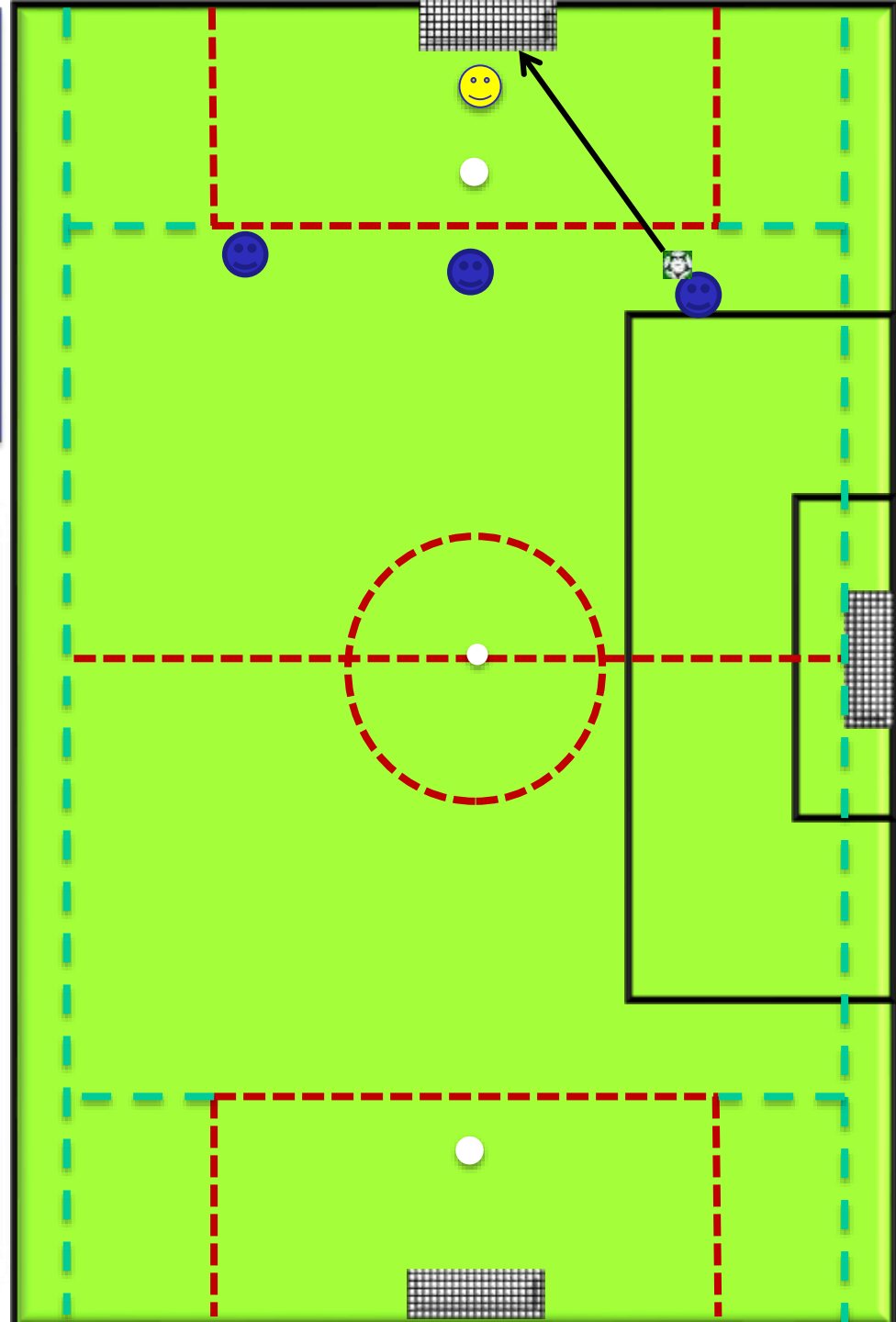
Toutes les autres fautes sont sanctionnées d'un coup franc DIRECT.



