



LES LOIS DU JEU
FOOT à 8 - U13
Formation Arbitres
Capacitaires Poules Label



INTERVENANTS



Jérôme HERNANDEZ
CTD DAP



Jean Claude LEFRANC
CTDA



Le Foot Amateur

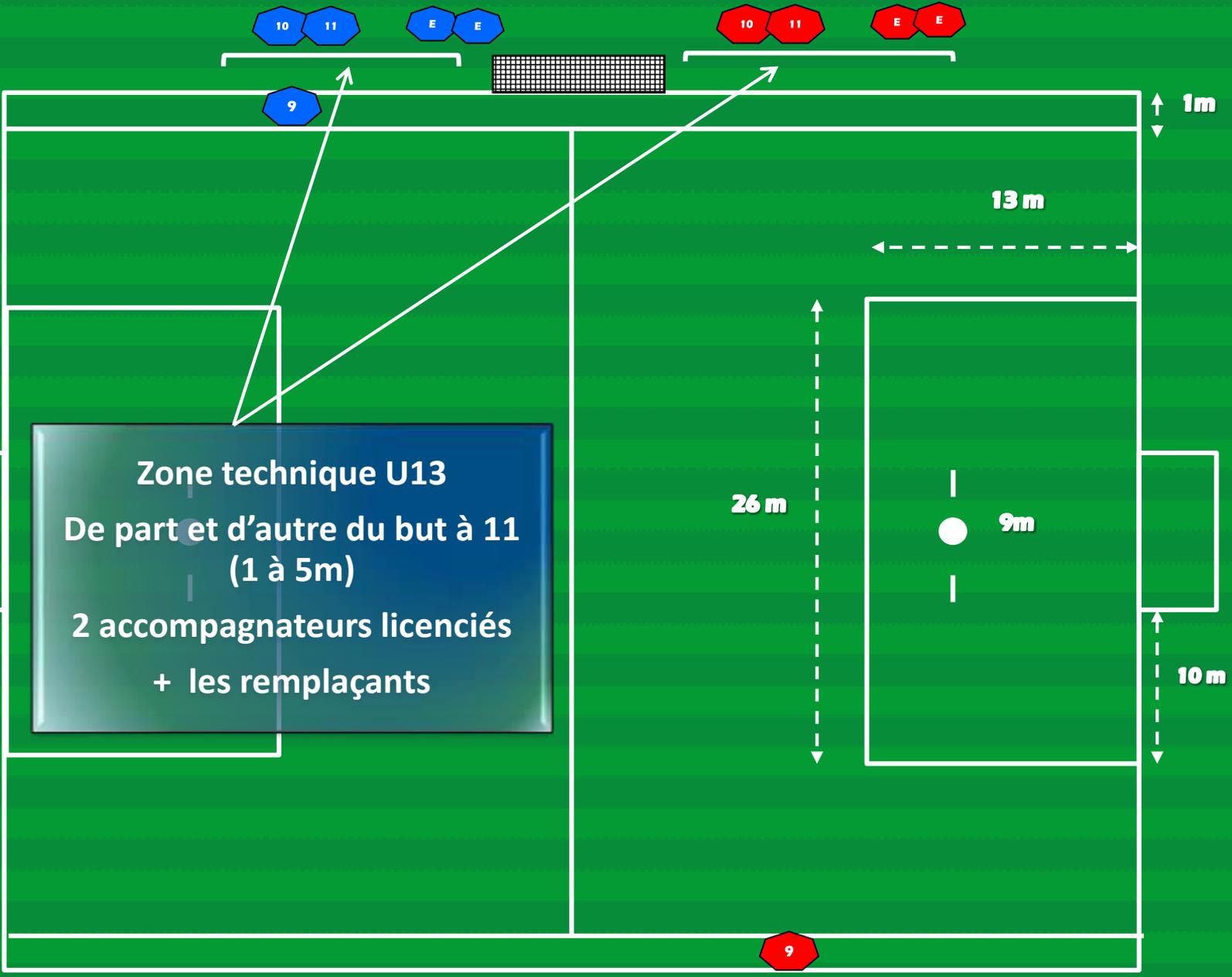




LOI 1

LE TERRAIN

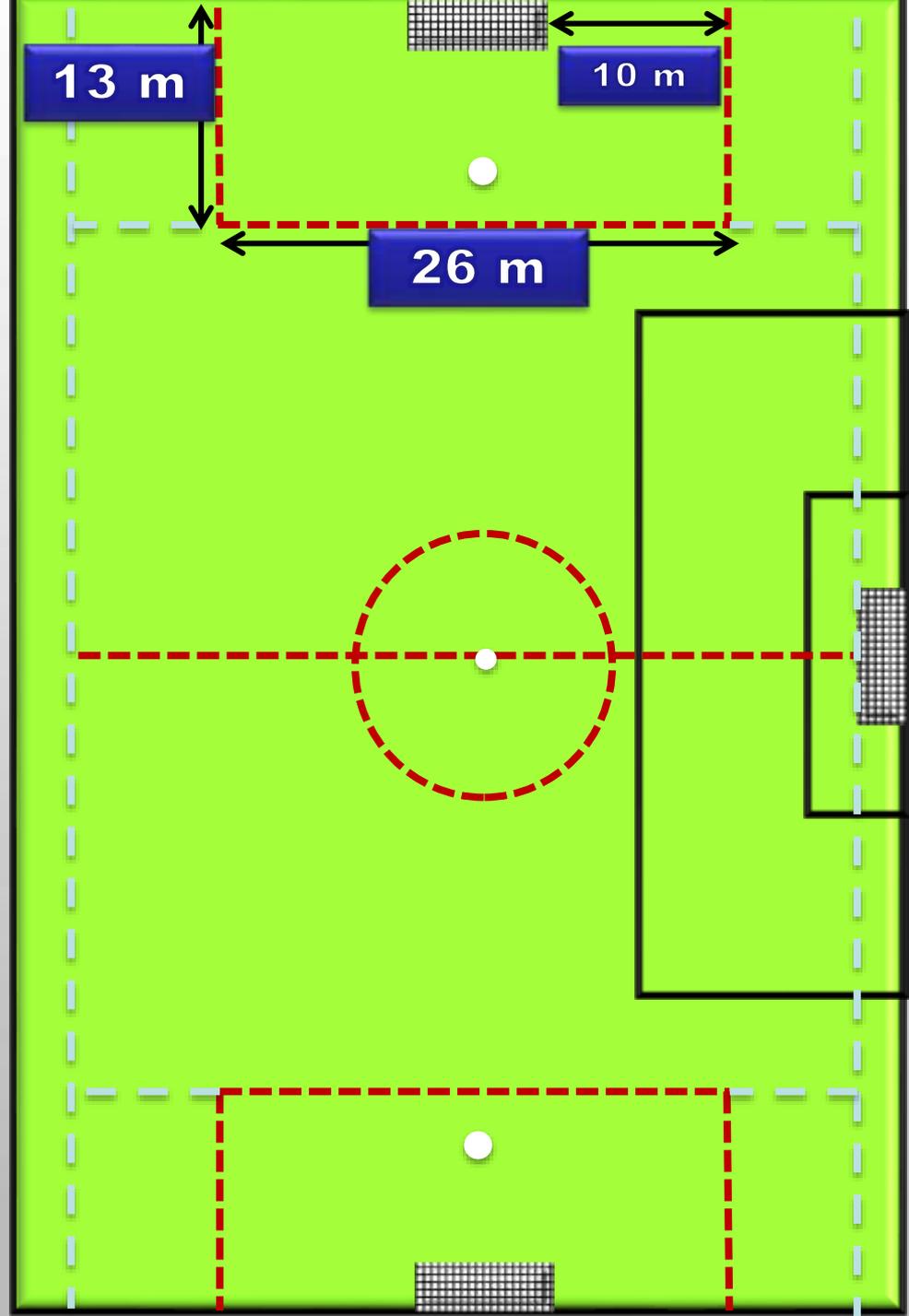




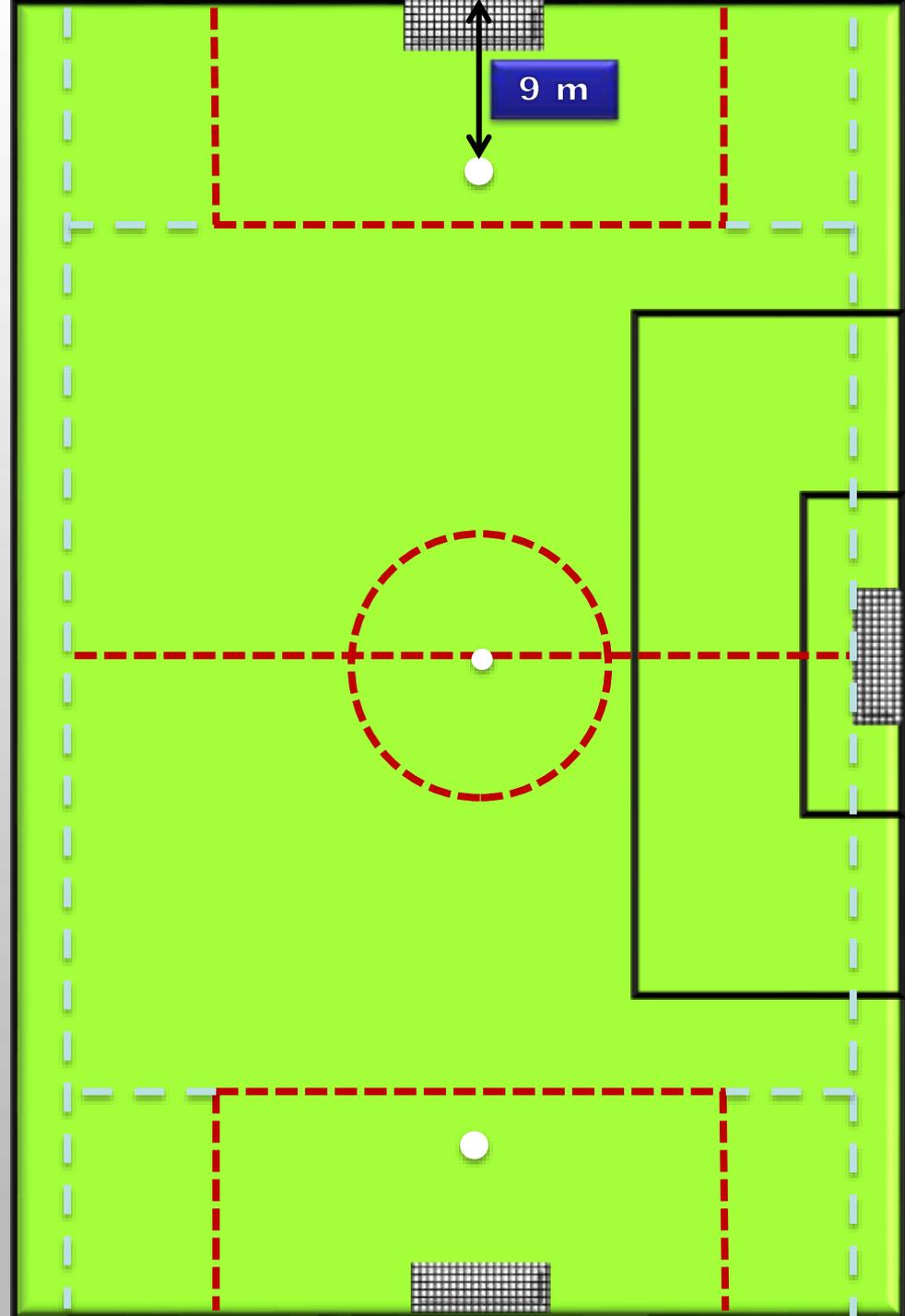
Surface de réparation

=

Zone où le gardien peut manier le ballon à la main

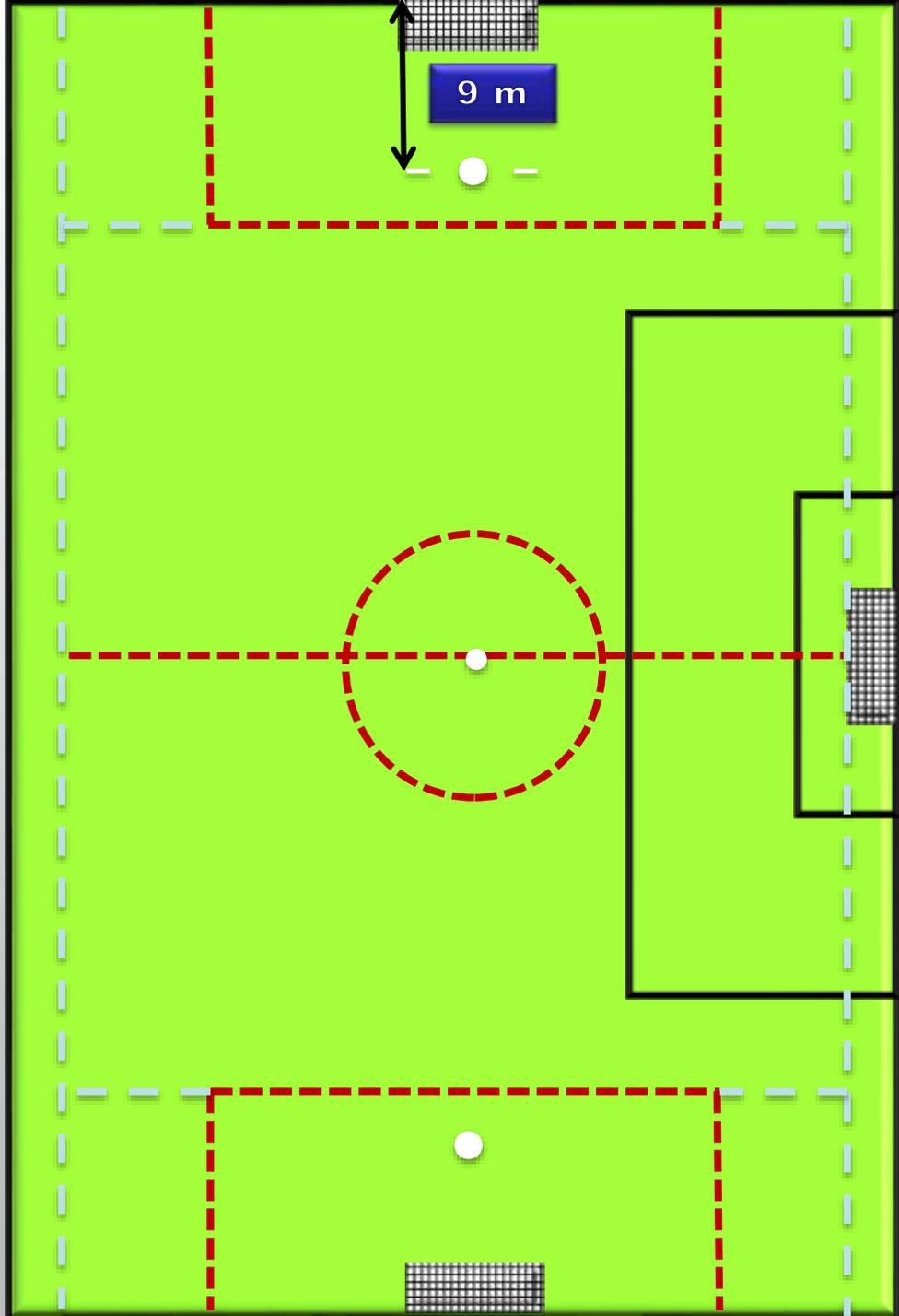


Point de penalty à :
9 mètres du centre
du but

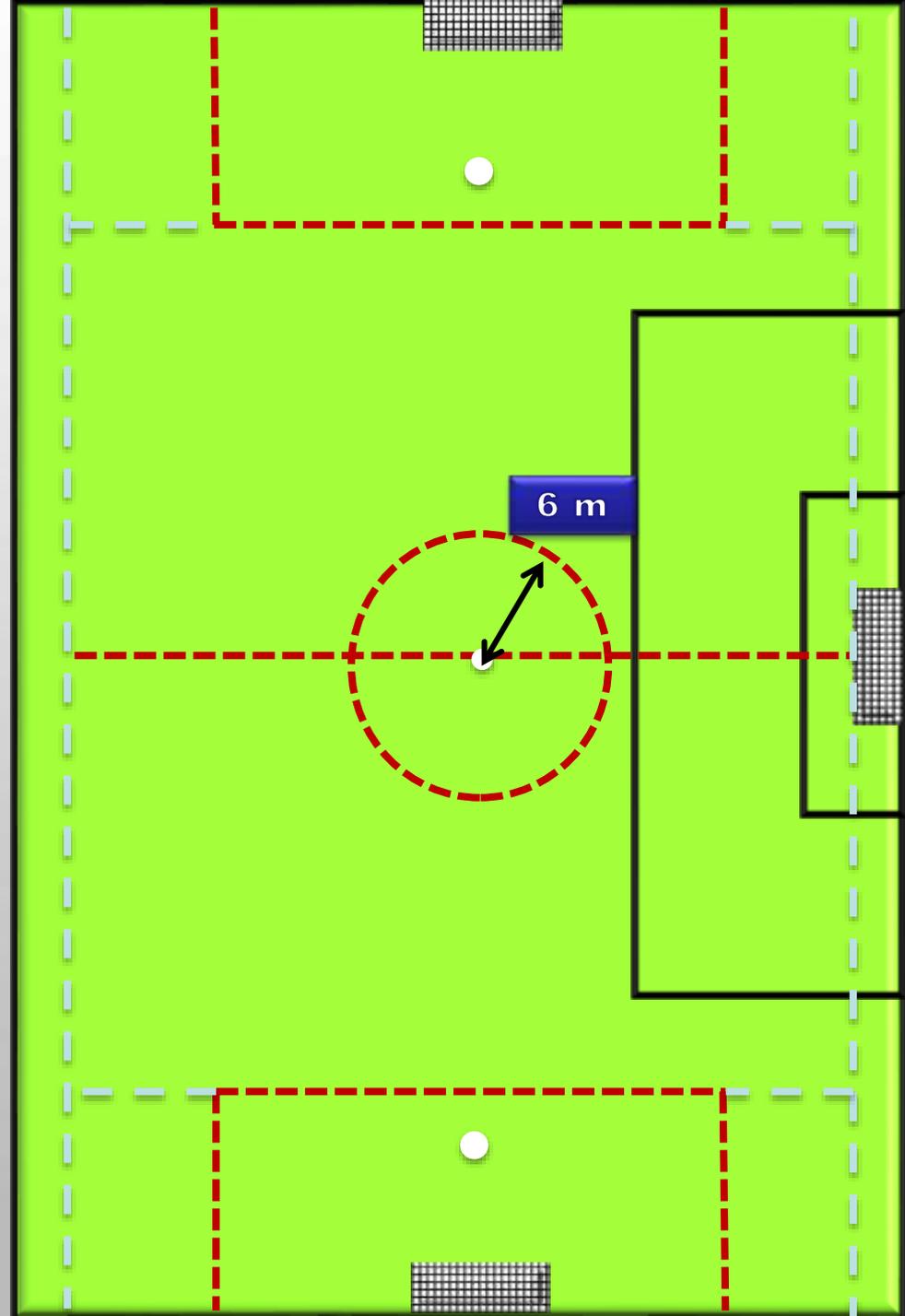




Point de coup de pied de but à :
9 mètres du poteau



Distance à
respecter :
6 mètres



LES BUTS

6m de largeur / 2,10m de hauteur



Le Foot Amateur





LOI 2

LE BALLON



Catégories U11 et U13 Taille 4



Le Foot Amateur



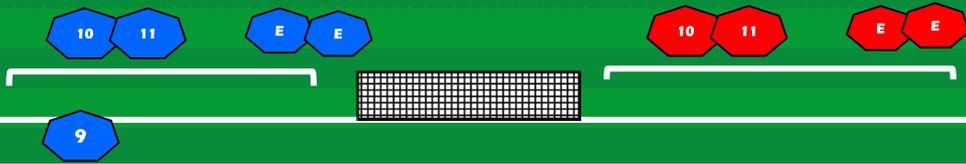


LOI 3

LES JOUEURS



Le Foot Amateur



Règlement FFF

8 joueurs + ~~4 remplaçants~~

Règlement District

Catégorie U13 : 8 joueurs + **3 remplaçants.**

Temps de jeu par enfant : 50% minimum

Nombre minimum = 6





PROCEDURE DE REMPLACEMENT

1. Arrêt de jeu (Temps de rotations – 15')
2. Avertir l'arbitre
3. Les remplacés sortent
4. Tous les remplaçants (y compris l'arbitre assistant) pénètrent sur le terrain :
 - Quand les remplacés sont entièrement sorti du terrain de jeu, et avec accord de l'arbitre.





LOI 4

EQUIPEMENT DES JOUEURS



EQUIPEMENT DE BASE DU FOOTBALLEUR

Short

Chaussettes

Maillot numéroté (N°1 à N°11)

Protège-tibias

Chaussures (crampons non dangereux, moulés ou stabilisés plutôt de vissés)

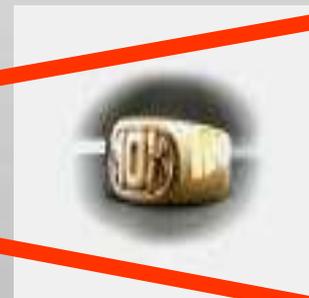
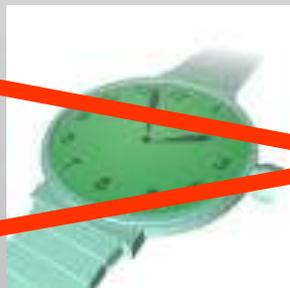
Possibilité de jouer en BASKET



Le Foot Amateur



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





