



Formation Arbitres Capacitaires
Poules Elite / Excellence / Féminines à 8
SAISON 2026-2027





L'ORDRE DU JOUR

1

- Accueil – présentations

2

- Présentation du championnat U12 & U13 Elite / Excellence

3

- Les lois du jeu

4

- Quelques recommandations essentielles

5

- Temps d'échange



LES INTERVENANTS



Fares HACHAICHI
CTD DAP



Roland VIALLET
CTDA



RÔLES ET MISSIONS

***Tous les techniciens interviennent sur les 3 axes :**

Formation de Cadre, P.P.F. et D.A.P

CTDA

Roland VIALLET

04 72 76 01 15

06 58 73 29 79

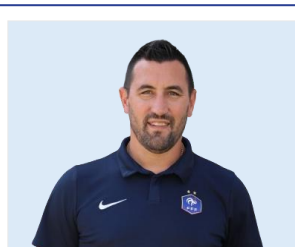
rviallet@lyon-rhone.fff.fr



Président CTJ

**Christian
SCHEIWE**

cscheiwe@lyon-rhone.fff.fr



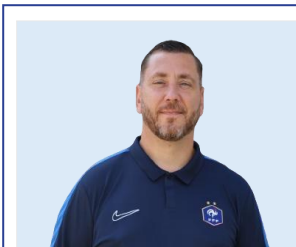
CTD PPF-C

**Jérôme
HERNANDEZ**

jhernandez@lyon-rhone.fff.fr
06 84 99 97 82

Coordination ETD

Formation
PPF Futsal
Sport Etude Futsal
Emploi & Statuts des
éducateurs



CTD PPF

**Sébastien
DODILLE**

sdodille@lyon-rhone.fff.fr
06 98 70 23 49

**Plan de Performance
Fédéral**

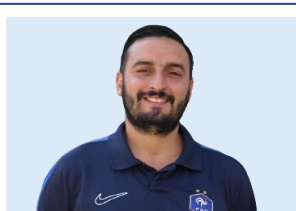
Foot en Milieu Scolaire
Suivi club élite jeunes
Projet Gardiens de but



Administratif CTJ

**Khadija
NAIT**

technique@lyon-rhone.fff.fr
04 72 76 01 24
06 99 62 75 00



CTD DAP

**Farès
HACHAICHI**

fhachaichi@lyon-rhone.fff.fr
07 63 72 45 48

**Réf Groupement
Saône Métropole**

- Foot Animation
- Foot Féminin
- PPF Féminin



CTD DAP

**Elabo
ELLOH**

eelloh@lyon-rhone.fff.fr
06 67 55 15 72

**Réf Groupement
Vallée du Rhône**

- Projet Club / Labels
- Futsal
- Foot adapté



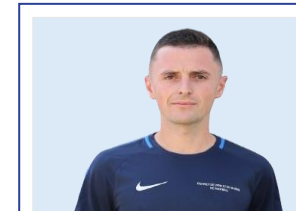
CTD DAP

**Gaétan
HALLIER**

ghallier@lyon-rhone.fff.fr
06 58 28 40 11

**Réf Groupement
Beaujolais**

- Sport-Etude Futsal
- PPF Futsal
- Futsal



**EDUC SPORTIF
DEPARTEMENTAL**

**Alexandre
BERNHARD**

abernhard@lyon-rhone.fff.fr
06 59 62 55 38

**Réf Groupement
Lyon Métropole**

- Foot Féminin
- Foot à l'école
- Référent PA



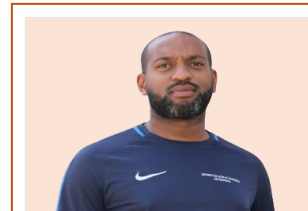
**EDUC SPORTIF
DEPARTEMENTAL**

**Pierre
TRANCHAND**

ptranchand@lyon-rhone.fff.fr
00 00 00 00 00

**Réf Groupement
Brévenne**

- Pratiques diversifiées
- Foot Féminin



**CONSEILLER EN
DEVELOPPEMENT
ASSOCIATIF**

**Fabien
JASPERO**

fjaspero@lyon-rhone.fff.fr
06 59 73 60 02

Mission départementale

- Projet Club
- Soutien Club
- PEF
- Plateforme Resp. Technique



Le football d'animation au sein du DLR

L'organisation des groupements Les référents des groupements



Beaujolais

- **Siège** : Office des Sports – 535, avenue Saint Exupéry – 69400 Villefranche Sur Saône
- **Tél** : 04 74 68 67 83
- **Email** : beaujolais@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Jeudi de 19h00 à 20h30
- **Présidente** : Didier COMBIER



Brevenne

- **Siège** : 6 rue Jules Verne – 69630 CHAPONOST
- **Tél** : 06 62 80 07 66
- **Email** : brevenne@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Mardi de 18h30 à 19h30
- **Président** : Marc BAYET



Saône métropole

- **Siège** : 183 Route de Genay – 01600 Parcieux
- **Tél** : 04 78 98 04 55
- **Email** : saonemetropole@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Mardi de 17h30 à 19h30
- **Présidente** : Patrick NOYERIE