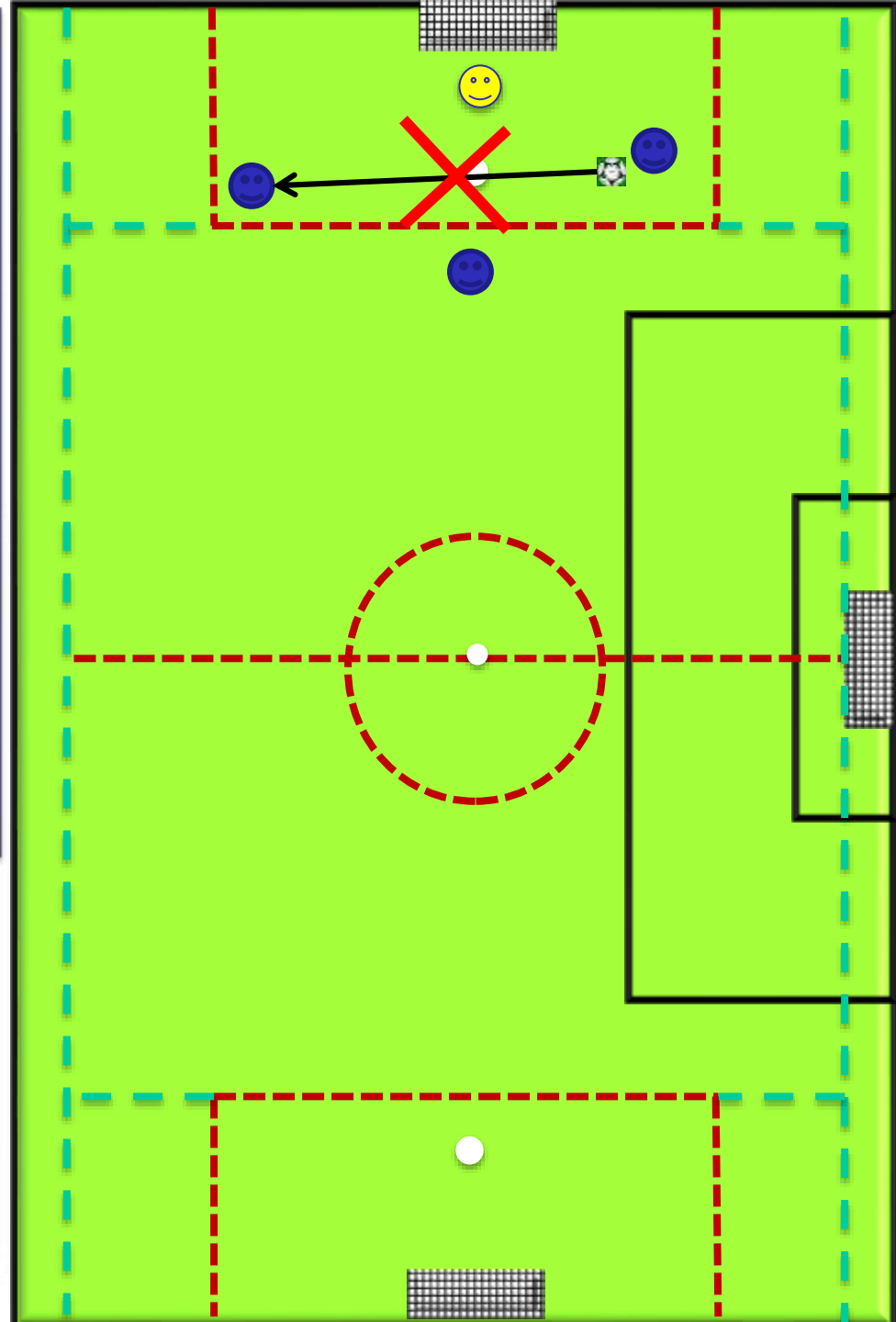
FFF



Si le joueur tire un coup franc et qu'il marque directement dans son but : le but sera refusé et on reprendra par un Corner



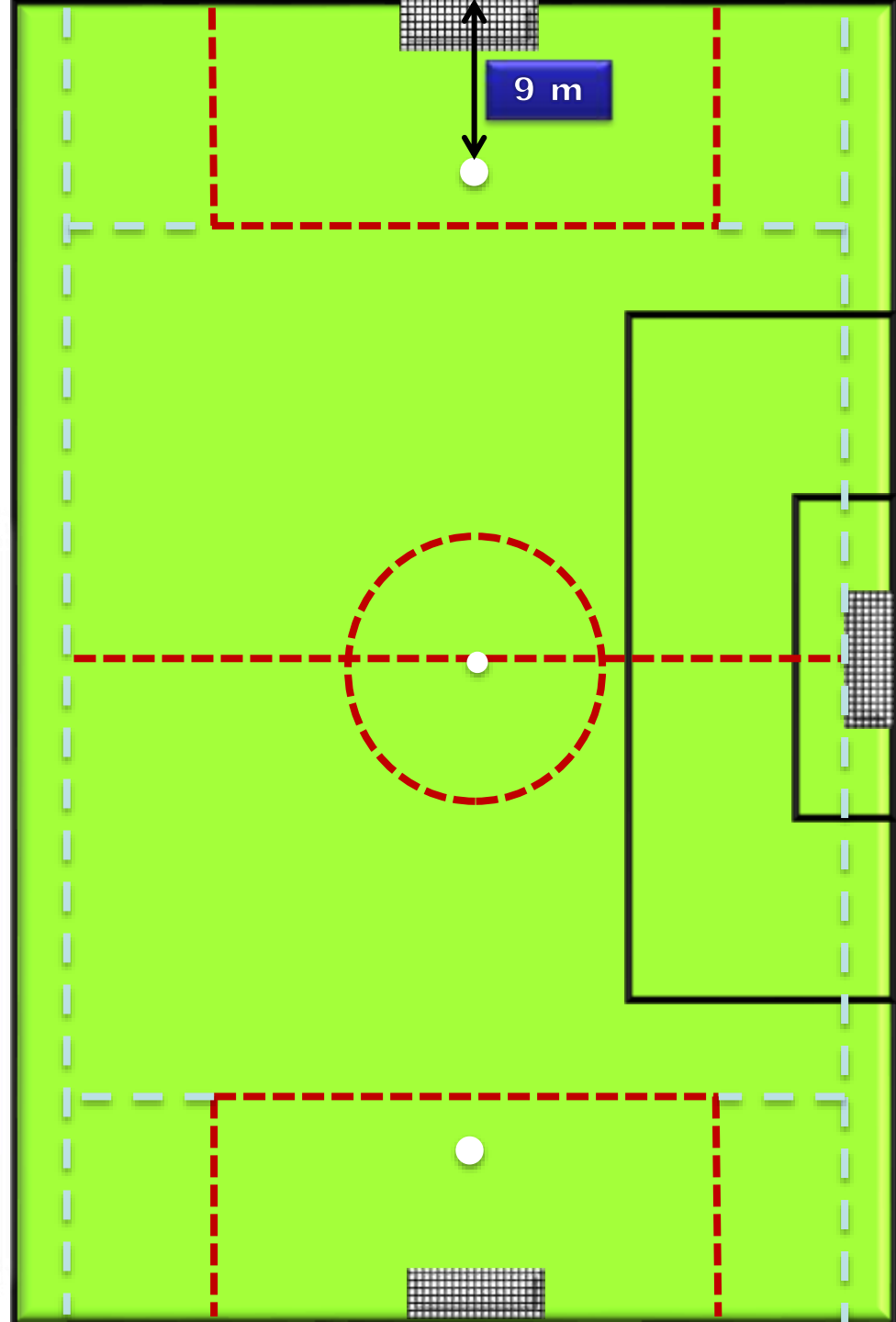
Si le joueur tire un coup franc qui a lieu dans sa surface de réparation et qu'il l'envoie à un partenaire qui le touche dans sa surface, on recommencera le coup franc car le ballon n'était pas en jeu puisqu'il doit sortir directement de la surface de réparation