LOI 5 et 6

ARBITRE AUTRES ARBITRES



Le Foot Amateur



A

- L'arbitre est un sportif au service du jeu**
- Tenue sportive (survêtement...)
 - Présentation de l'arbitre capacitaine au club adverse
 - Connaissance des lois du jeu du foot à 8
 - Placement/Déplacement : 10m du ballon en retrait et si possible à gauche de l'action

SPECIFICITE POULES

« LABEL »

- **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 »
- Chaque arbitre capacitaire se verra remettre une carte d'arbitre capacitaire



10 11

E E

10 11

E E

9

Catégories /Domaine	U12/U13
Arbitre central	Oui – Arbitre capacitaine du club recevant
Arbitres assistants*	Oui (Les remplaçants*) <i>Ils ne signalent que les touches</i>

Arbitrage à la touche des U13 sous la responsabilité de l'éducateur :

- Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison
- Période maximale de 15 minutes par joueur
- Rotation à chaque temps de rotation et mi-temps

En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune joueur ou un adulte volontaire licencié.

9





LOI 7

DUREE DE LA PARTIE



Le Foot Amateur



Catégories /Domaine	U12/U13
Durées maximales des plateaux ou rencontres	70 minutes (10 minutes de Pause) <i>Pas de temps additionnel</i>
Temps de jeu effectif	60 minutes (2x30)
Mi-temps	Oui
Temps de rotations	15 minutes
Prolongations	Non

Temps de « rotations » :

- *Au bout de 15min dans chaque mi-temps.*
- *L'ensemble des remplaçants entre sur le terrain.*
- *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).*

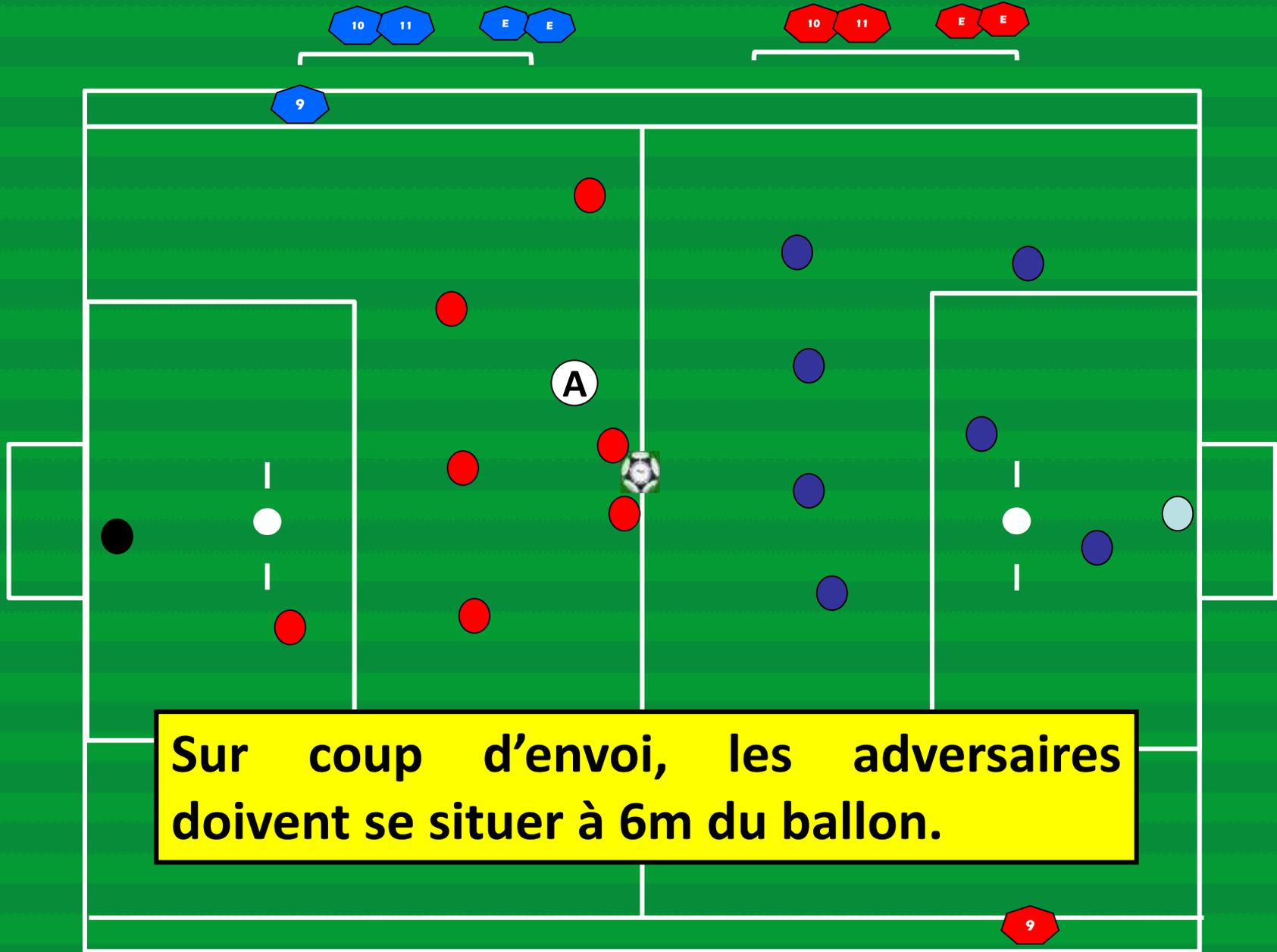


LOI 8

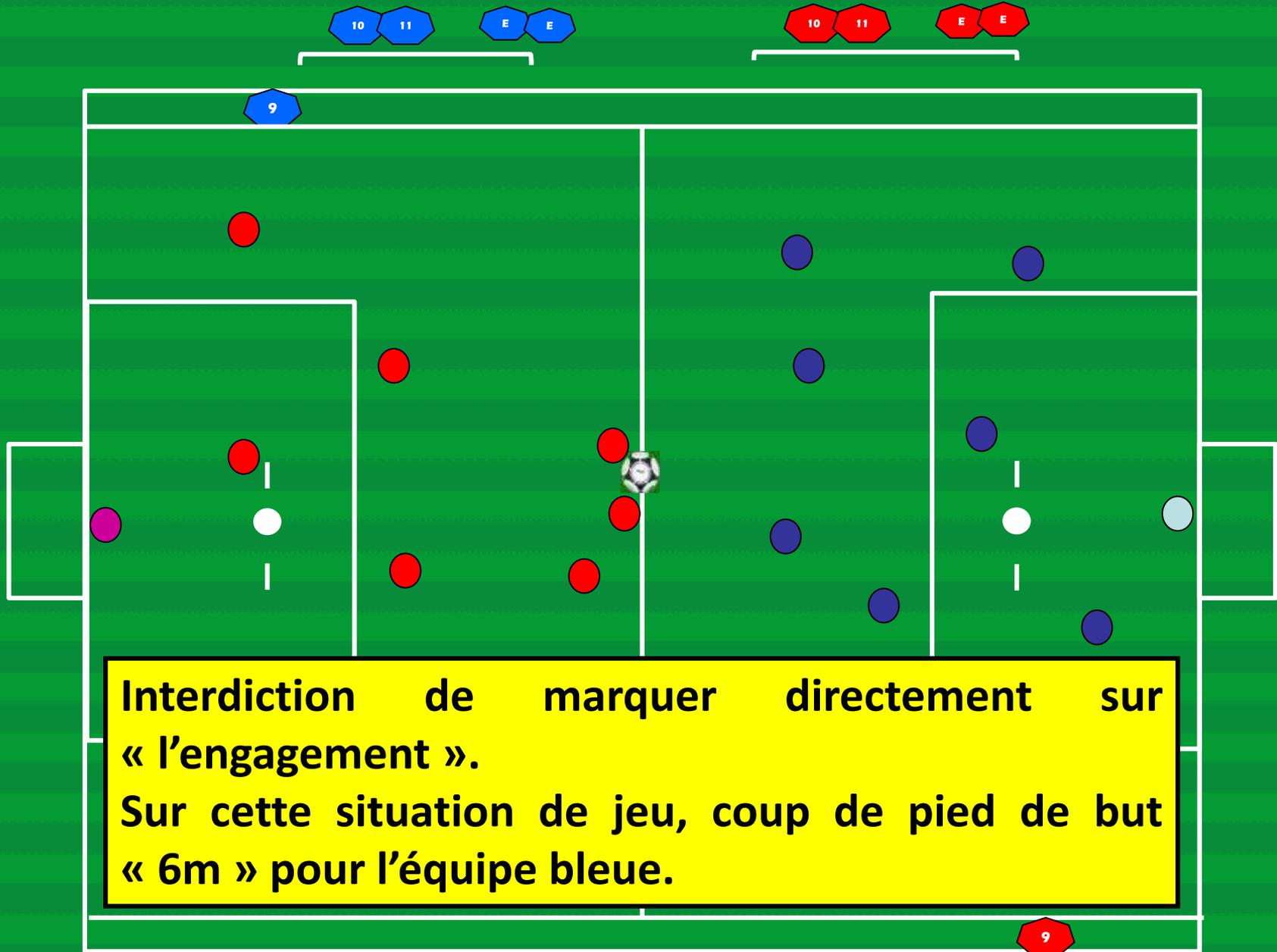
COUP D'ENVOI



Le Foot Amateur



Sur coup d'envoi, les adversaires doivent se situer à 6m du ballon.