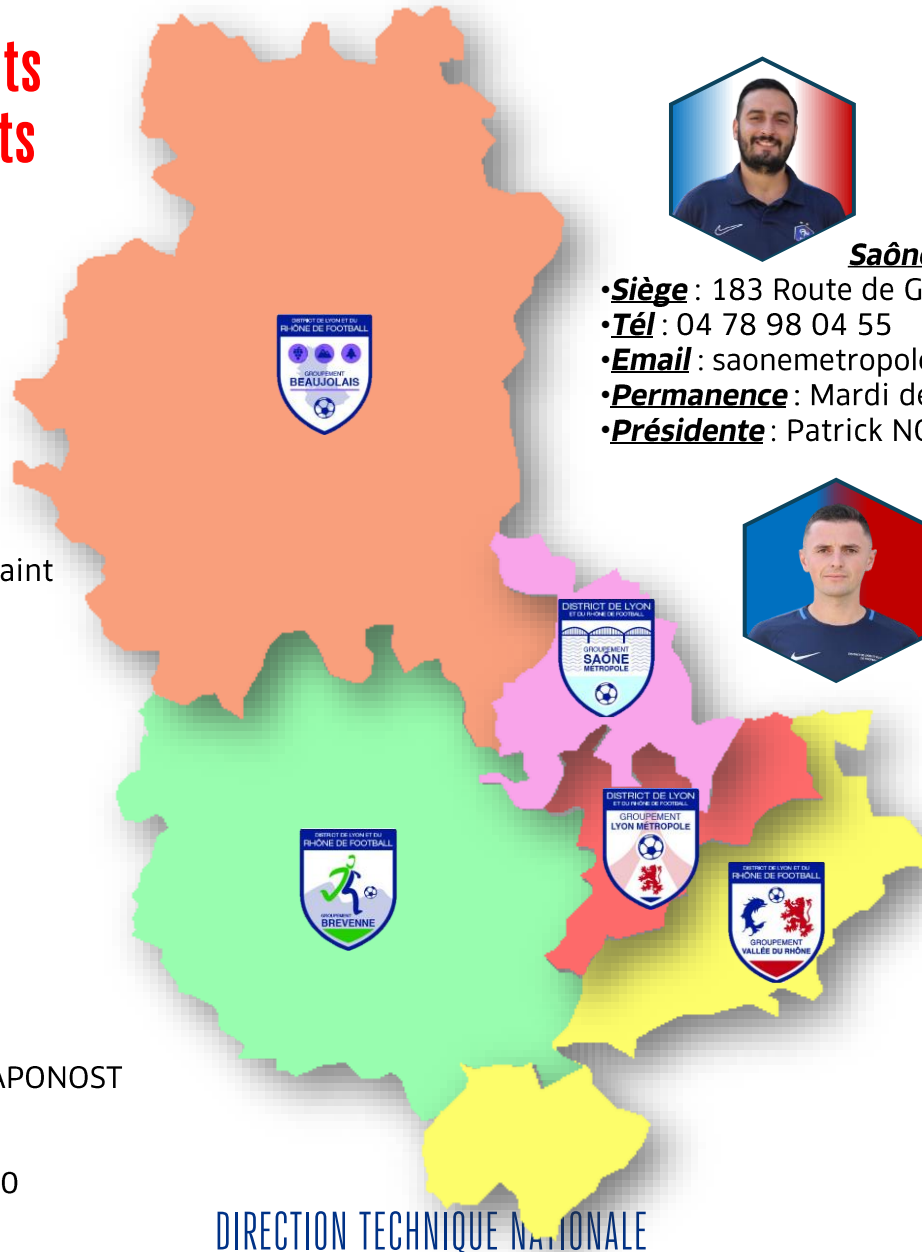
Lyon métropole

- **Siège** : 93 Rue du 4 Août, 1er étage, 69100 Villeurbanne
- **Tél** : 04 78 84 18 48
- **Email** : lyonmetropole@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Lundi de 17h00 à 20h00
- **Président** : Jean François BLANCHARD



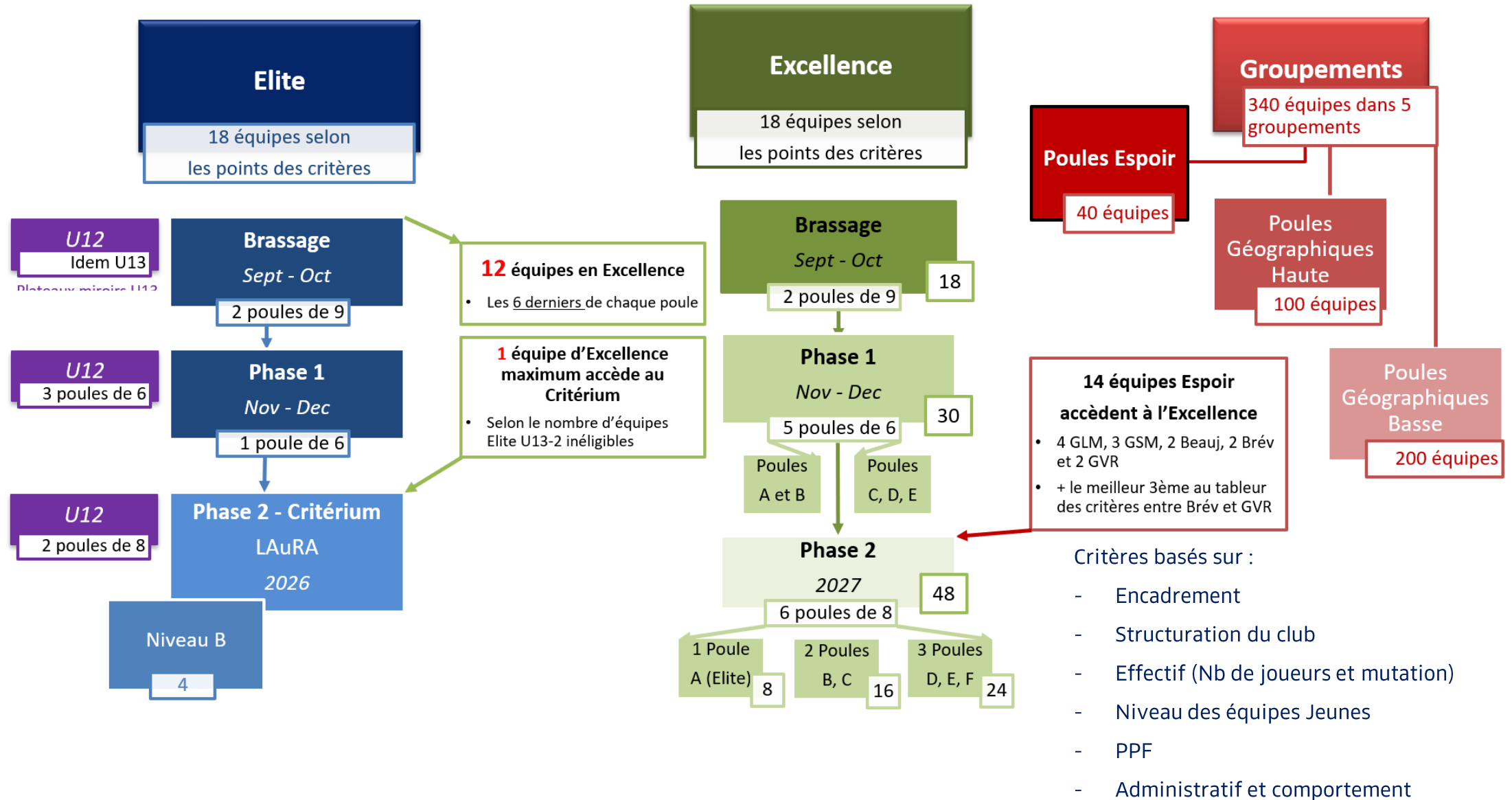
Vallée du Rhône

- **Siège** : District de Lyon et du Rhône, 30 allée Pierre de Coubertin, 69007 LYON
- **Tél** : 04 72 76 01 09
- **Email** : valleedurhone@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : mardi de 17h00 à 19h00
- **Présidente** : Evelyne MONTEIL





FOOT D'ANIMATION – REFORME U13





Le championnat U12 & U13 Elite / Excellence

Organisation

- 1 phase de Brassage = 4 journées
- Phase 1 = 6 journées
- Phase 2 = 8 journées

Suivi des rencontres

- Suivi administratif (résultats, feuille jongles, feuille bilan, ...)
- Suivi du respect des différents points du règlement (mutations, sur-classements, arbitres capacitaires, ...)