LOI 14 : LE COUP DE PIED DE REPARATION = PENALTY

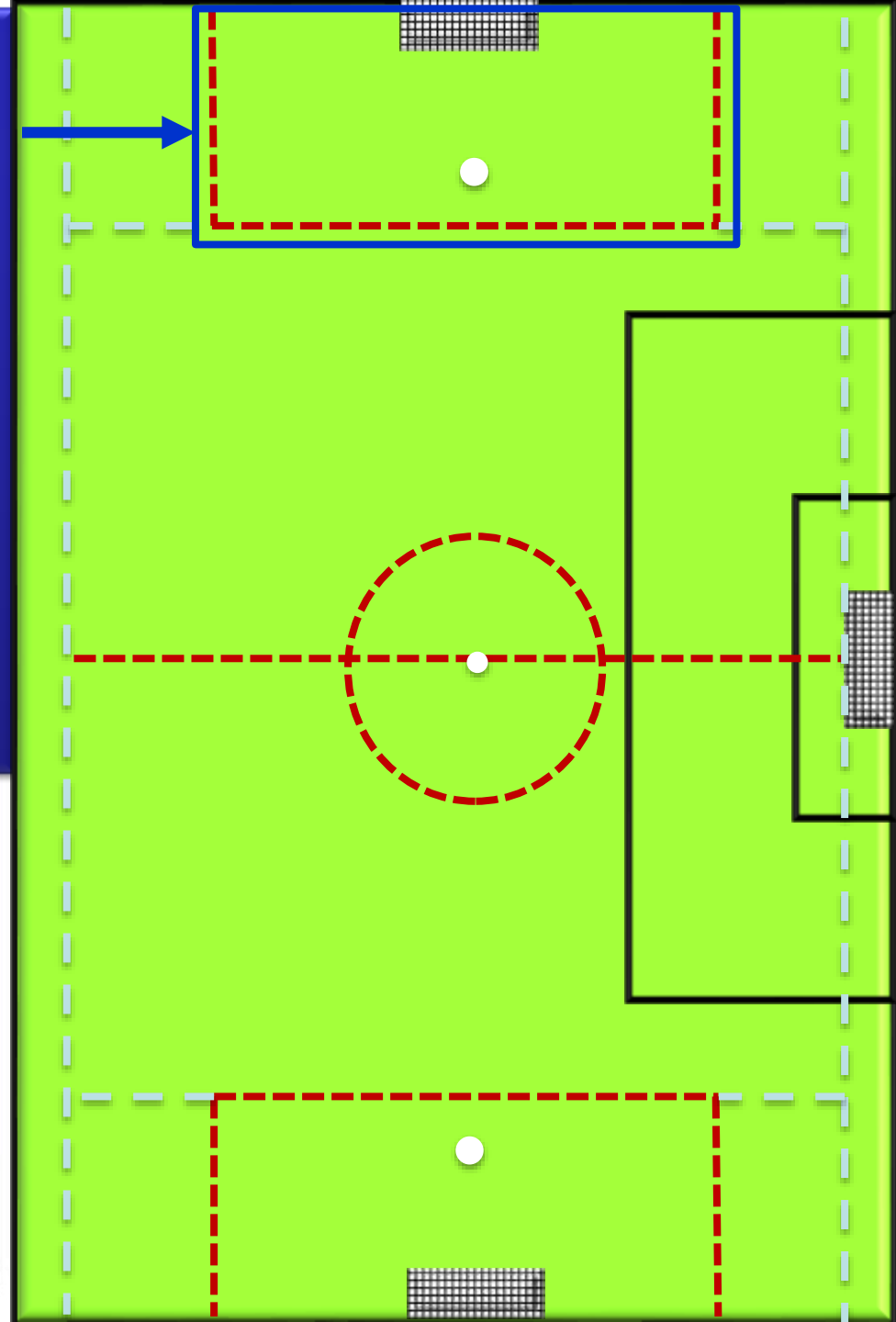


Point de penalty à :
9 mètres du centre du
but

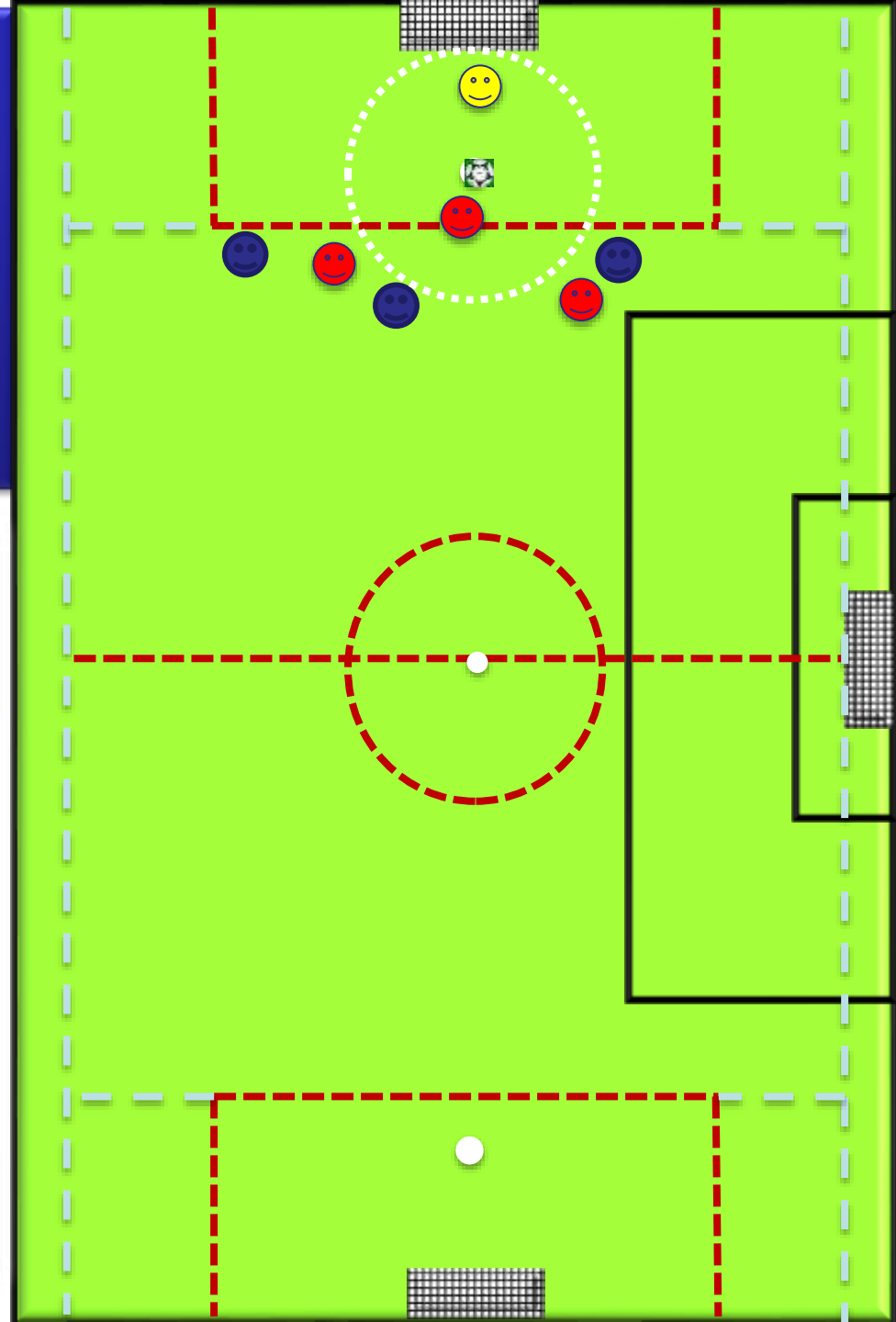


Il y aura penalty quand un joueur aura commis une faute dans sa surface de réparation contre un adversaire alors que le ballon est en jeu.

Pas de « demi sanction » : si on siffle, ce sera obligatoirement un penalty.