Interdiction de marquer directement sur « l'engagement ».
Sur cette situation de jeu, coup de pied de but « 6m » pour l'équipe bleue.



LOI 11

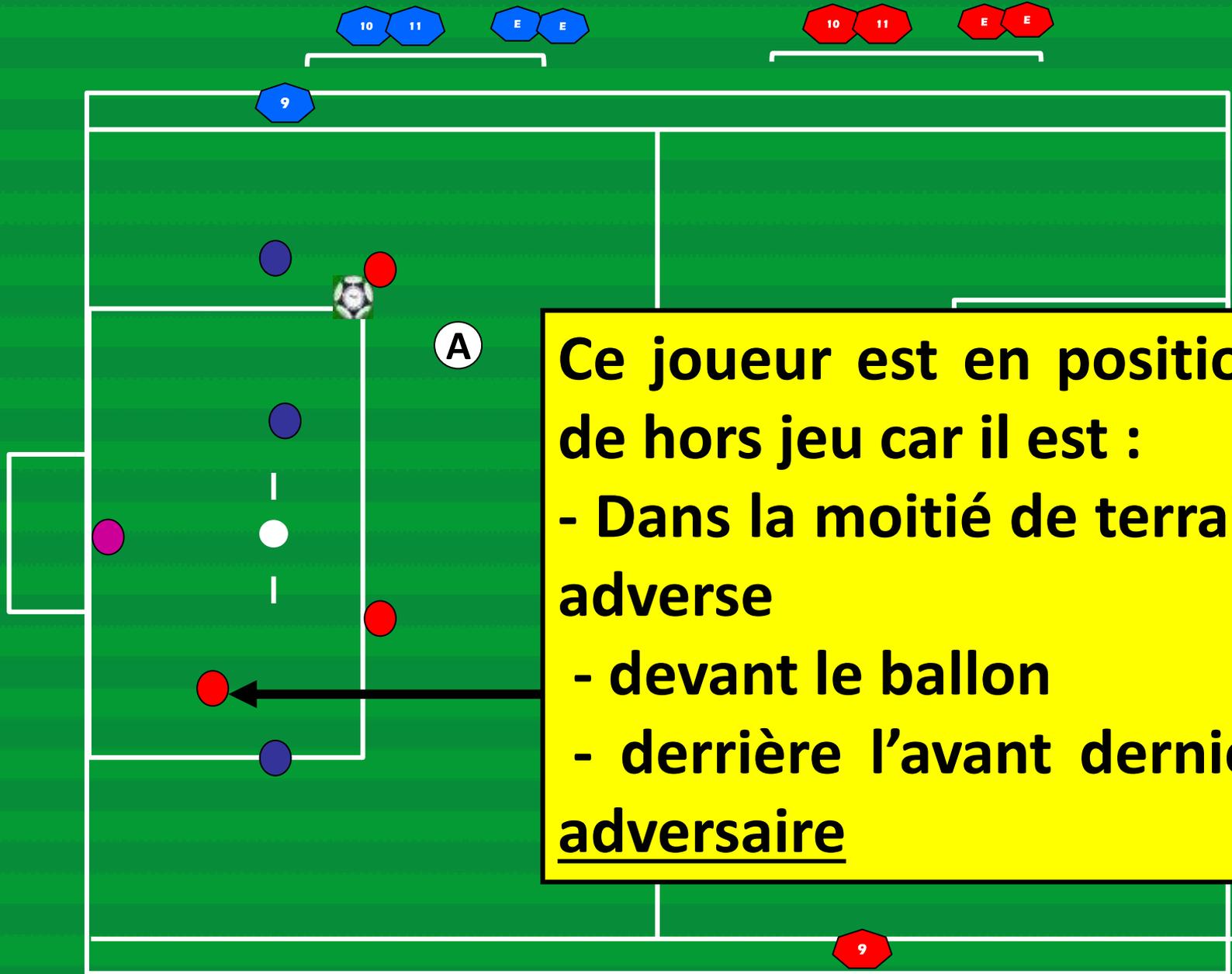
LE HORS JEU



Le Foot Amateur

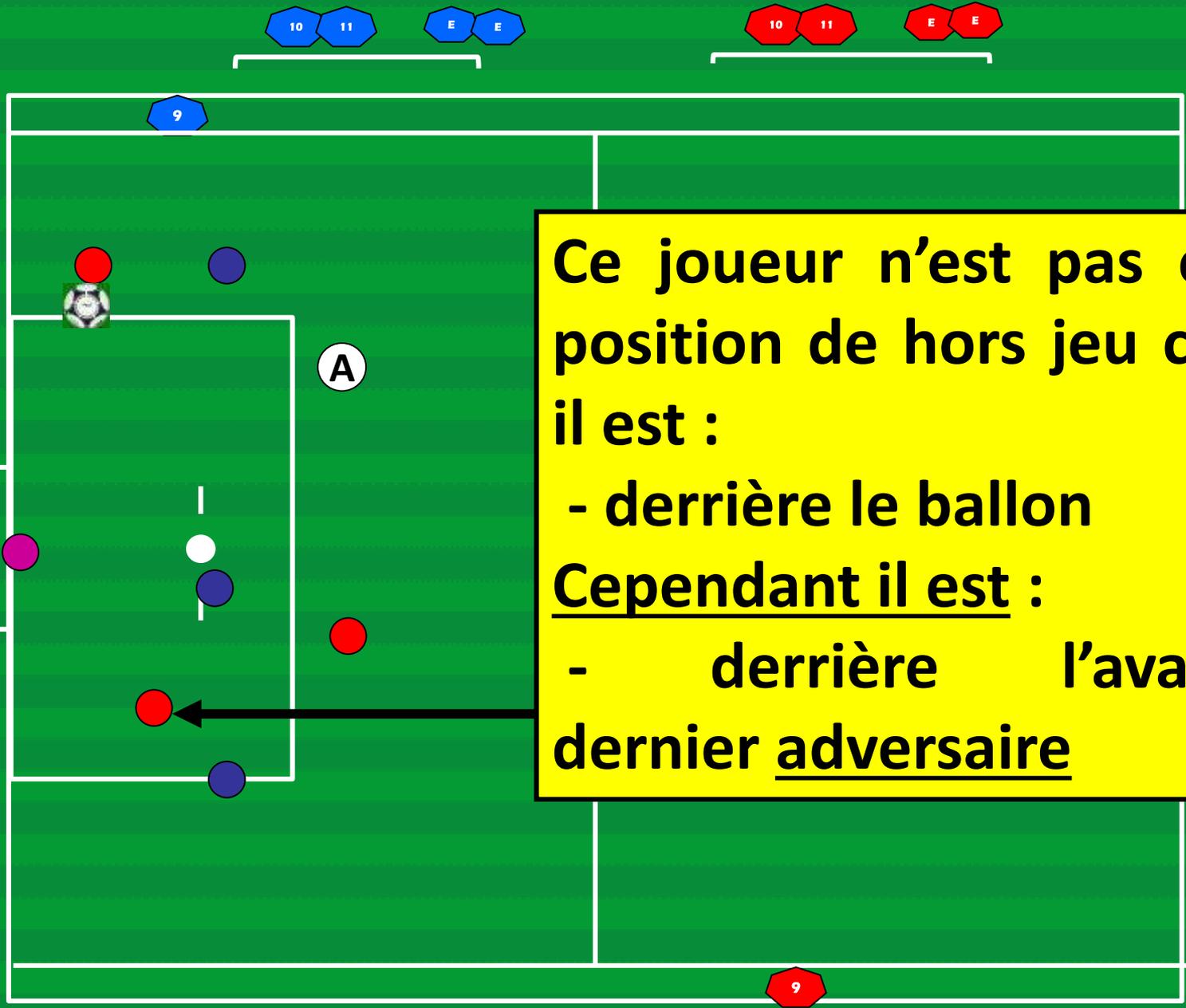


**Zone de
hors-jeu
en U13**



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

- Dans la moitié de terrain 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 :

- 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 est en position de hors jeu car il n'y a qu'un adversaire derrière lui (un défenseur).



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





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 pour hors jeu.

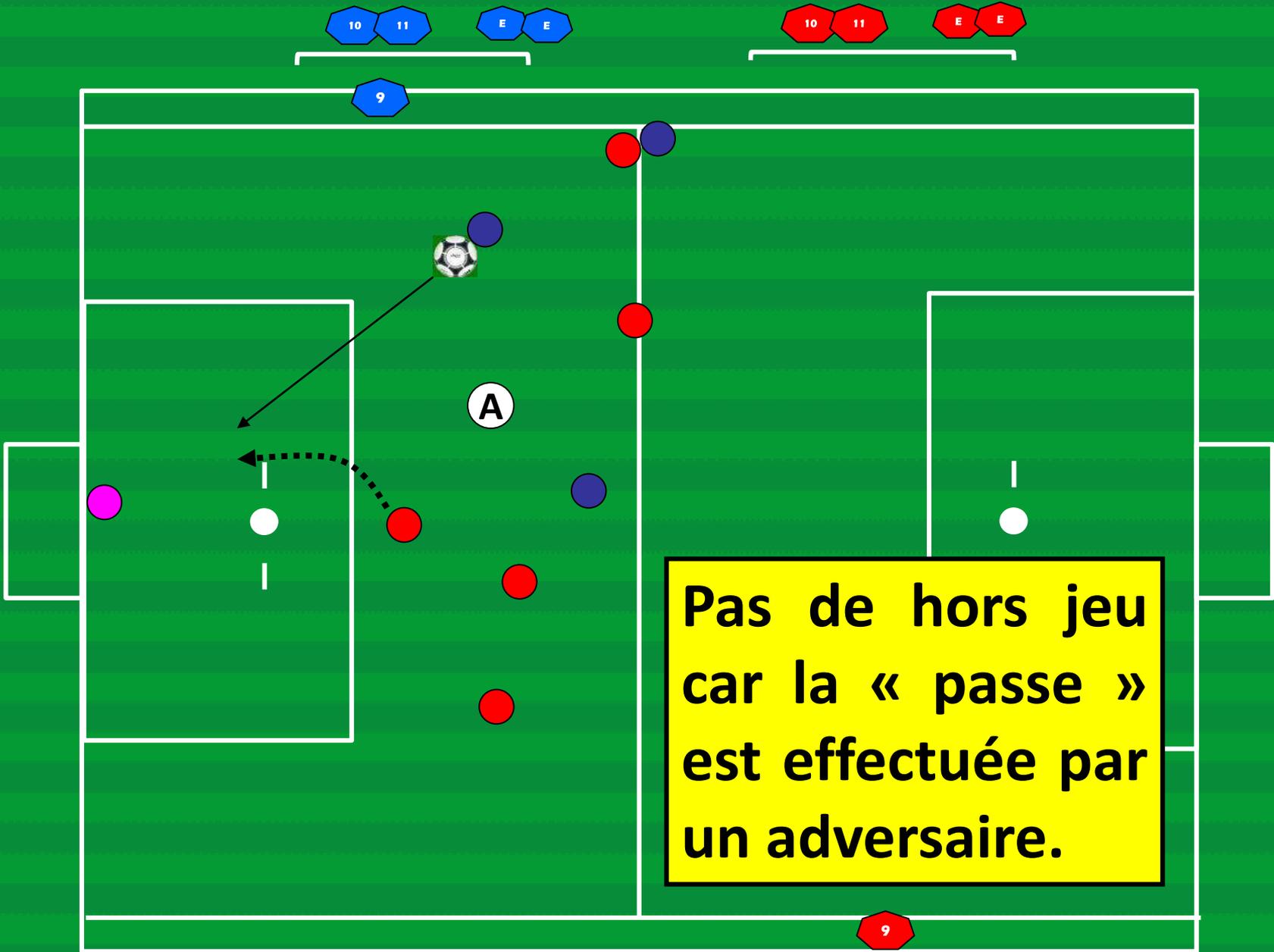


**Ce joueur tire au but et marque.
Le but sera refusé car un partenaire a gêné le gardien de but.**

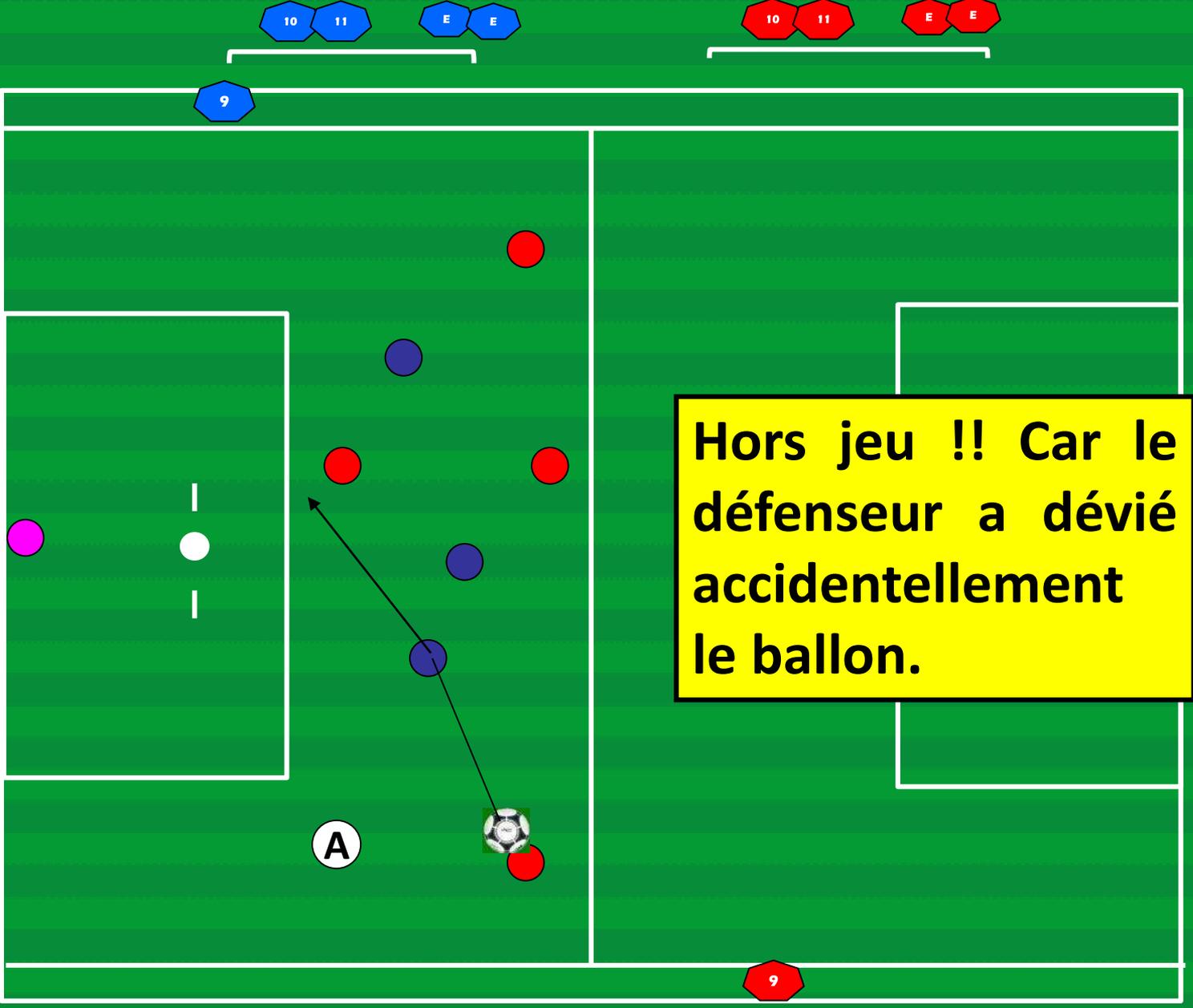


Il y a hors jeu car il profite de sa position au départ du ballon.