Le calendrier de la saison

 Calendrier Football d'Animation D.L.R. 2026-2027 																						
SEPTEMBRE 2026					OCTOBRE 2026					NOVEMBRE 2026				DECEMBRE 2026				JANVIER 2027				
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	
U13 Elite Excellence	1er Tour Festival 13	J1 Brassage	J2 Brassage	PPF (Equipe Excellence)	J3 Brassage	J4 Brassage			2ème Tour Festival 13	J1 Phase 1	J2 Phase 1	J3 Phase 1	J4 Phase 1	Futsal Coupe du DLR U13 Tour 1	J5 Phase 1					Futsal Coupe du DLR U13	3ème Tour Festival 13	
	1er Tour Coupe Grpt								2ème Tour Coupe Grpt											Foot 5 Passion 100% F	3ème Tour Coupe Grpt	
Pratique Futsal sur inscription (Futsal c'est Top + Coupe Futsal)																						
FEVRIER 2027					MARS 2027				AVRIL 2027				MAI 2027					JUIN 2027				
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	13	20	27	6	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22	29	5	12	19	26		
U13 Elite Excellence	J1 Phase 2	Challenge Foot 5 U13			J2 Phase 2	4ème Tour Coupe Grpt	Finale DEP Festival 13 J3 Phase 2	Pâques	J4 Phase 2	J5 Phase 2		J6 Phase 2	MR Finale REG Festival 13	Ascension	Pentecôte	J7 Phase 2	J8 CLOTURE Journées Festives Finales Coupe Grpt	Finale NAT Festival 13				

Calendrier Football d'animation 26 – 27



LES LOIS DU JEU
FOOT à 8 – U12 et U13
SAISON 2026-2027



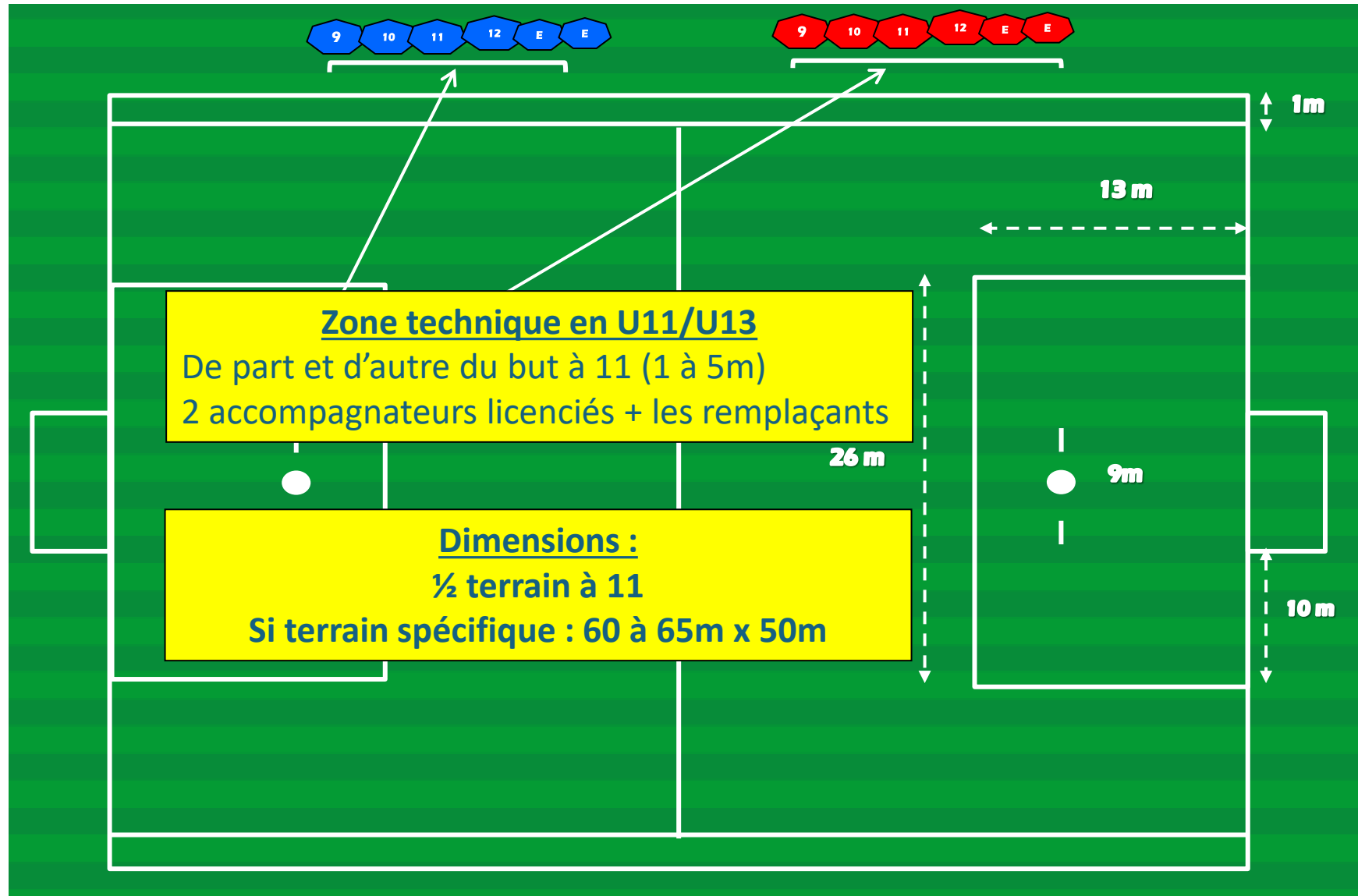


Loi 1

Le terrain



Loi 1





Loi 1

LES BUTS **6m de largeur** **2m de hauteur**





Loi 2

Le ballon



Loi 2

Catégorie U13 Taille 4



DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



Loi 3

Les joueurs



Loi 3

Règlement FFF

8 joueurs + 4 remplaçants

Règlement LAuRA

Catégorie U13 : 8 joueurs + 3 remplaçants.