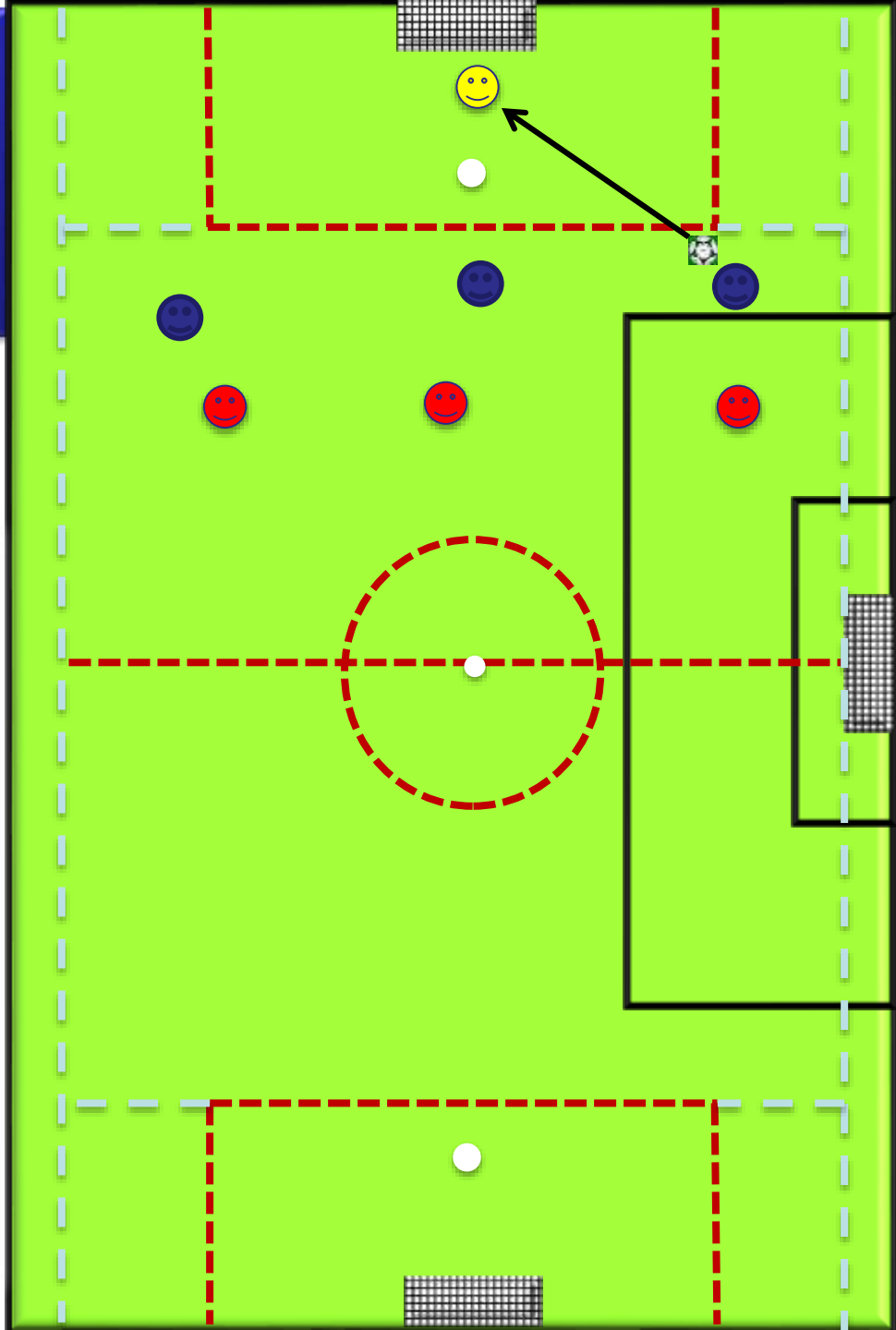
- Gardien sur sa ligne
- Ballon sur le point de penalty
- Tireur identifié
- Autres joueurs : hors de la surface de réparation et à au moins 6 mètres du ballon



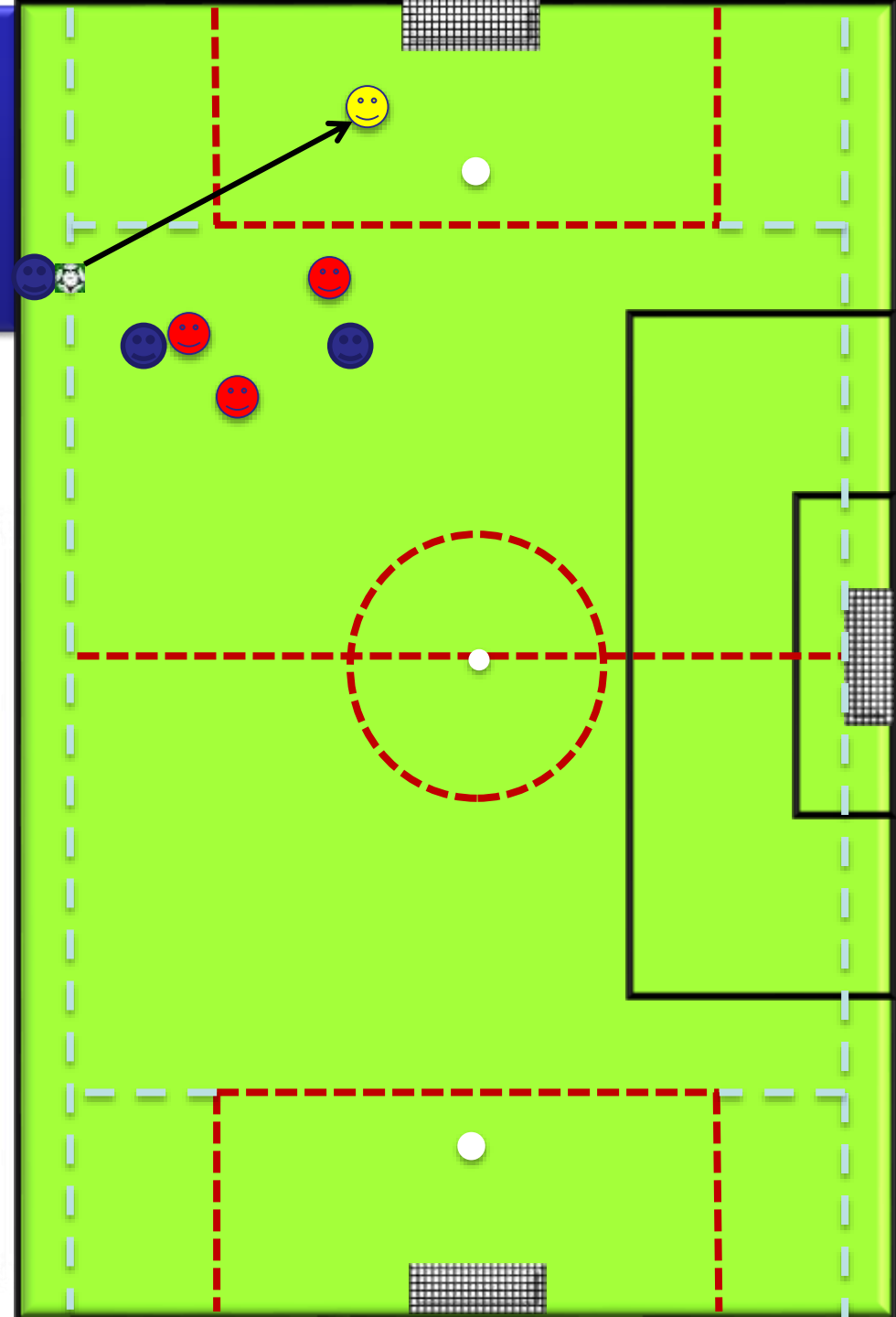
LA PASSE « EN RETRAIT »
AU GARDIEN
(Foot à 8)