**Pas de hors jeu
car la « passe »
est effectuée par
un adversaire.**



Hors jeu !! Car le défenseur a dévié accidentellement le ballon.

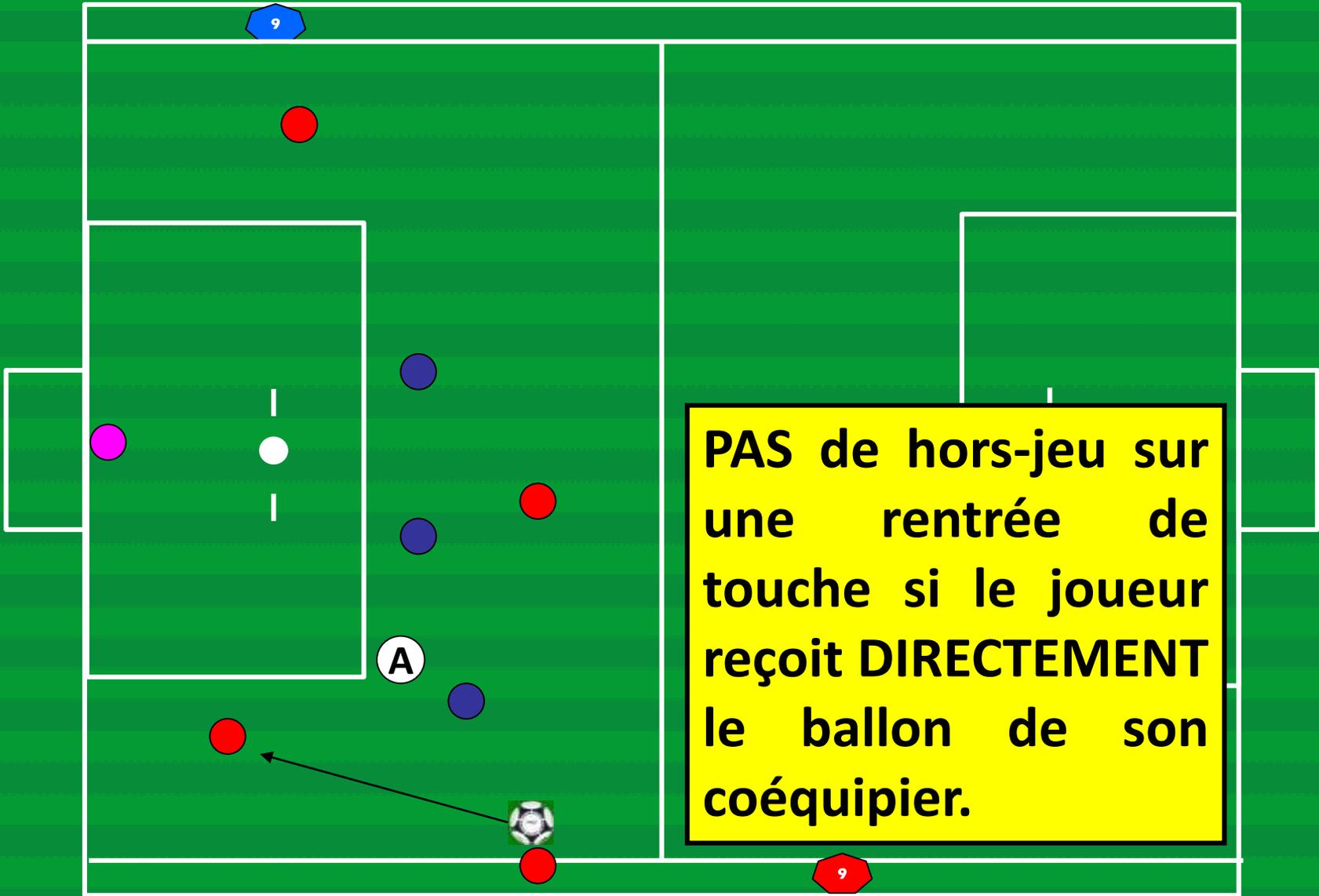


10 11

E E

10 11

E E



PAS de hors-jeu sur une rentrée de touche si le joueur reçoit **DIRECTEMENT** le ballon de son coéquipier.

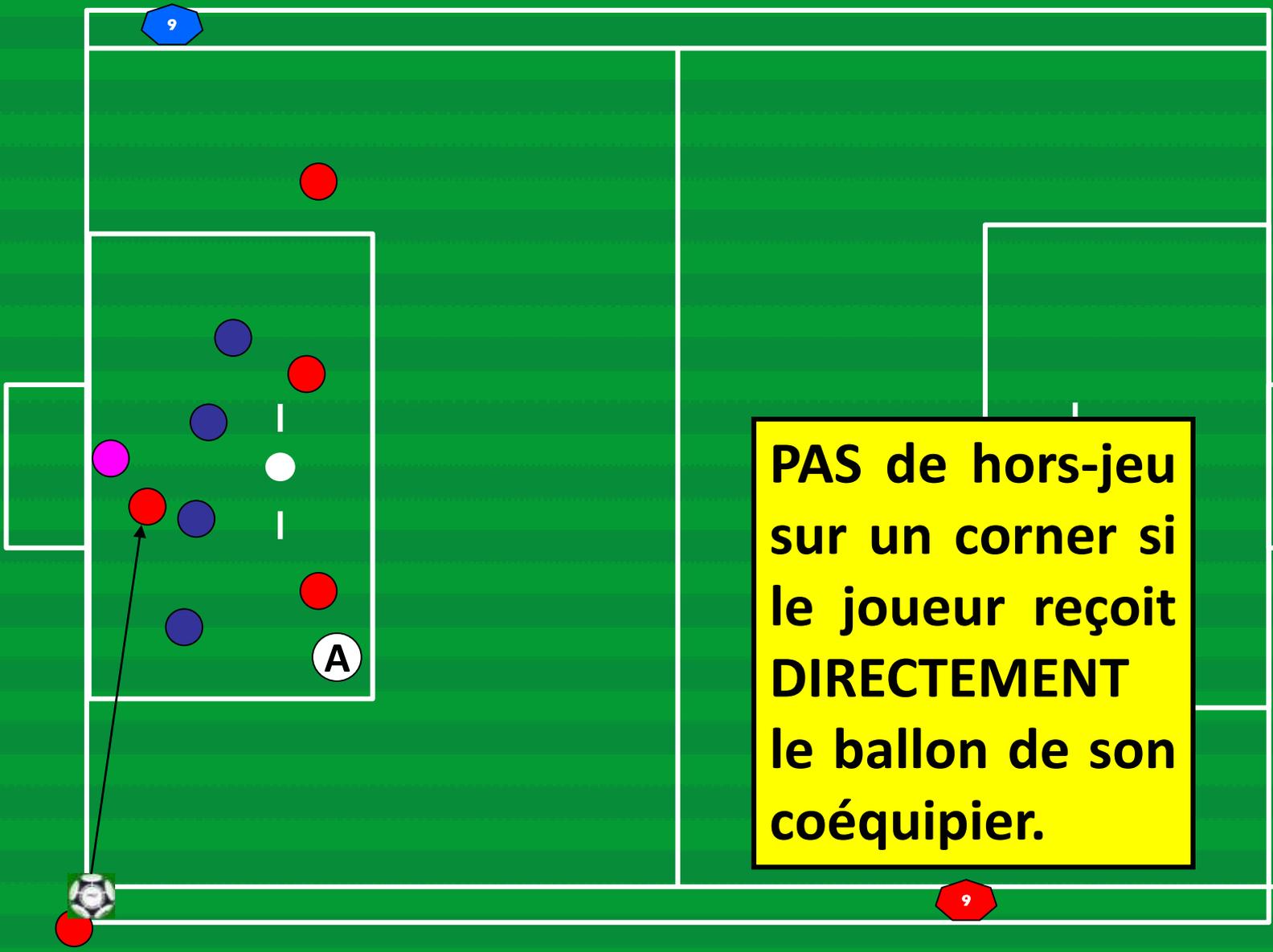


10 11

E E

10 11

E E

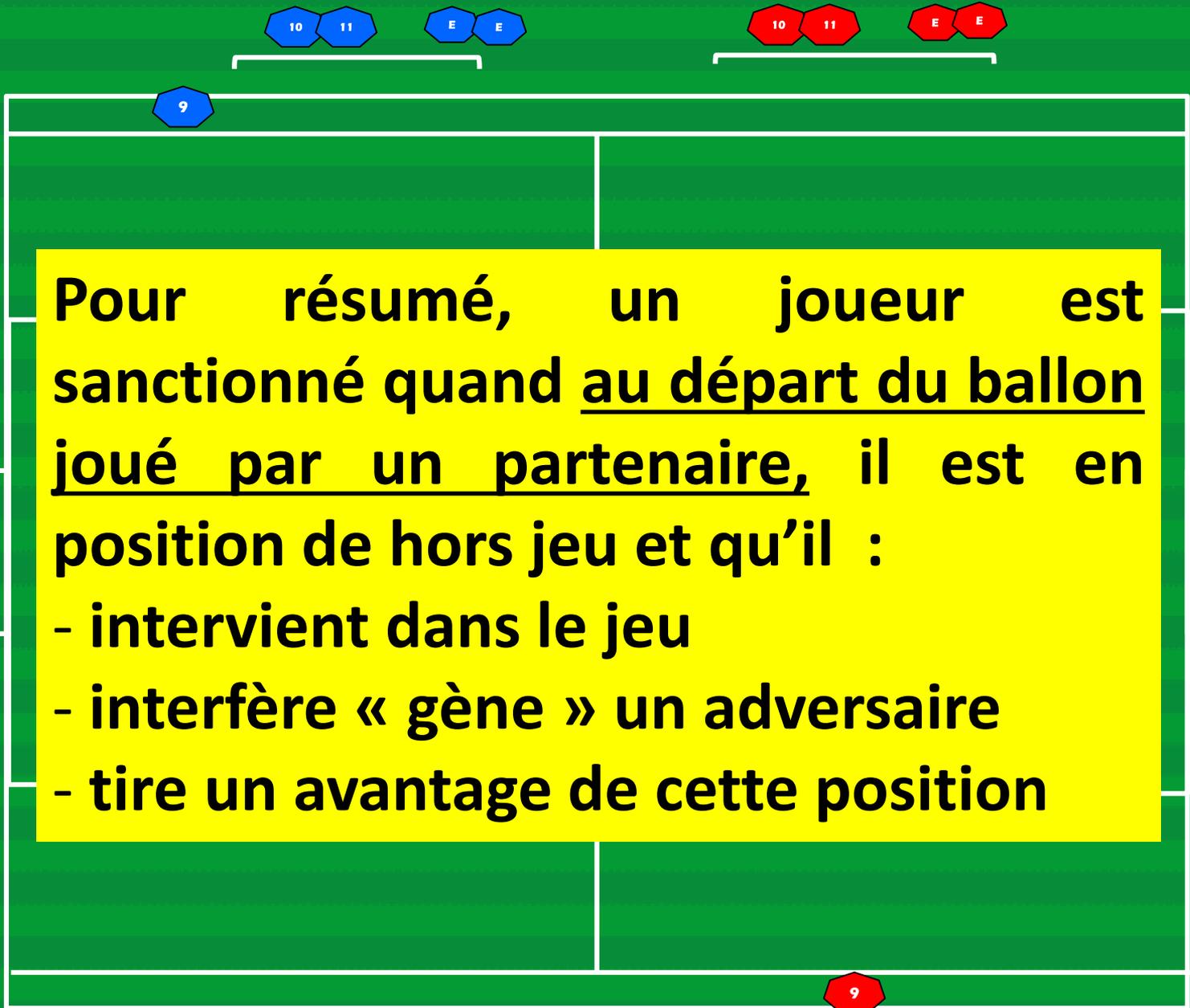


PAS de hors-jeu sur un corner si le joueur reçoit DIRECTEMENT le ballon de son coéquipier.

9



PAS de hors-jeu sur un coup de pied de but « 6m » si le joueur reçoit DIRECTEMENT le ballon de son coéquipier.





LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

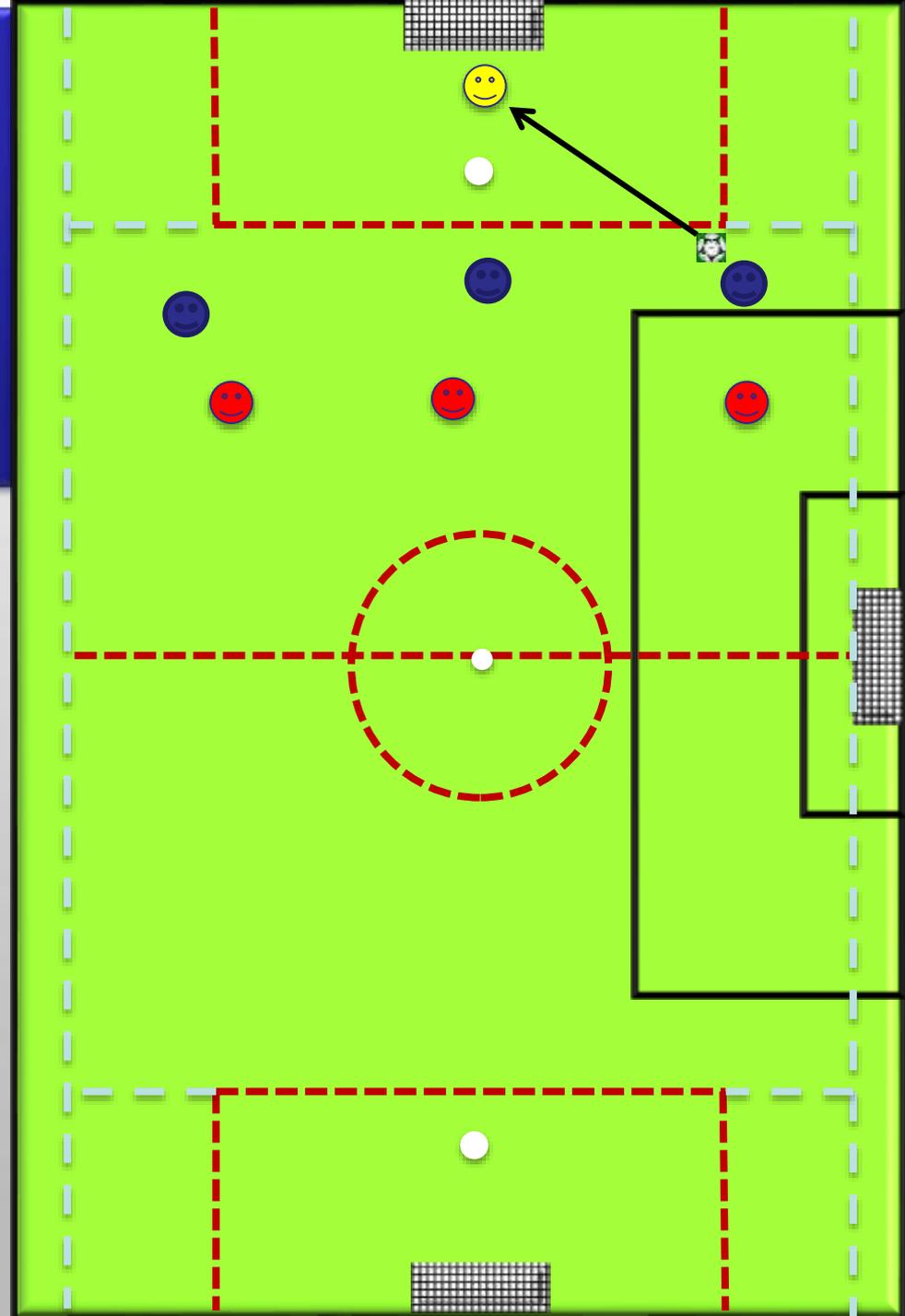


Le Foot Amateur

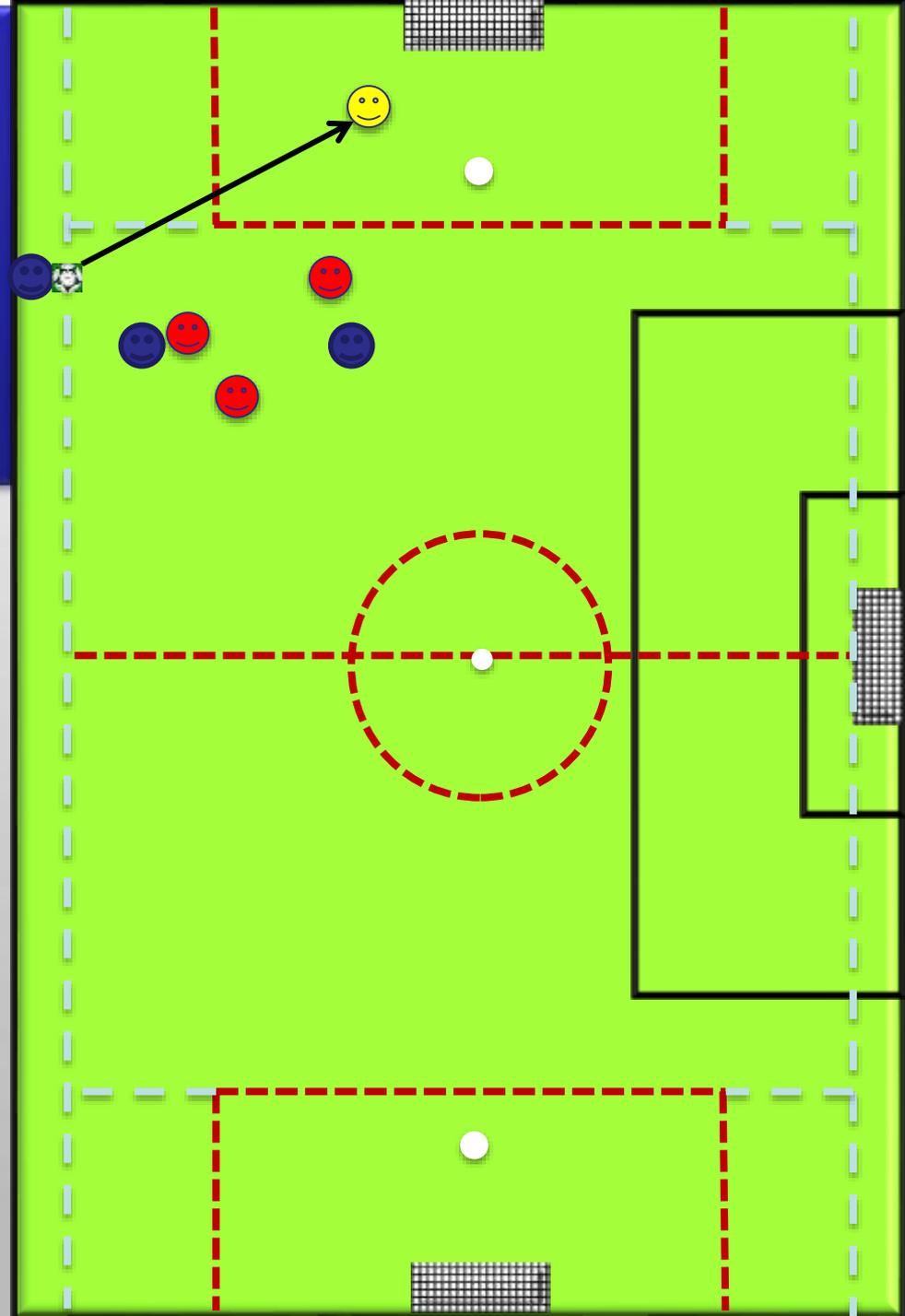




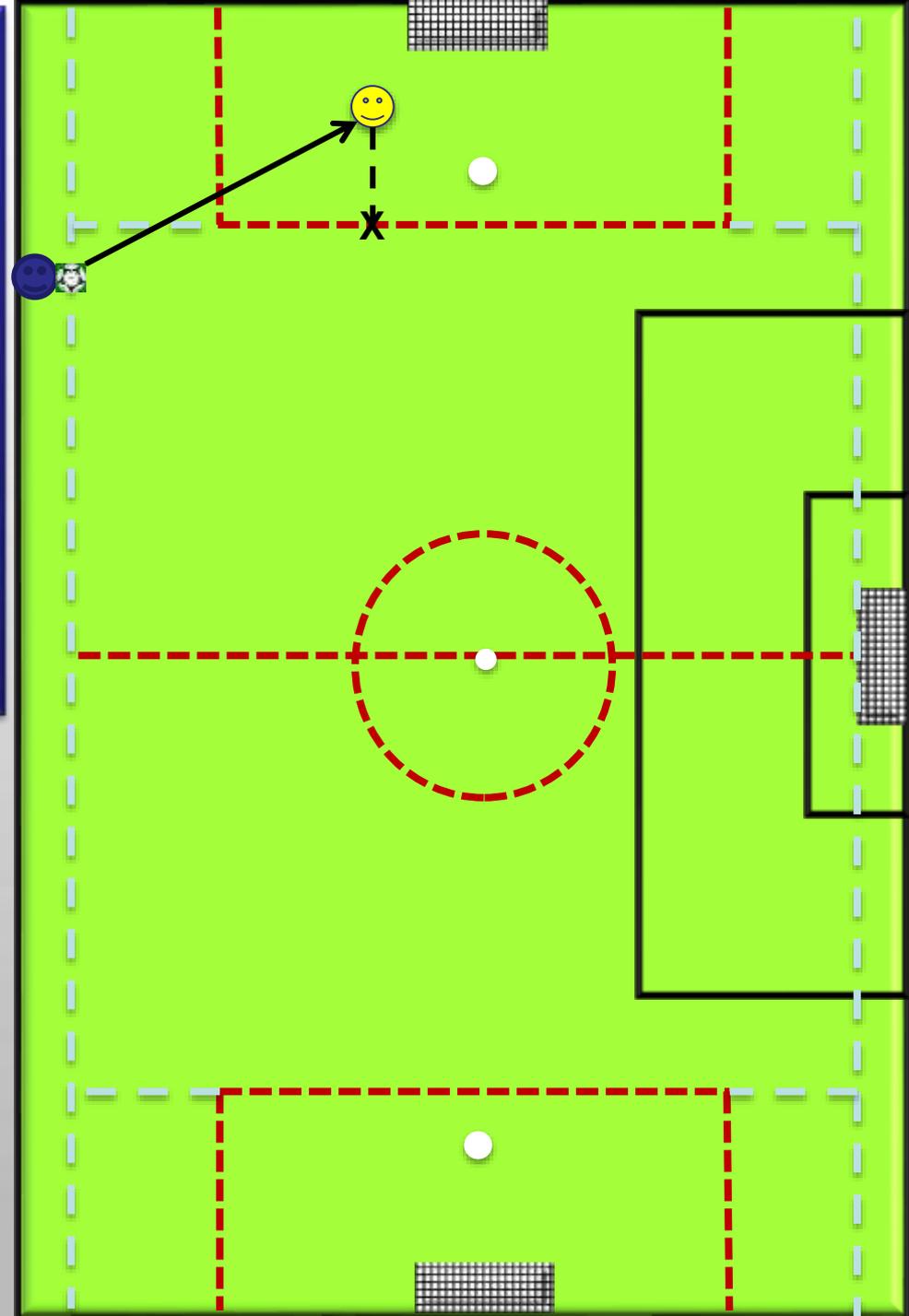
Le gardien ne peut pas se saisir du ballon des mains sur une passe bottée (donc du pied) délibérément par un partenaire.



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 $\frac{1}{2}$
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.



Fautes sanctionnées par un coup franc indirect :

- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à la progression de l'adversaire (sans contact),
- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,

Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :

- Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire,
- Dégager le ballon de volée ou de ½ volée,
- Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur,
- Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