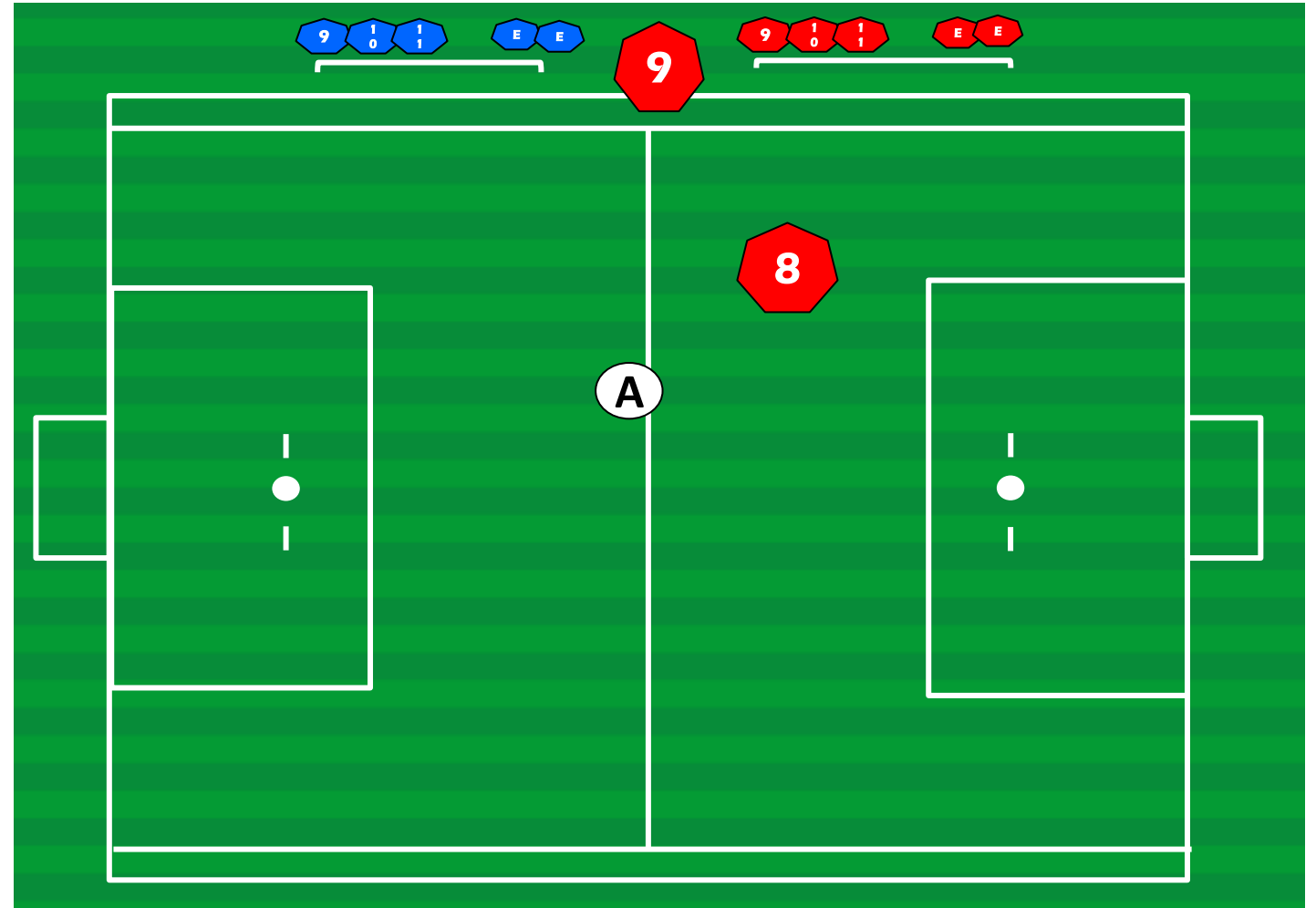
Temps de jeu par enfant : 50% minimum



Loi 3

PROCEDURE DE REPLACEMENT

1. Arrêt de jeu
2. Avertir l'arbitre
3. Le remplacé sort
4. Le remplaçant pénètre sur le terrain :
 - Quand le remplacé est entièrement sorti du terrain de jeu, à hauteur de la ligne médiane et avec accord de l'arbitre.





Loi 4

Equipement des joueurs



Loi 4

EQUIPEMENT DE BASE DU FOOTBALLEUR

Short

Chaussettes

Maillot numéroté (N°1 à N°11)

Protège-tibias

Chaussures (crampons vissés interdits de U6 à U9)

Possibilité de jouer en BASKET



Loi 4

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





Loi 5 et 6

Arbitre et autres arbitres



Loi 5 et 6

Quelques conseils

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
- Coup de sifflet audible
- Placement/Déplacement : à 10m du ballon en retrait et si possible à gauche
- Arbitrage éducatif (faire comprendre sa décision)



Loi 5 et 6

Spécificités Poules Elite / Excellence

- 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



Loi 5 et 6

Spécificités Poules Elite / Excellence

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 17 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.



Loi 7

Durée du match



Loi 7

Catégories/Domaine	U12/U13
Durées maximales des plateaux ou rencontres	80 minutes (10 minutes de Pause) Pas de temps additionnel
Temps de jeu effectif	70 minutes (2x35)
Mi-temps	Oui
Temps de rotations	17 minutes
Prolongations	Non

Temps de « rotations » :

- Au bout de 17 minutes 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

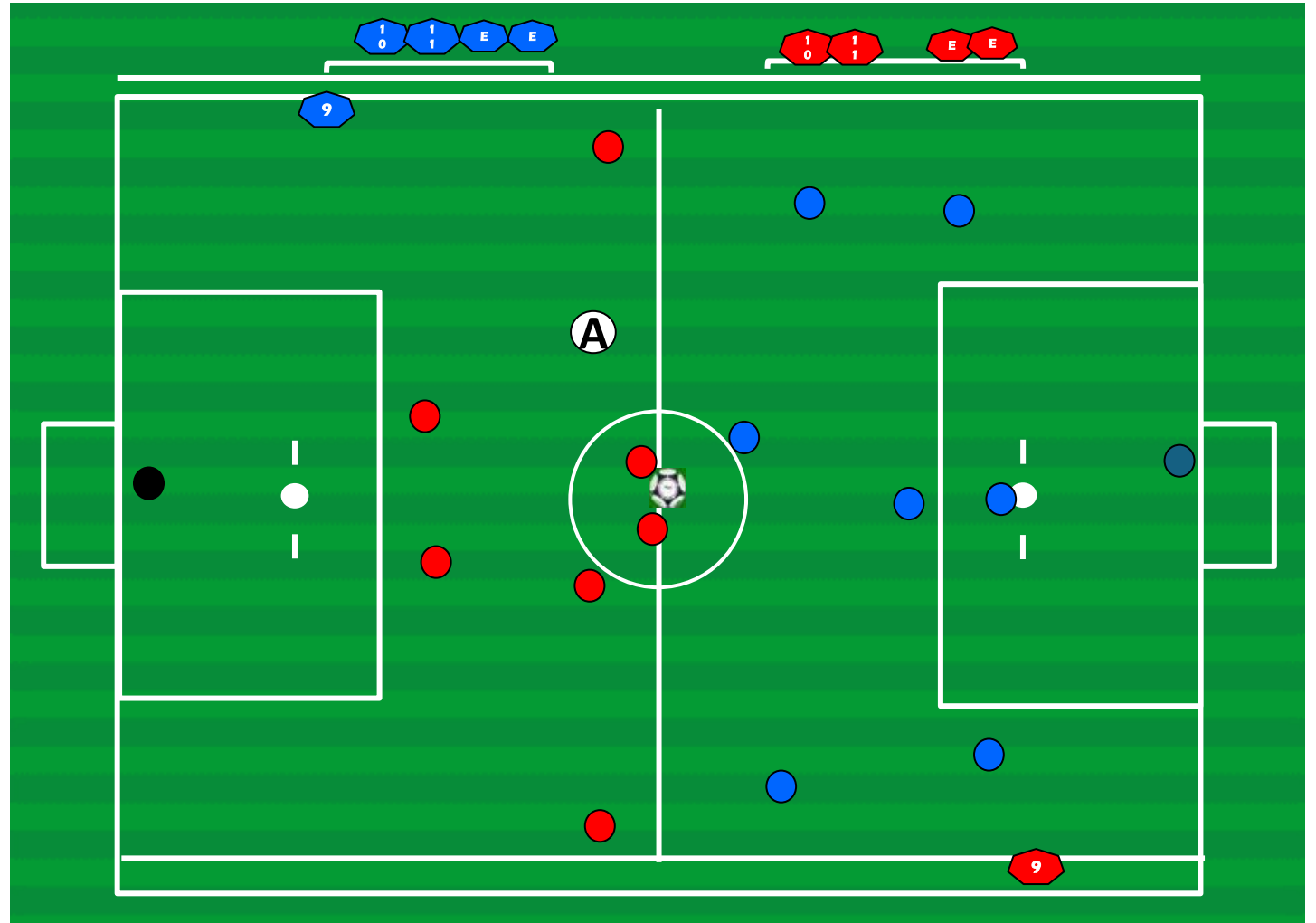
Coup d'envoi



Loi 8

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.





Précisions

TIRAGE AU SORT AVANT LE COUP D'ENVOI

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**



Loi 8

Balle à Terre dit « entre 2 »



NOUVELLE PROCEDURE DE LA BALLE A 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 (partenaires et adversaires) 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 PENDANT LE MATCH

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.