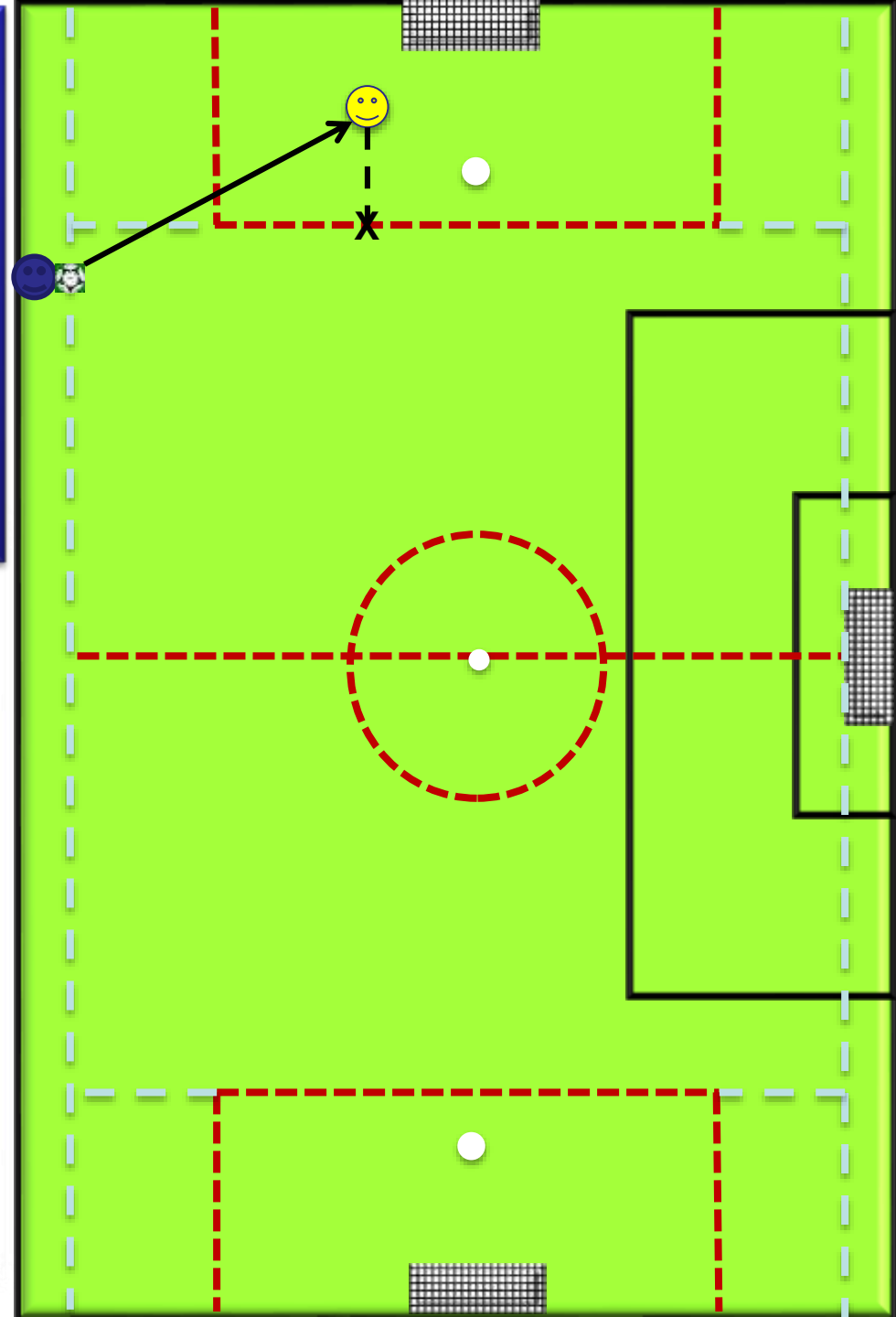
Le gardien ne peut pas se saisir du ballon des mains sur une passe bottée (donc du pied) délibérément par un partenaire.



Le gardien ne peut pas se saisir du ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée directement par un partenaire.



Sur ces 2 fautes + relance de volée et 1/2 volée : Coup Franc indirect sur la ligne des 13 mètres perpendiculaire à l'endroit le plus proche de la faute avec un mur situé à 6m du ballon.