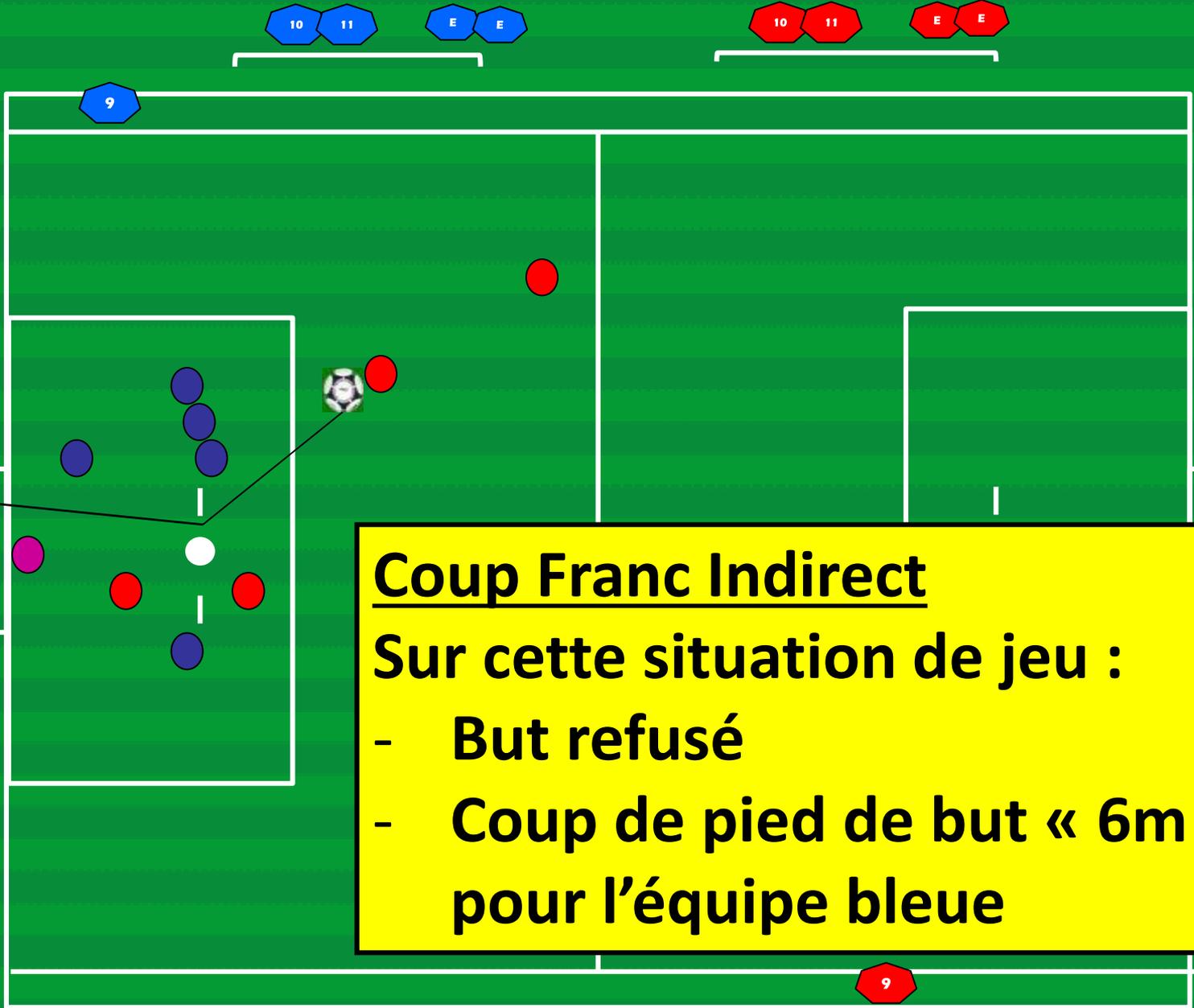


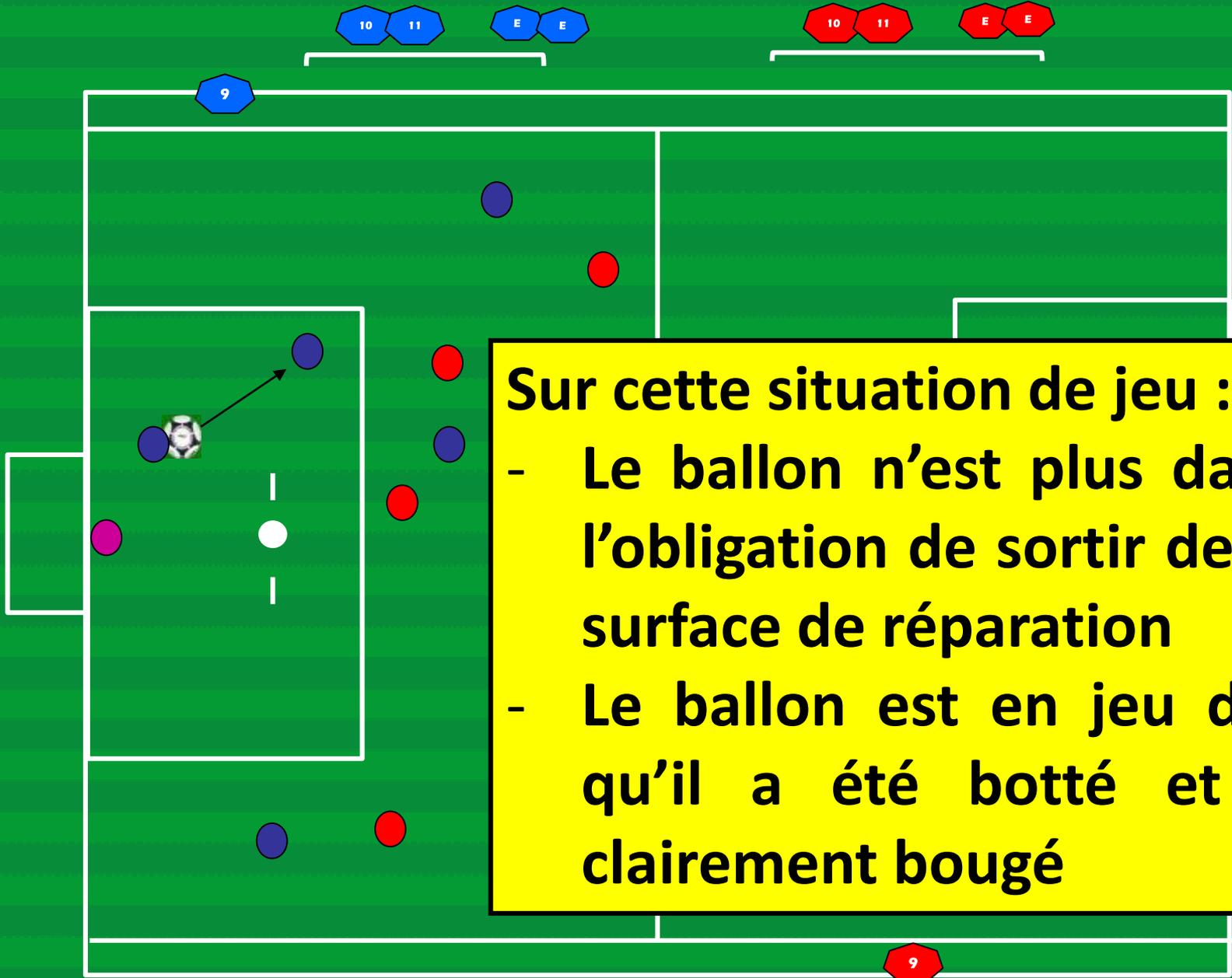
LOI 13

LES COUPS FRANCS



Le Foot Amateur





Sur cette situation de jeu :

- Le ballon n'est plus dans l'obligation de sortir de la surface de réparation
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé



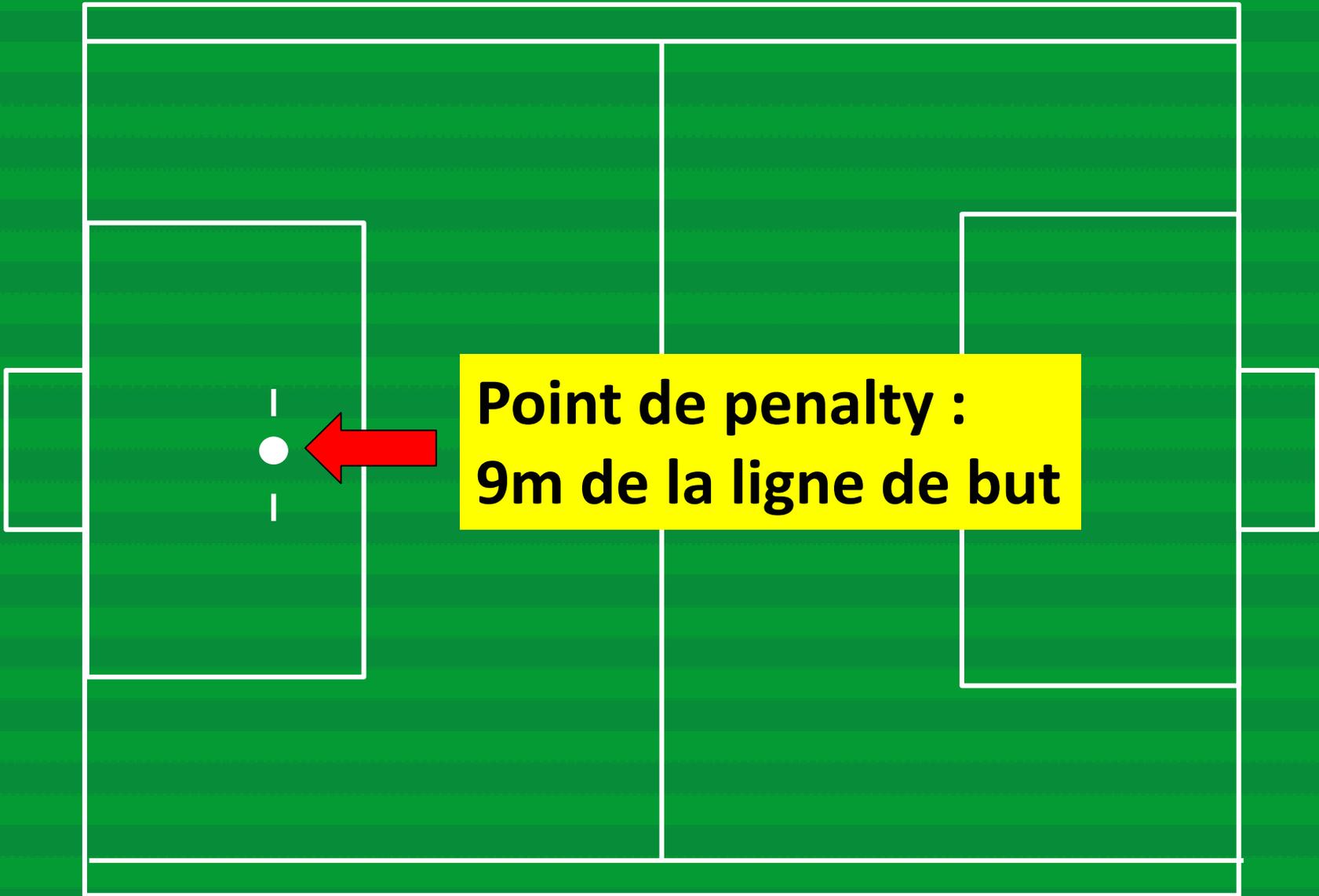


LOI 14

PENALTY



Le Foot Amateur



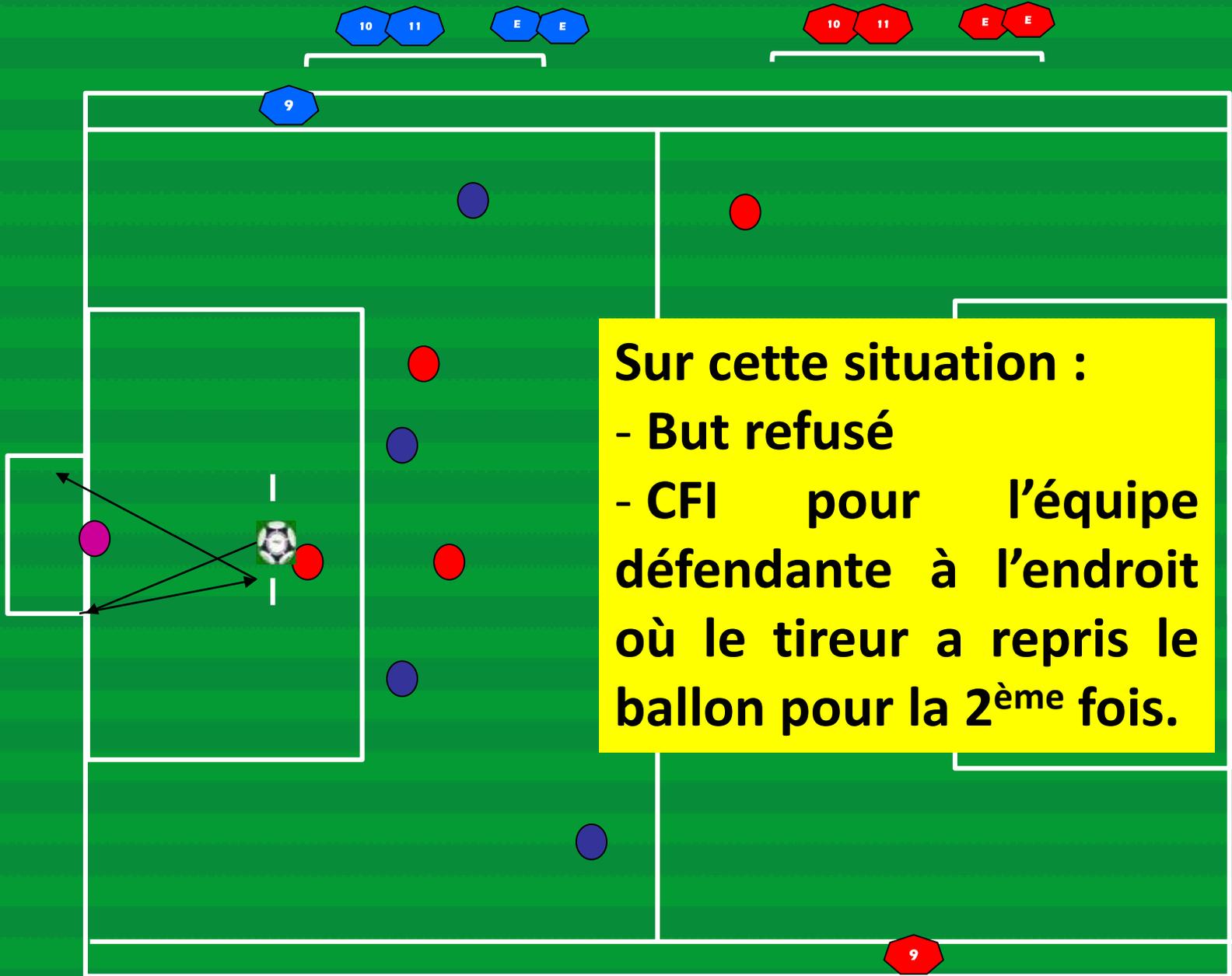
**Point de penalty :
9m de la ligne de but**





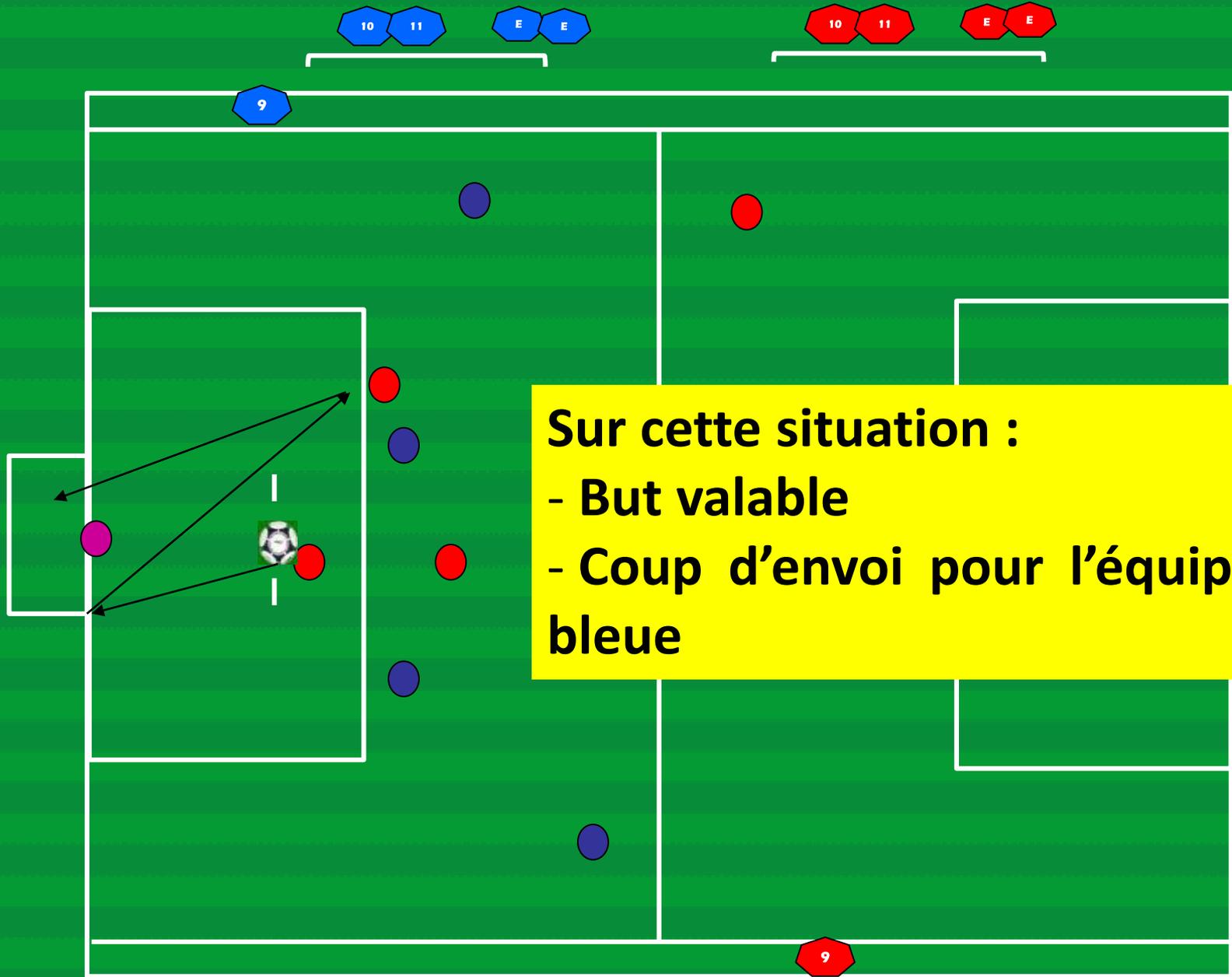


Gardien sur sa ligne entre les buts
Ballon sur le point de penalty
Tireur identifié
Autres joueurs : hors de la zone des 13 mètres et à au moins 6 mètres du ballon