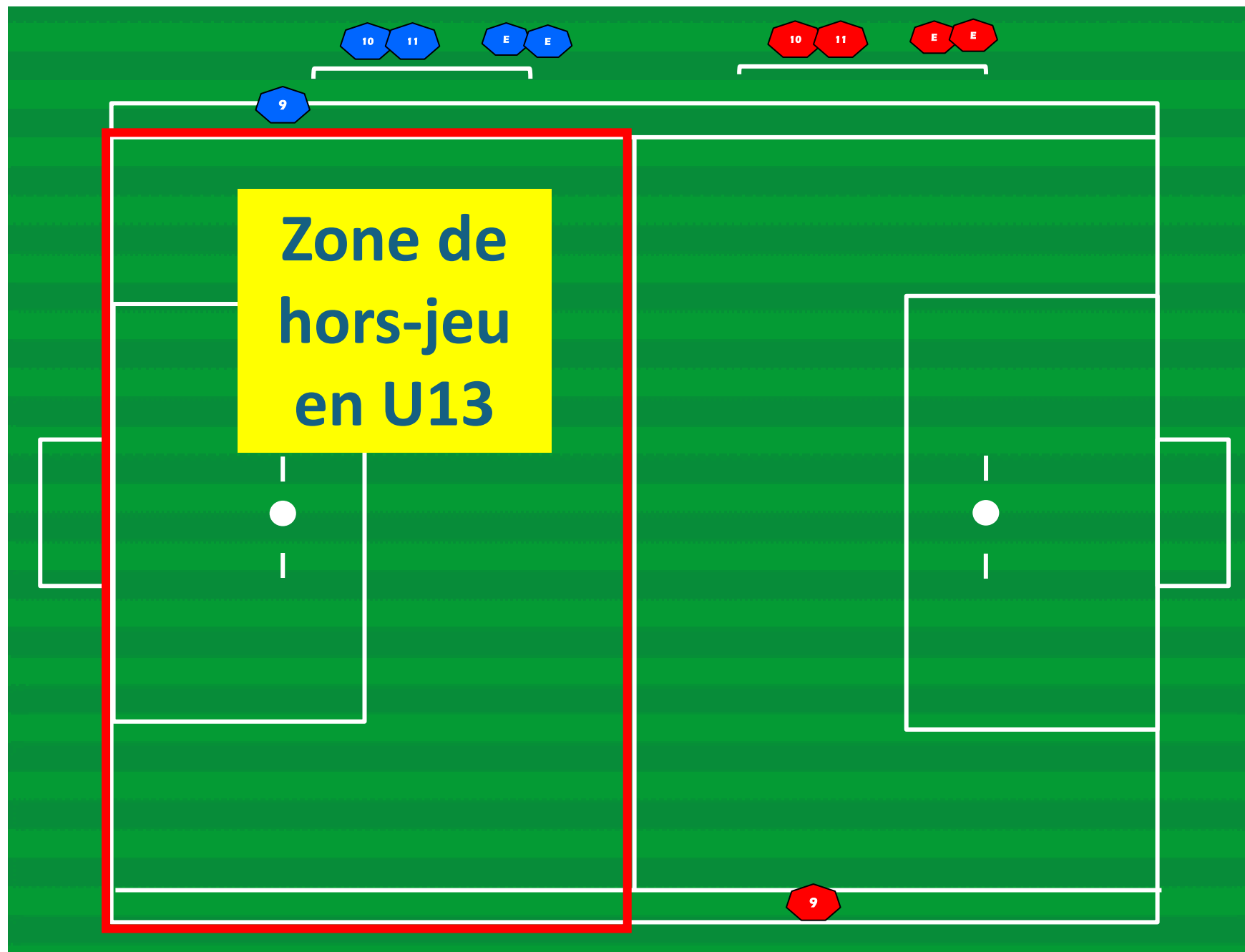


Loi 11

Le hors-jeu



Loi 11

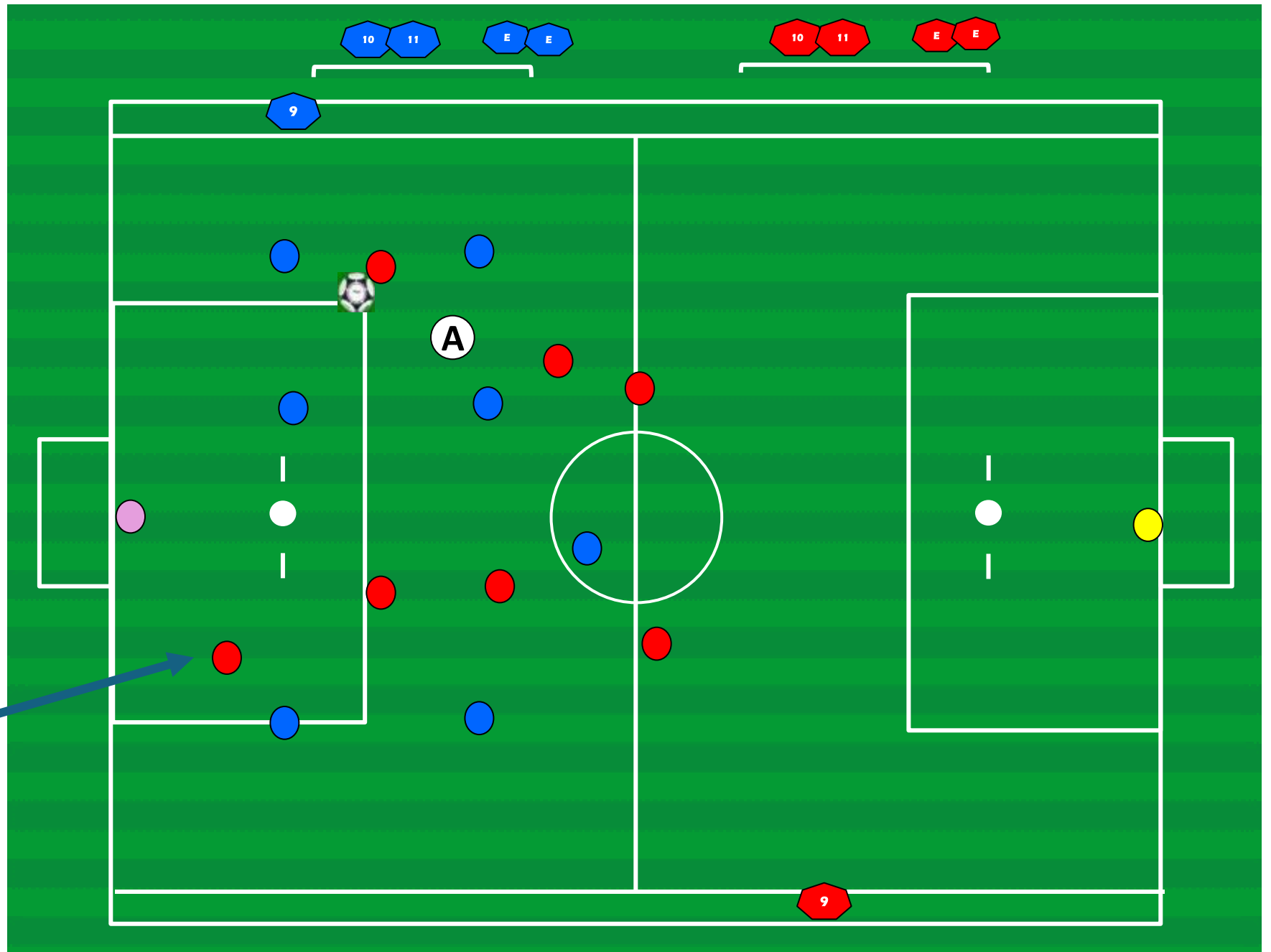




Loi 11

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





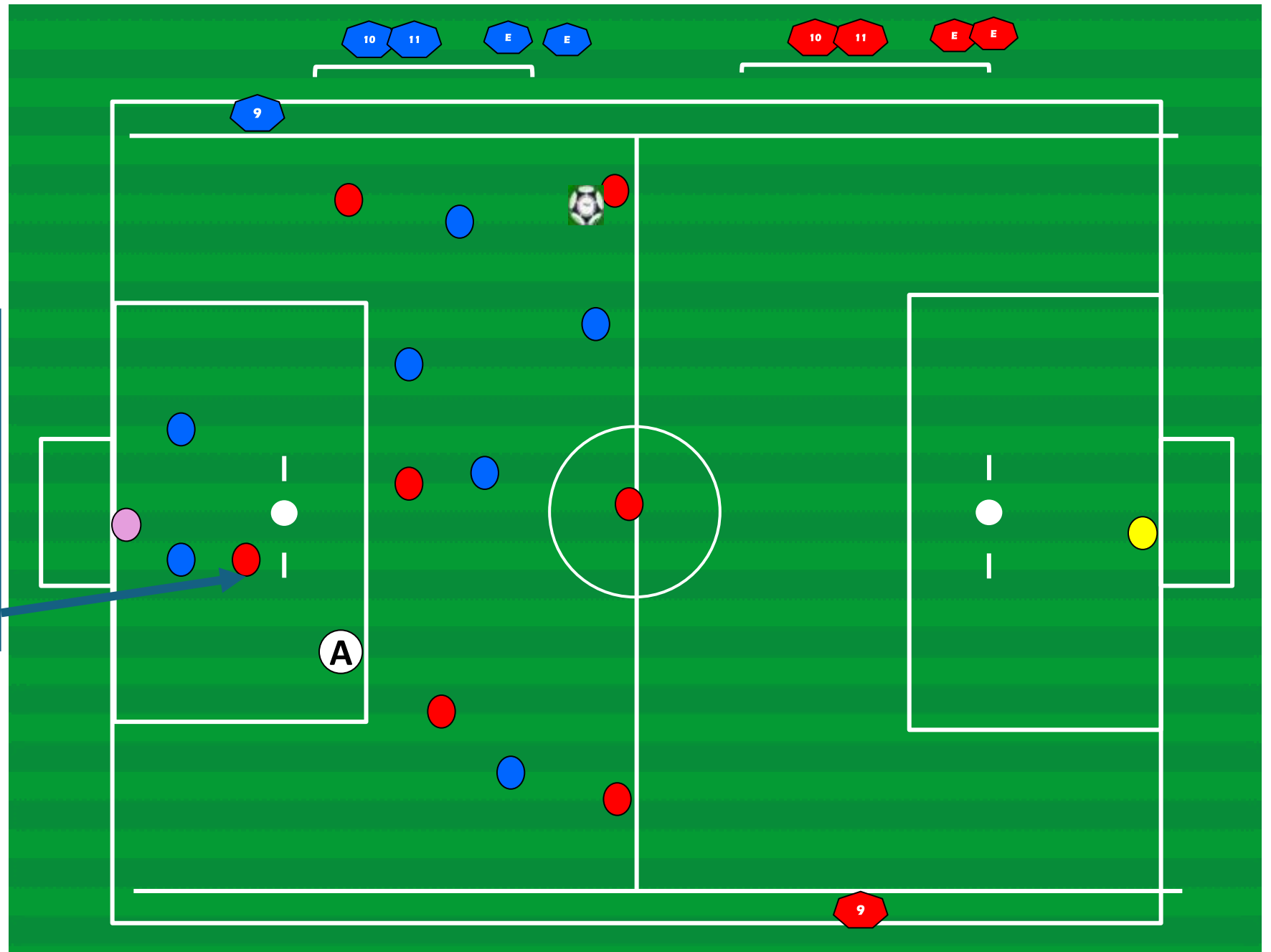


The diagram illustrates a soccer field with various player positions. Blue players are located in the left half, while red players are in the right half. A yellow player is positioned on the