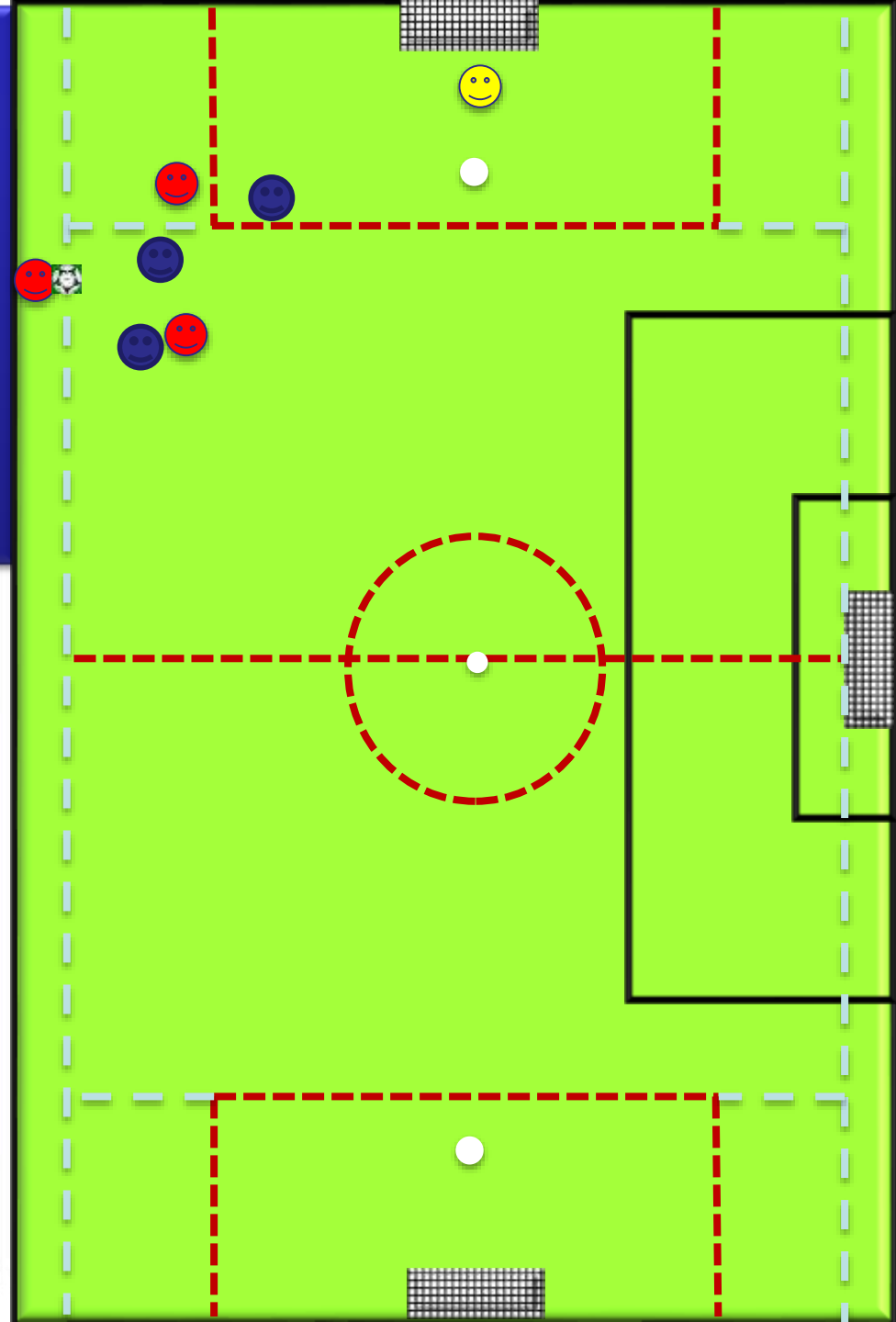
LOI XV

« LA RENTREE DE TOUCHE »



Lors d'une rentrée de touche (à la main), les joueurs adverses doivent être à 2 mètres minimum de l'exécutant.

Si un joueur fait une rentrée de touche incorrecte, il devra la refaire (arbitrage éducatif).