Sur cette situation :

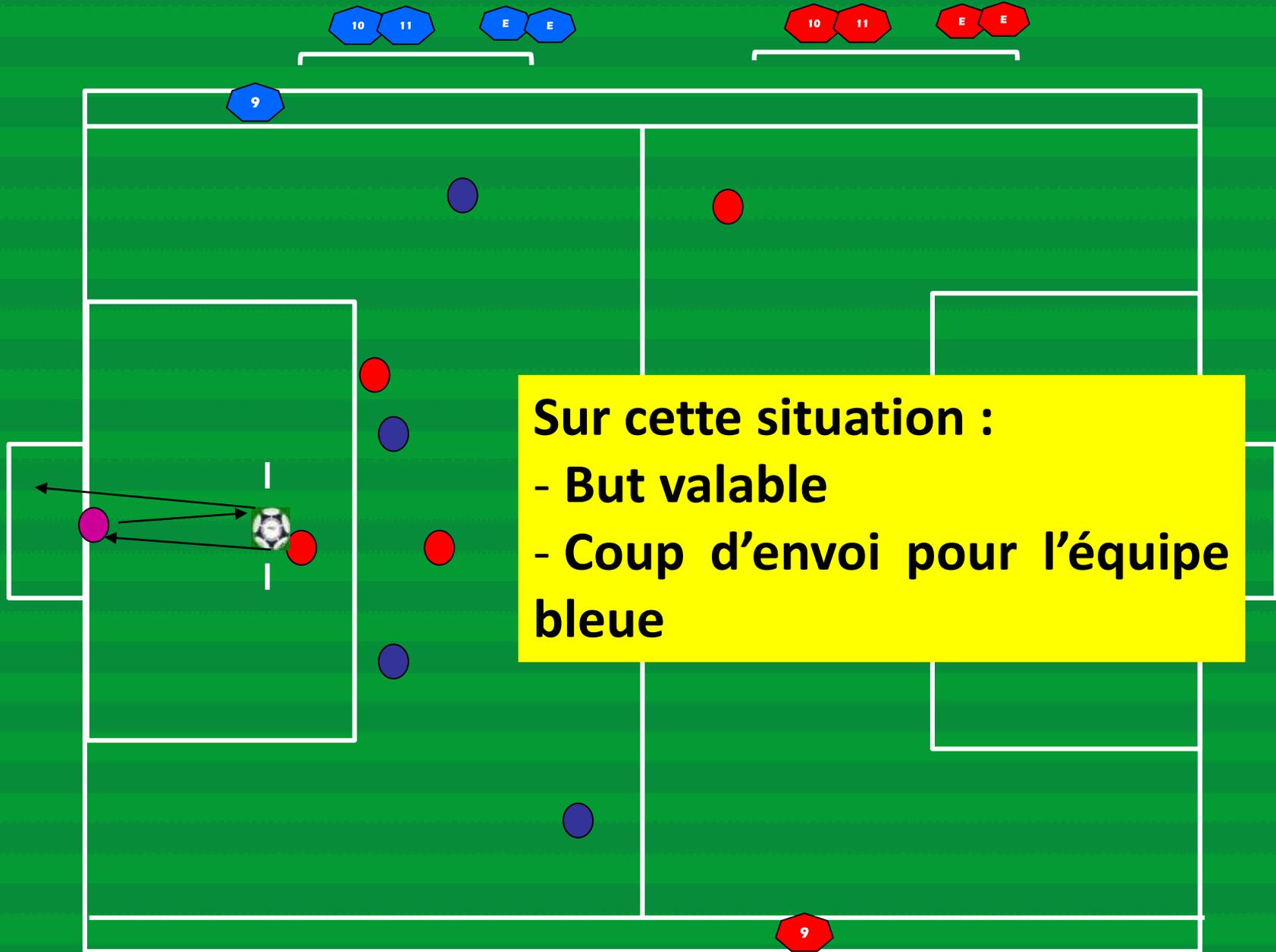
- But refusé
- CFI pour l'équipe défendante à l'endroit où le tireur a repris le ballon pour la 2^{ème} fois.



Sur cette situation :

- But valable
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue





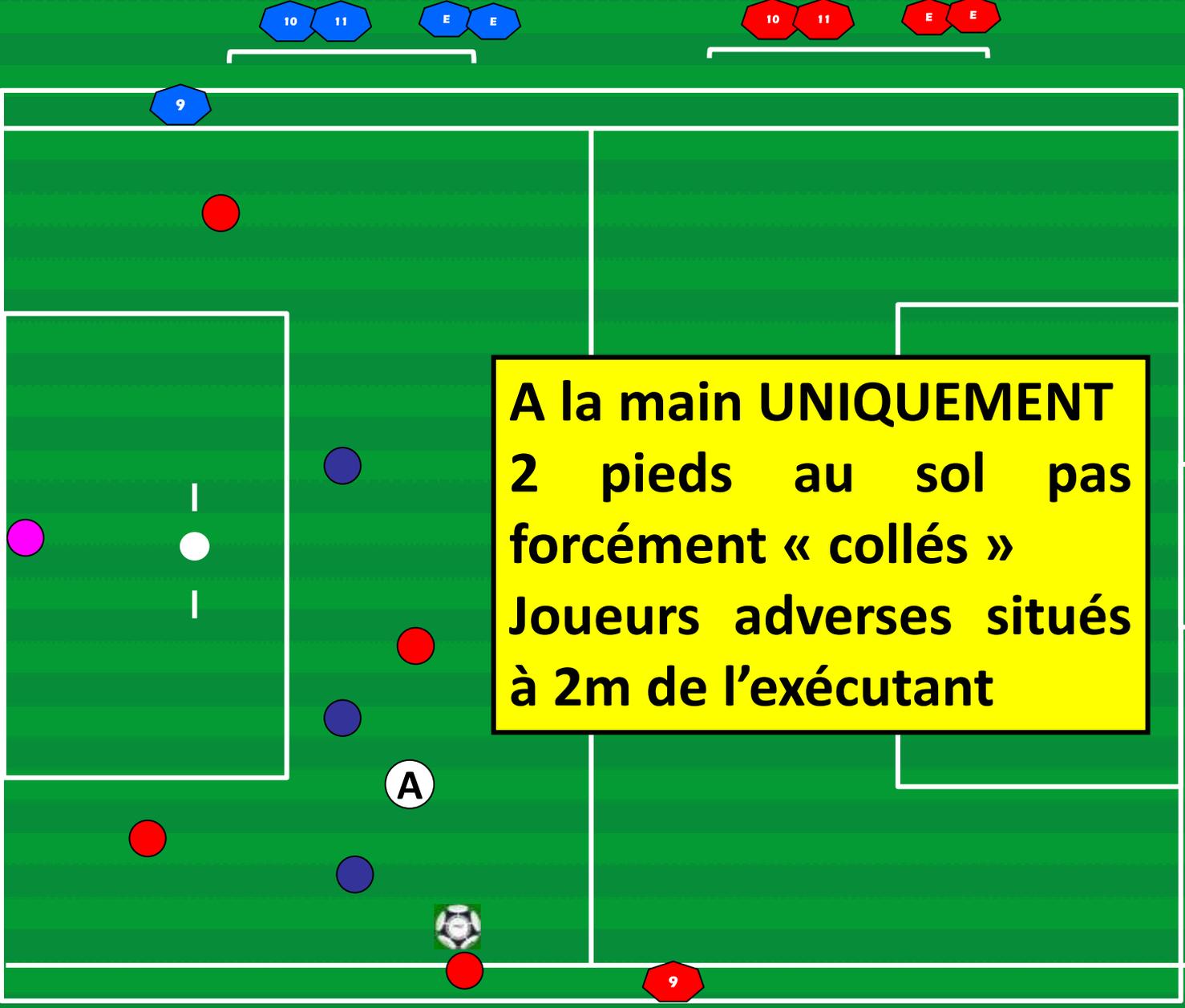


LOI 15

RENTREE DE TOUCHE



Le Foot Amateur



**A la main UNIQUEMENT
2 pieds au sol pas
forcément « collés »
Joueurs adverses situés
à 2m de l'exécutant**

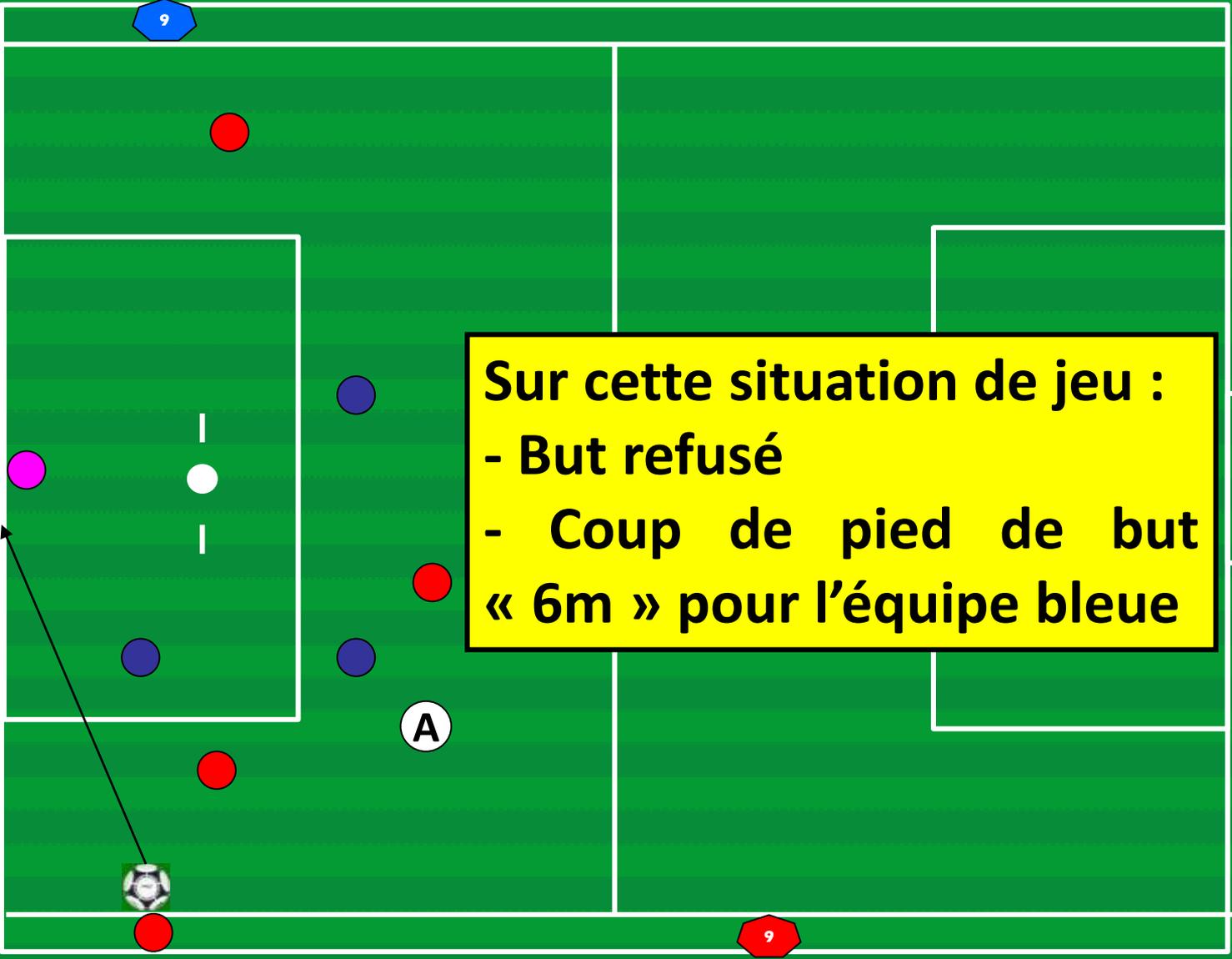


10 11

E E

10 11

E E



Sur cette situation de jeu :
- But refusé
- Coup de pied de but
« 6m » pour l'équipe bleue