right side. A blue arrow points to a red player in the left half. A white circle labeled 'A' is near the center. A small soccer ball icon is near the center. The field is green with white lines for the pitch, center circle, and goal areas.



Loi 11

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





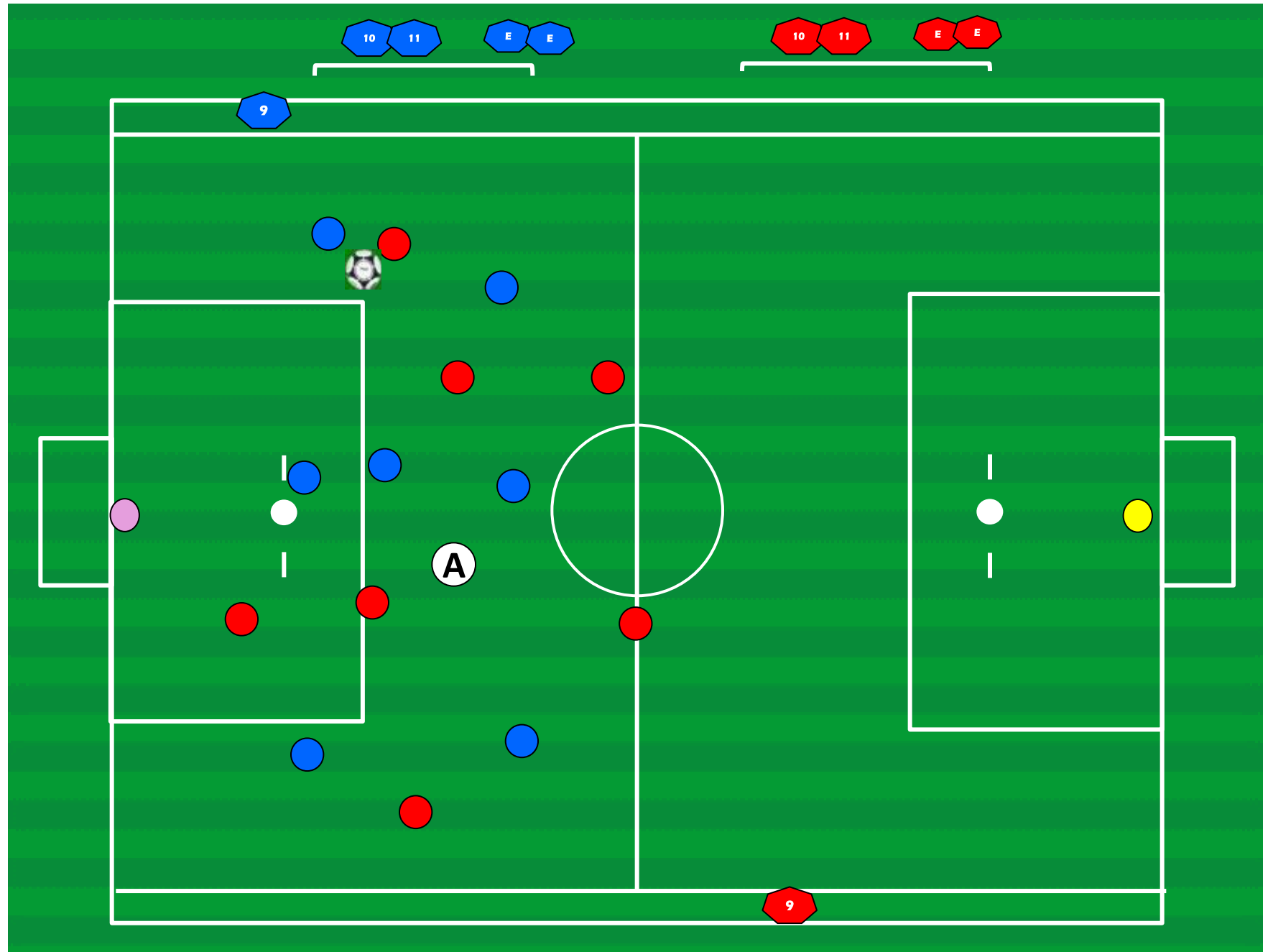
The diagram illustrates a soccer field layout with the following details:

- Field Dimensions and Lines:** The field is rectangular with a central vertical line (midfield) and two horizontal lines (goal lines). Two goal areas are marked on the left and right sides.
- Player Positions:**
 - Blue Team:**
 - Top: Two blue hexagons labeled '10' and '11' are positioned above the top line, connected by a bracket.
 - Left Side: A blue hexagon labeled '9' is positioned above the left goal area. A blue circle is positioned near the center of the field.
 - Bottom: A blue circle is positioned near the center of the field.
 - Red Team:**
 - Top: Two red hexagons labeled '10' and '11' are positioned above the top line, connected by a bracket.
 - Right Side: Two red hexagons labeled 'E' and 'E' are positioned above the right goal area, connected by a bracket.
 - Bottom: A red hexagon labeled '9' is positioned below the bottom line.
- Other Elements:**
 - A white circle with the letter 'A' is positioned near the center of the field.
 - A soccer ball is located near the center of the field.
 - A pink circle is positioned on the left side of the field.
 - A yellow circle is positioned on the right side of the field.



Loi 11

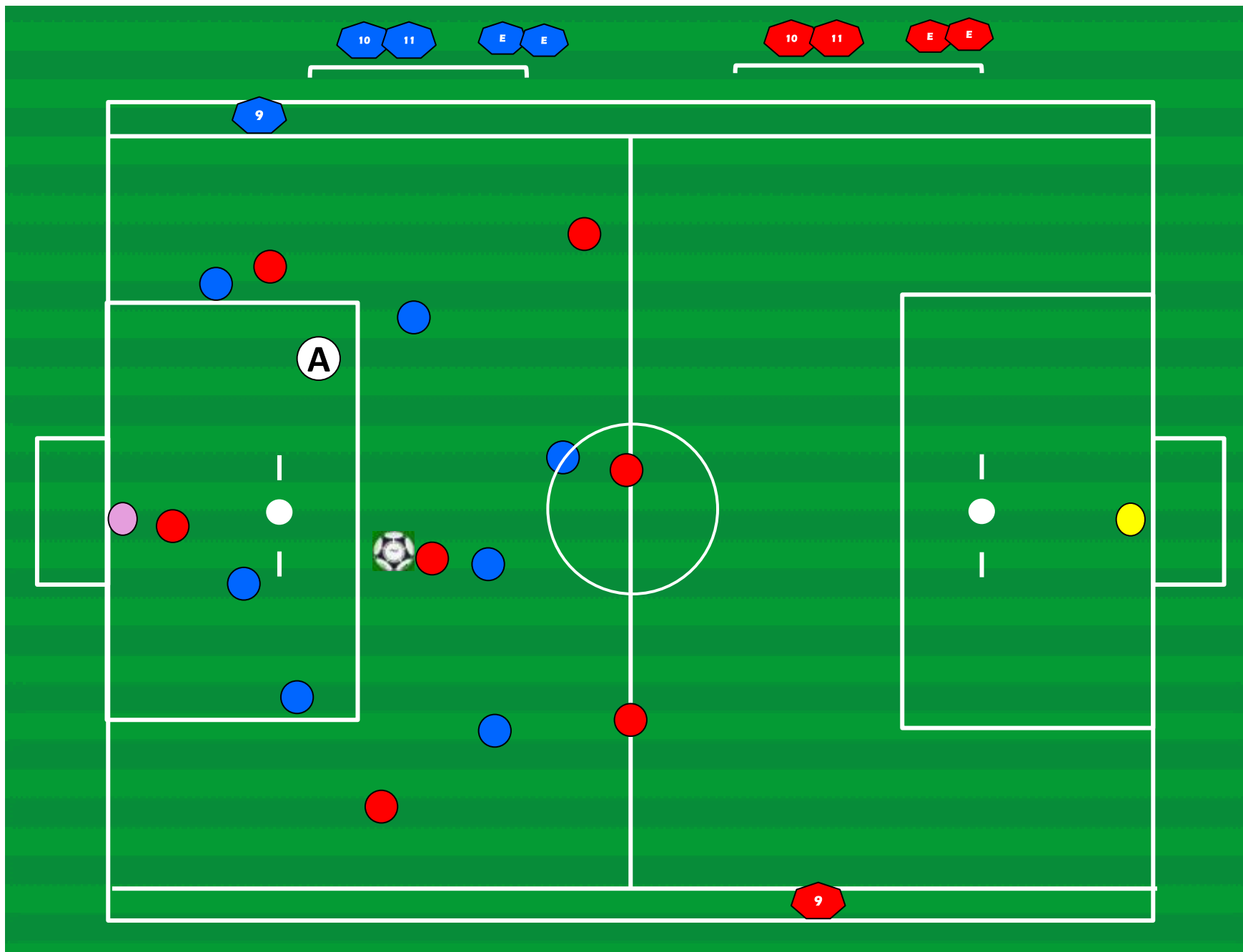
Le joueur effectue une passe à son partenaire qui est en position de hors jeu au départ du ballon, il y aura donc un coup franc indirect pour hors jeu.