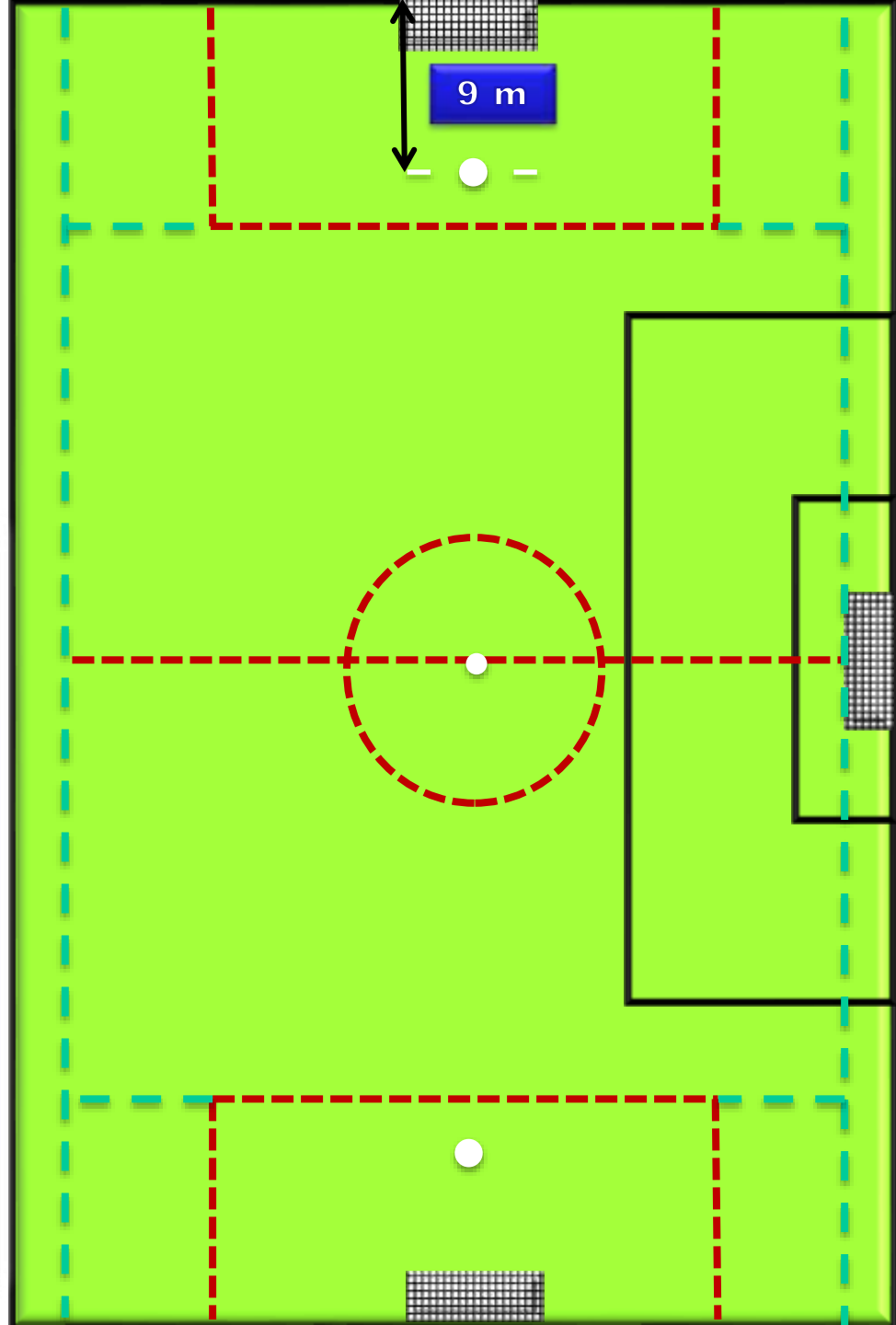


LE COUP DE PIED DE BUT



Point de coup de pied
de but à :
9 mètres du poteau

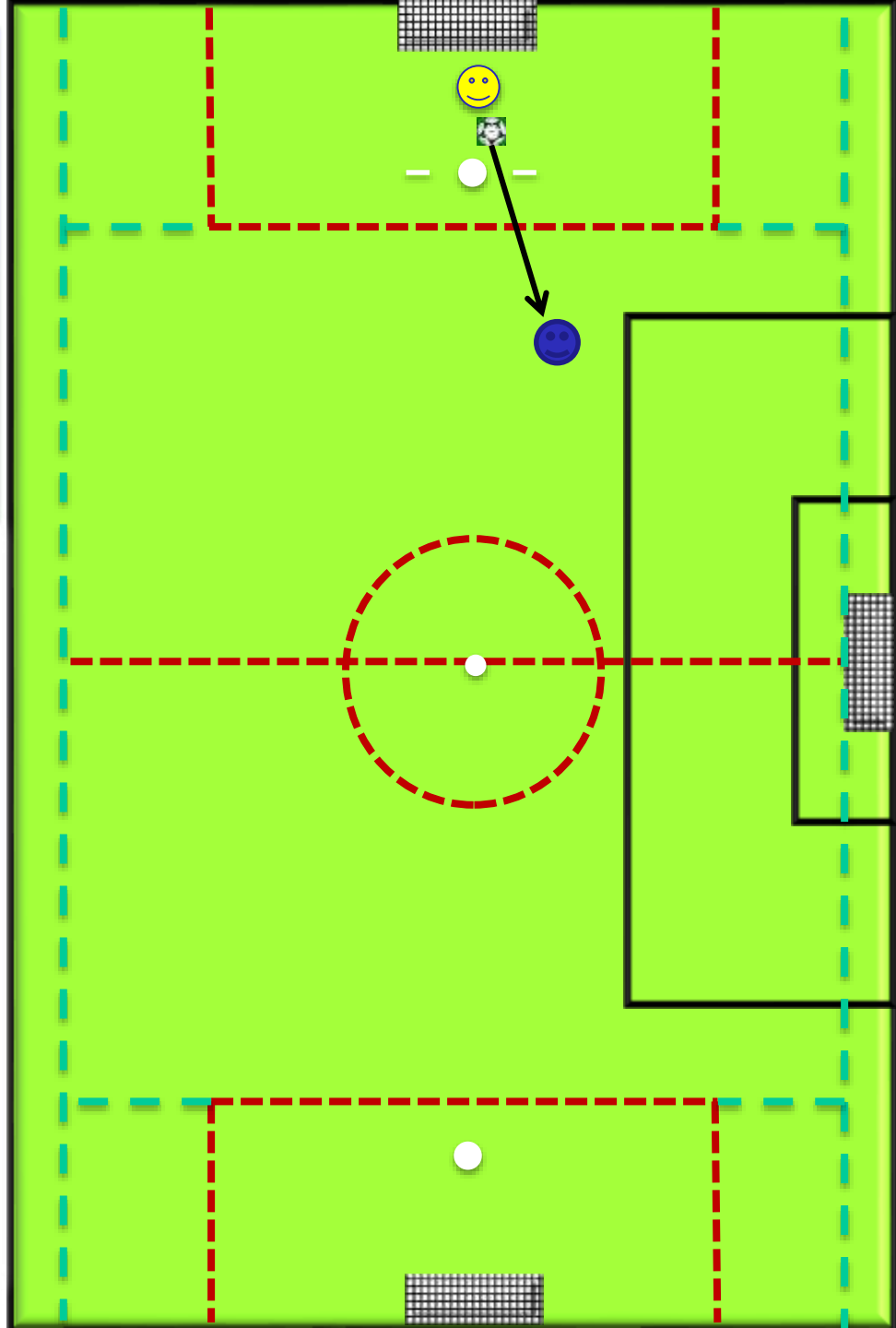
Le ballon doit être placé
à la hauteur du point de
penalty (à 9 mètres de
la ligne de but) face au
poteau (au moins entre
les poteaux)