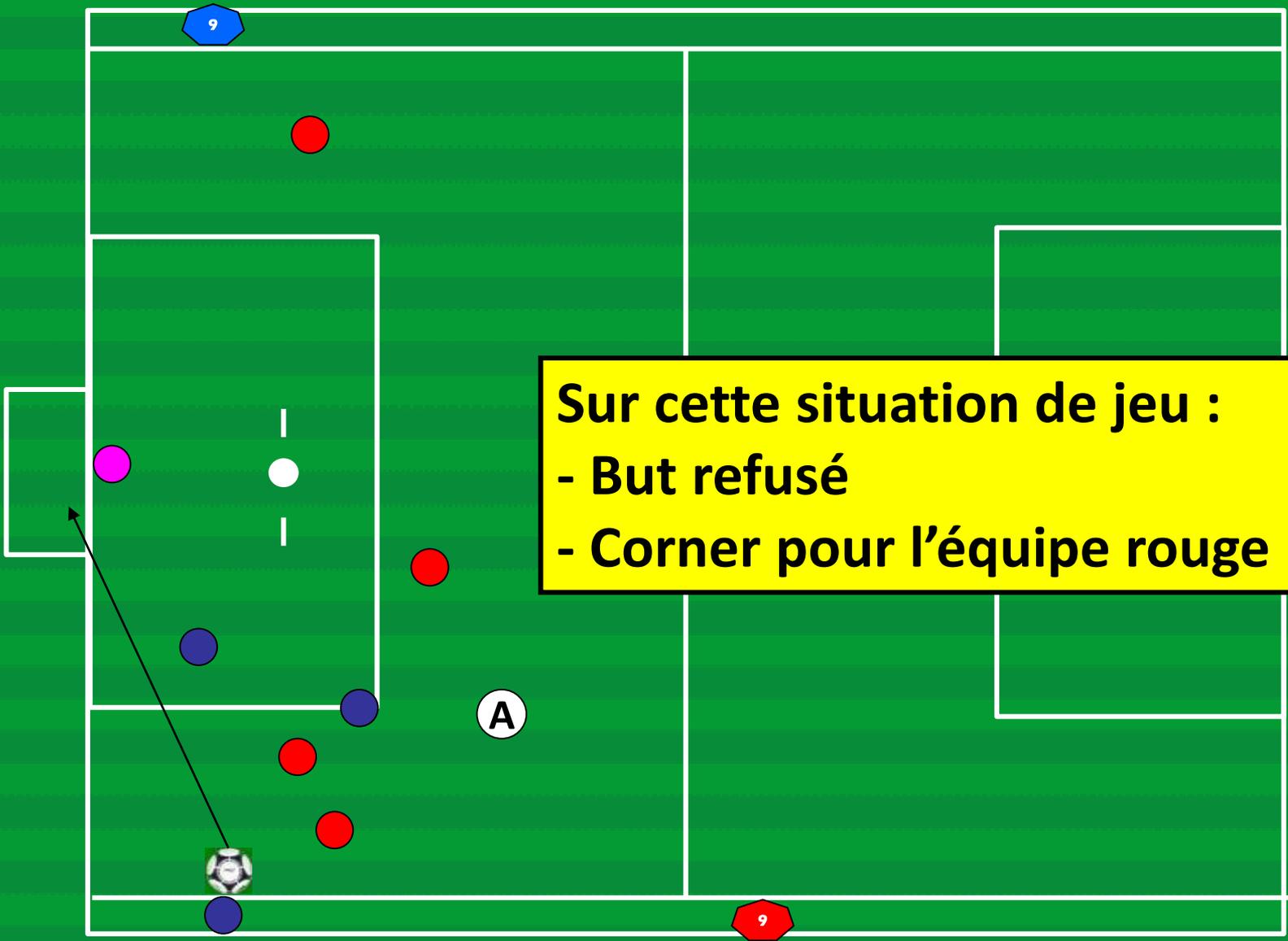


10 11

E E

10 11

E E



Sur cette situation de jeu :
- But refusé
- Corner pour l'équipe rouge

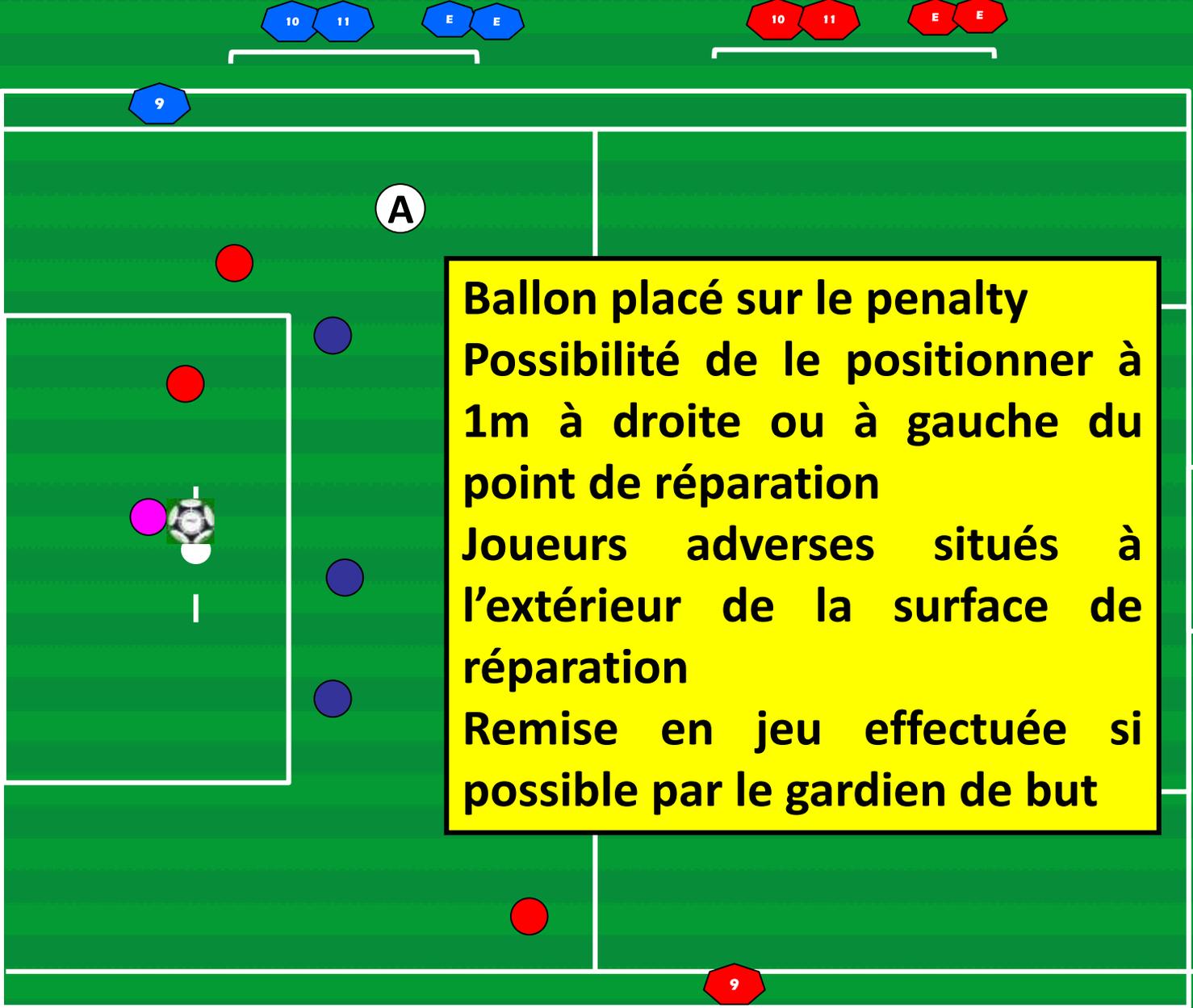




LOI 16

COUP DE PIED DE BUT « 6m »







**Sur cette situation :
Laisser le jeu se
poursuivre**



A

Sur cette situation :
Le ballon n'est plus dans l'obligation de sortir de la surface de réparation
Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé



LOI 17

CORNER





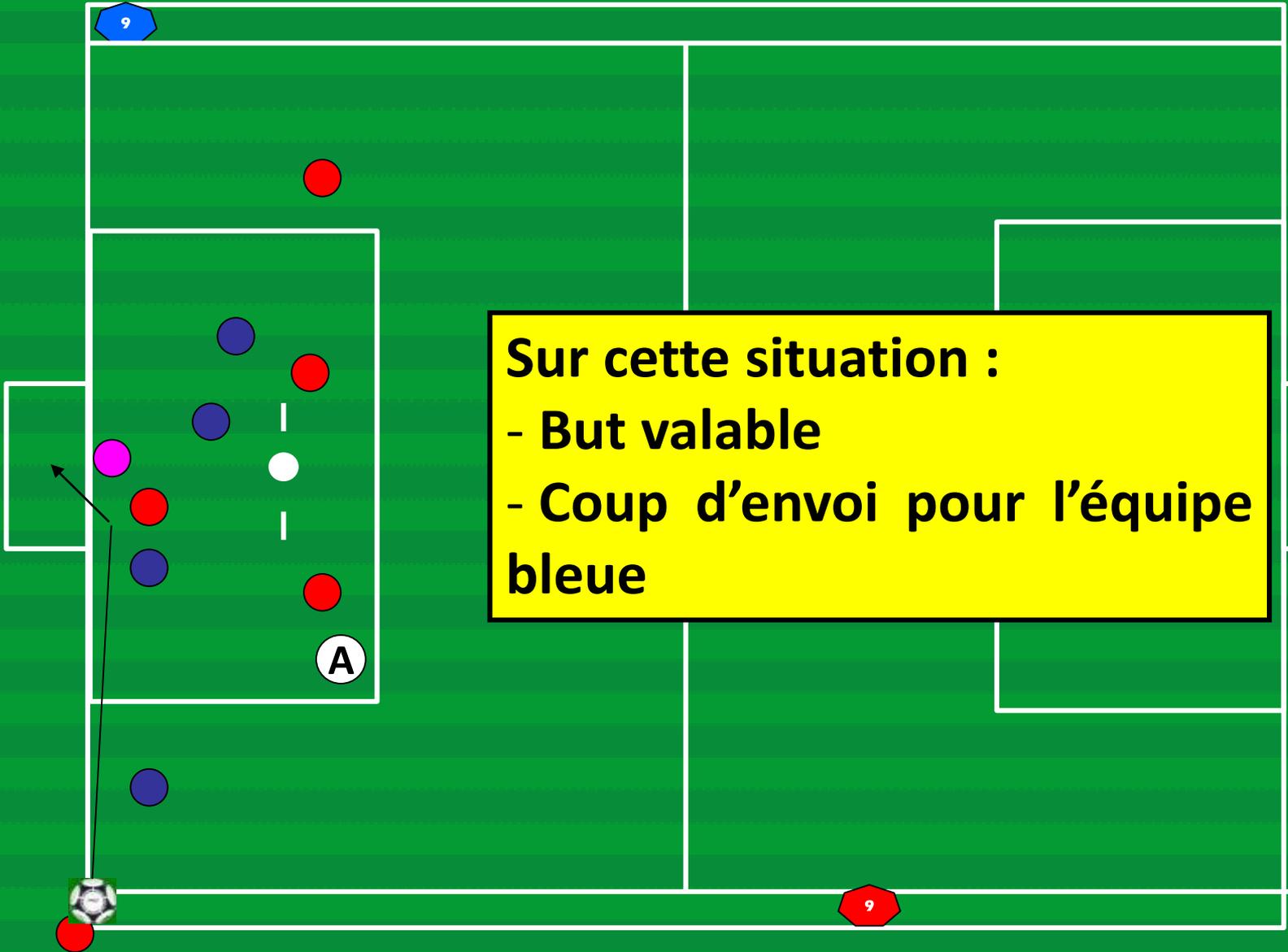
10 11

E E

10 11

E E

9



Sur cette situation :

- But valable
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue



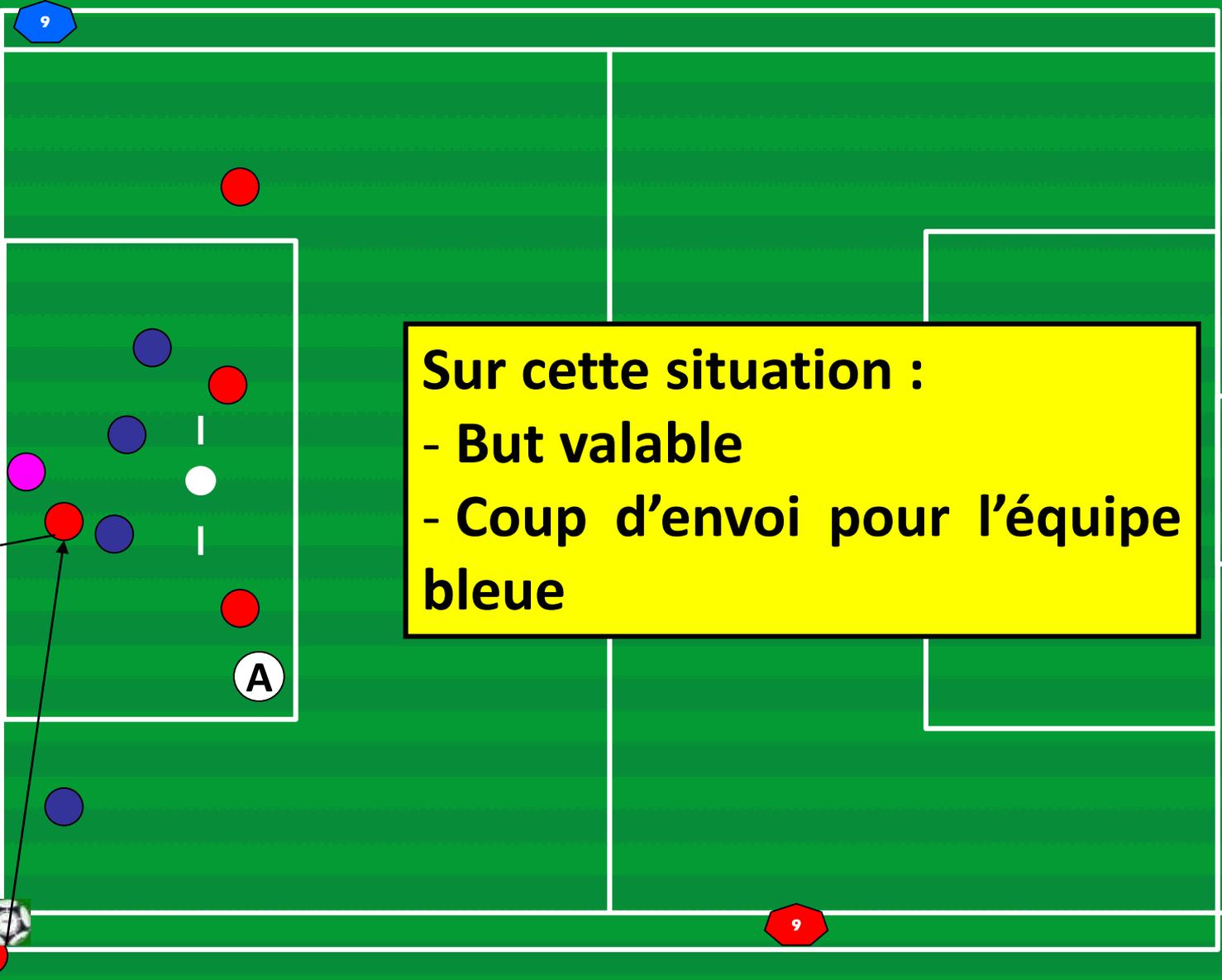


10 11

E E

10 11

E E



Sur cette situation :
- But valable
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue



MODIFICATIONS AUX LOIS DU JEU

SAISON 2019-2020



Le Foot Amateur



Gestion Disciplinaire des bancs de touche

L'arbitre a autorité pour infliger un carton jaune ou rouge à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable.

Si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui se verra infliger la sanction.

Coup d'envoi des matchs

L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit **soit** le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, **soit d'effectuer le coup d'envoi**.

L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi **ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période**



Nouvelle procédure d'exécution de la Balle à Terre

La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :

- Le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
- La dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.

Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, tel que précisé au point 1 de la Loi 9.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu (Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol).

Ballon qui touche l'arbitre

Le ballon est hors du jeu quand :

Il touche un arbitre, reste sur le terrain et :

- une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
- entre directement dans le but, ou
- est récupéré par l'équipe adverse.

Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.



La main

MAIN ACCIDENTELLE OFFENSIVE = SANCTIONNEE

Le football n'accepte pas :

- qu'un but soit marqué directement de la main / du bras (même accidentellement)
- qu'un joueur qui prend possession / contrôle le ballon de la main / du bras (même accidentellement) puisse marquer ou créer une occasion de marquer

Il y a en général faute si un joueur :

- Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon
- Touche le ballon du bras ou de la main lorsque :
 - ✓ la position du bras ou de la main a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps
 - ✓ Le bras ou la main est au-dessus du niveau de l'épaule (ce n'est pas une position naturelle)

Composition du mur

Si l'équipe en défense forme **un mur de trois joueurs ou plus**, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à **au moins un mètre de ce mur** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Le Foot Amateur





RAPPELS :

- Licence FFF (carte d'arbitre capacitaine)
- Présenter cette carte
- Tenue de sport
- Arbitrage de l'équipe recevante
- Protocole d'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 capacitaine pour rappeler les lois du jeu et l'organisation de la rencontre.

Le Foot Amateur



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

Les deux équipes rentrent sur le terrain côte à côte avec l'arbitre. Puis 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 (il signale uniquement les touches).
Temps de rotation : à la moitié de chaque mi-temps, **un temps de rotation est mis en place pour 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. **Il n'y a pas de temps additionnel**.
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.
 - **Loi 17 :** Le coup de pied de coin : Il se réalise au pied.
 - **Loi autre :** Passe 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.



MERCI DE VOTRE ECOUTE
BONNE SAISON