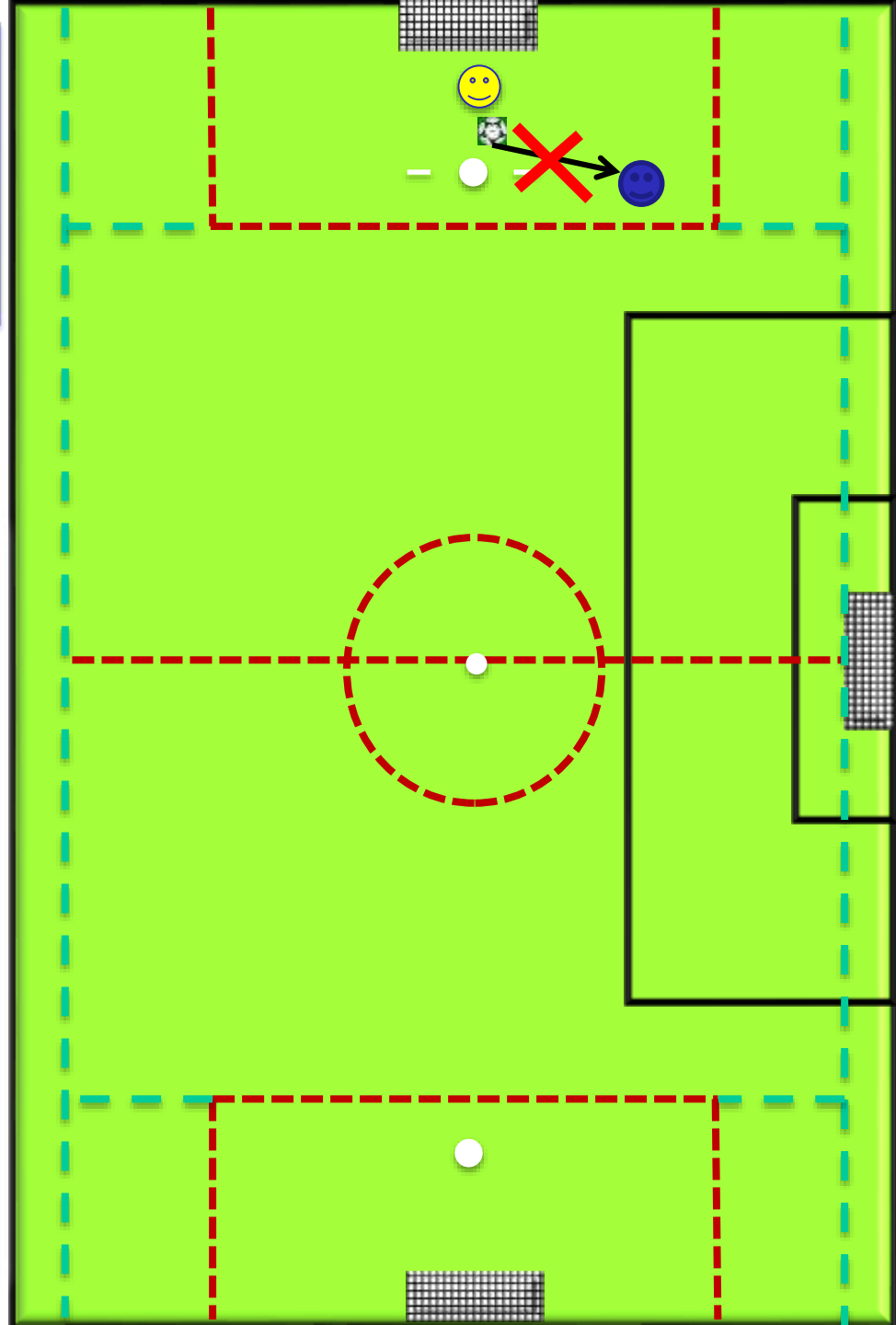
FFF



Le ballon doit franchir entièrement la ligne de la surface de réparation.
Il peut être botté par le gardien ou un défenseur.



Dans ce cas présent, le coup de pied de but sera à recommencer.



RAPPEL :

- Licence FFF (carte d'arbitre capacitaire)
- Présenter cette carte
- Tenue (survêtement + chaussure de foot)
- Arbitrage à domicile
- Protocole avant-match
- Arbitrage éducatif
- Ne parler qu'avec les éducateurs

Il est fortement conseillé d'organiser une réunion d'avant match entre les deux éducateurs et l'arbitre capacitaire pour rappeler les lois du jeu et l'organisation de la rencontre.



A stylized soccer field with a green background, white dashed lines for field boundaries, and two goalposts with gray nets. A white ball is positioned in the center of the field. A white rectangular box with a blue border is centered horizontally in the upper half of the field.

Questions?

A dark blue rectangular box with a white border, centered horizontally and overlapping the middle of the soccer field. It contains white text.

Merci de votre attention et bonne saison sportive à tous



LE FOOTBALL D'ANIMATION (U7 À U13)



La bonne idée... en U13

PROTOCOLE DE FAIR-PLAY

Accueil

L'équipe visiteuse se doit d'être accueillie par (au choix) : l'éducateur de l'équipe, le dirigeant de l'équipe, l'arbitre

Début du match

Avant le coup de sifflet, l'équipe visiteuse se place en ligne au milieu du terrain à côté de l'arbitre. L'équipe recevant sert la main à tous les joueurs plus l'arbitre. Puis à leur tour l'équipe visiteuse sert la main à l'arbitre.

Mi-temps

Au coup de sifflet, chaque éducateur regroupe ses joueurs. Si retour au vestiaire, l'équipe visiteuse rentre la première.

Fin du match

Les éducateurs regroupent leurs joueurs pour un retour au calme. Ensuite, les deux équipes plus l'arbitre se regroupent au milieu du terrain pour se serrer la main avant le retour au vestiaire.

Goûter

LOIS DU JEU FOOT À 8 (U13)

- **Loi 1 : Le terrain** : 50 à 75 m de long, 45 à 55 m de large.
Buts : 2,10 m de haut par 6 m de large.
Surface de réparation : 13 m de large et 26 m de profondeur.
- **Loi 2 : Le ballon** : Taille 4
- **Loi 3 : Le nombre de joueur** : 8 joueurs dont le gardien de but + 3 remplaçants au maximum. Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.
- **Loi 4 : Equipements** : Protèges tibias obligatoires, aucun objet dangereux, maillot de gardien distinct des joueurs.
- **Loi 5 et 6 : Arbitrage** : Il se fait de préférence par des jeunes (U17, U19...) ou par des dirigeants (licenciés obligatoirement) connaissant les lois du jeu. Un briefing d'avant match en présence des deux éducateurs et de l'arbitre s'avère intéressant pour rappeler les lois du jeu essentielles. Les remplaçants participent également à l'arbitrage puisqu'un joueur par équipe s'occupe de faire arbitre de touche.
- **Loi 5 et 6 bis : Temps de rotation** : à la moitié de chaque mi-temps, un temps de rotation est mise en place afin d'organiser les changements de joueurs. Les remplacements ne pourront s'effectuer qu'à ce moment-là sauf en cas de blessure.
- **Loi 7 : La durée de la partie** : Match sec de 2 fois 30 minutes. Au Festival U13 ou en Coupe de groupement la durée des matches diffère en fonction du nombre d'équipes : *3 équipes* : 1 fois 30 minutes contre chaque adversaire.
4 équipes : 1 fois 20 minutes contre chaque adversaire.
- **Loi 8 : Le coup d'envoi** : Respecter une distance de 6 m.
- **Loi 10 : Le but** : Un but est marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi, à terre ou en l'air, la ligne de but.
- **Loi 11 : Le Hors-jeu** : Un joueur est « hors-jeu » si, au départ du ballon des pieds de son partenaire, il est dans la moitié de terrain adverse, plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire.
- **Loi 13 : Les coups francs** : Coups francs directes ou indirectes en fonction de la faute (cf. lois du jeu foot à 8 sur site du District). Les joueurs adverses se placent à 6 m.
- **Loi 14 : Le coup de pied de réparation (pénalty)** : à 9 m.
- **Loi 15 : Les touches** : Elles sont réalisées comme au foot à 11 (à la main).
- **Loi 16 : Le coup de pied de but** : Le ballon est placé à 9 m de la ligne de but. Le ballon doit sortir de la surface de réparation pour être jouable.
- **Loi 17 : Le coup de pied de coin** : Il se réalise au pied.
- **Loi autre : Passé au gardien** : Le gardien ne peut pas saisir le ballon des mains sur une passe bottée (donc du pied) délibérément par un partenaire. Le gardien ne peut pas saisir le ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée par un partenaire. S'il le fait, il sera sanctionné par un coup franc indirect sur la ligne des 13 mètres, perpendiculairement à l'endroit de la faute, avec un mur situé à 6m du ballon.
- **Loi autre : dégagement du gardien** : Le gardien ne peut relancer le ballon directement par une volée ou une ½ volée. Il peut soit relancer à la main, soit relancer aux pieds en ayant préalablement posé le ballon au sol. S'il le fait, il sera sanctionné par un coup franc indirect sur la ligne des 13 mètres, perpendiculairement à l'endroit de la faute, avec un mur situé à 6m du ballon.