Loi 11

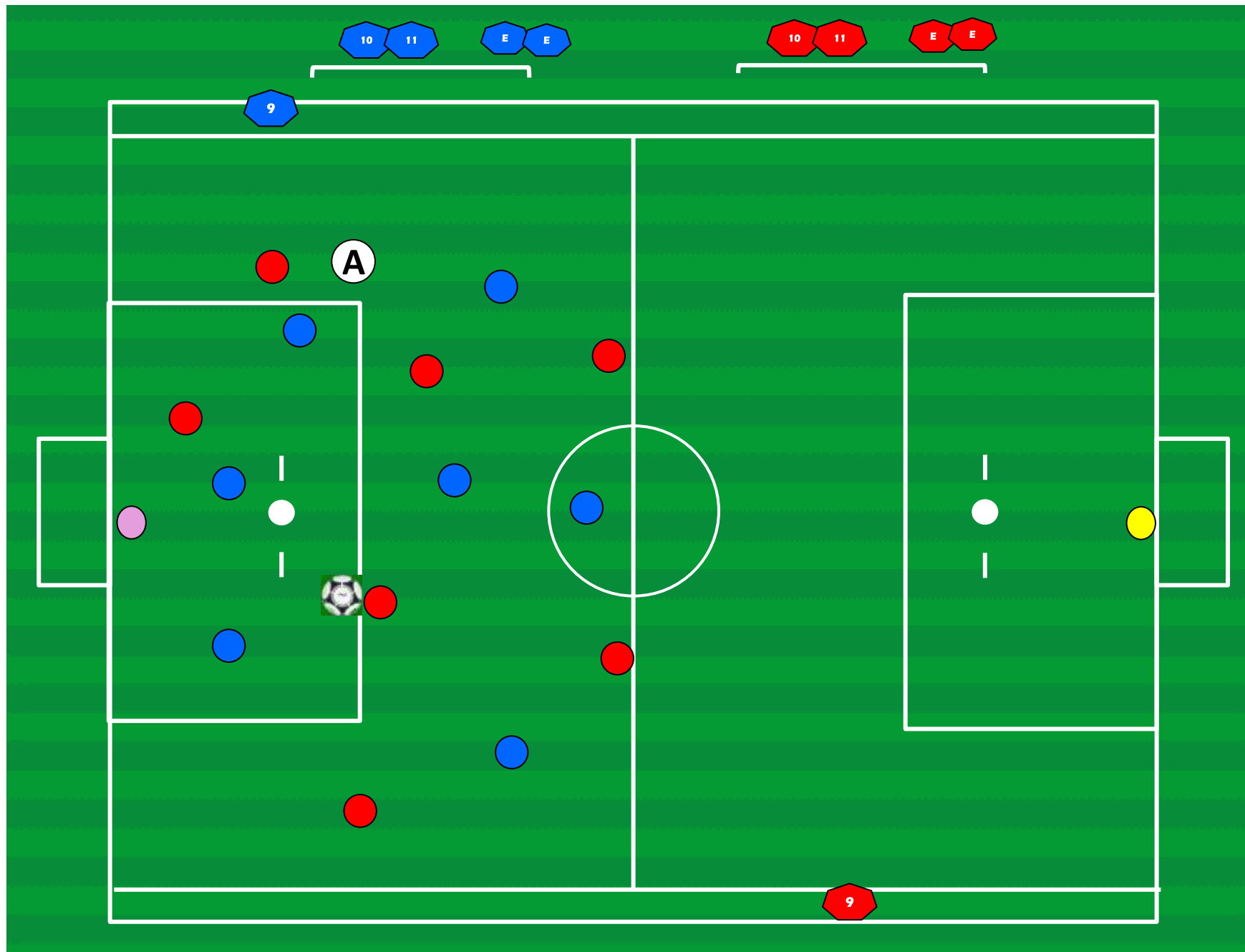
Ce joueur tire au but et marque.
Le but sera refusé car un partenaire a gêné la vision du gardien de but.





Loi 11

Il y a hors-jeu car l'attaquant profite de sa position au départ du ballon.





The diagram illustrates a soccer field layout for a 3v3 match. The field is green with white lines. Blue players are positioned on the left half, red players on the right half, and a white player is in the center. A yellow ball is on the right half. A goal is on the left, and a goalpost is on the right. A small image of a soccer ball is in the bottom left corner.

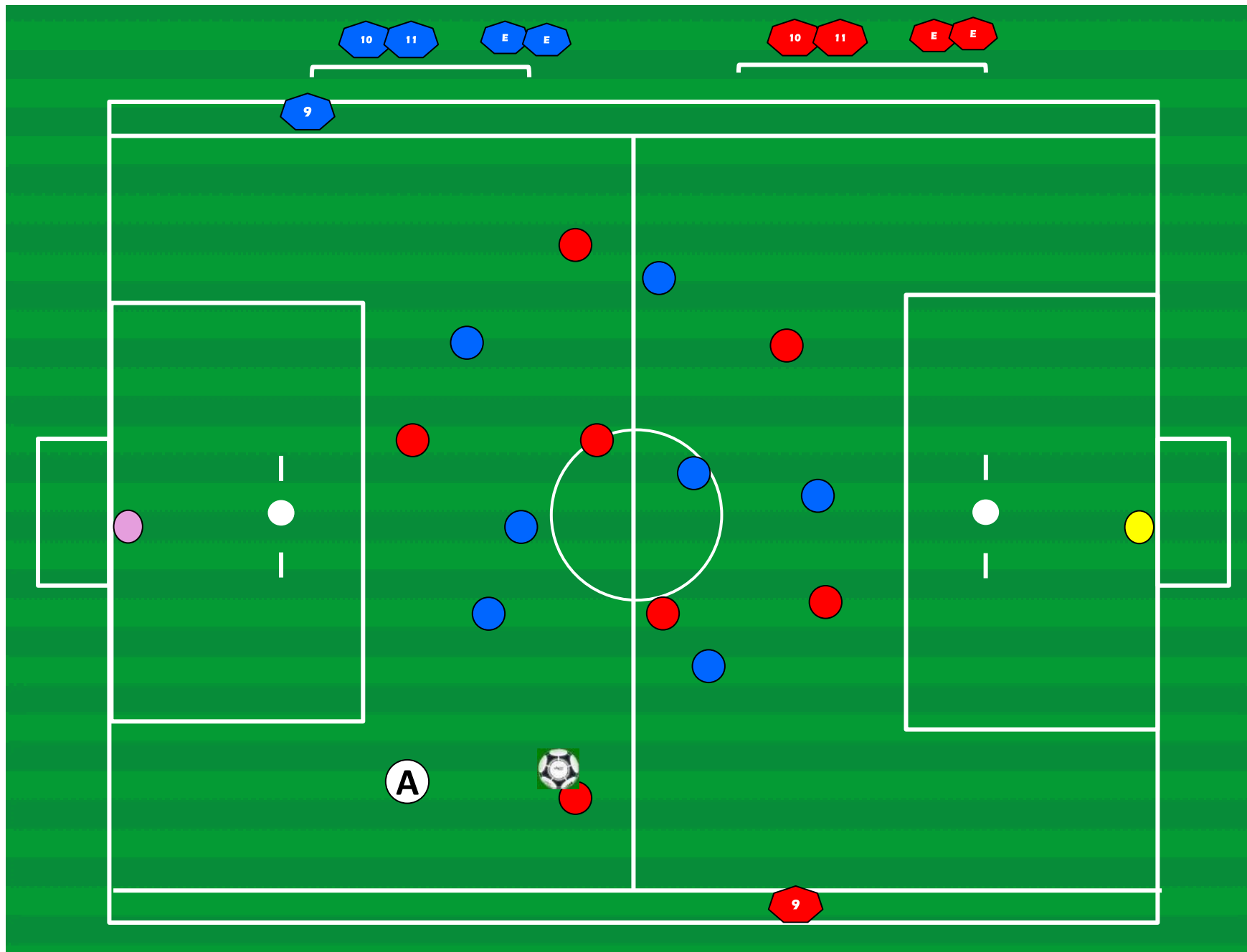


The diagram illustrates a soccer field layout with player positions and movement. The field is green with white lines for boundaries and goals. Blue players are numbered 9, 10, 11, and E. Red players are numbered 9, 10, 11, and E. A ball is in the center circle, and a dashed arrow indicates a pass from a red player to a blue player. The field is divided into two halves by a center line, and each half has a goal area and a penalty area. The goalposts are shown on the left and right sides of the field.



Loi 11

Hors-jeu car le défenseur a dévié accidentellement le ballon.

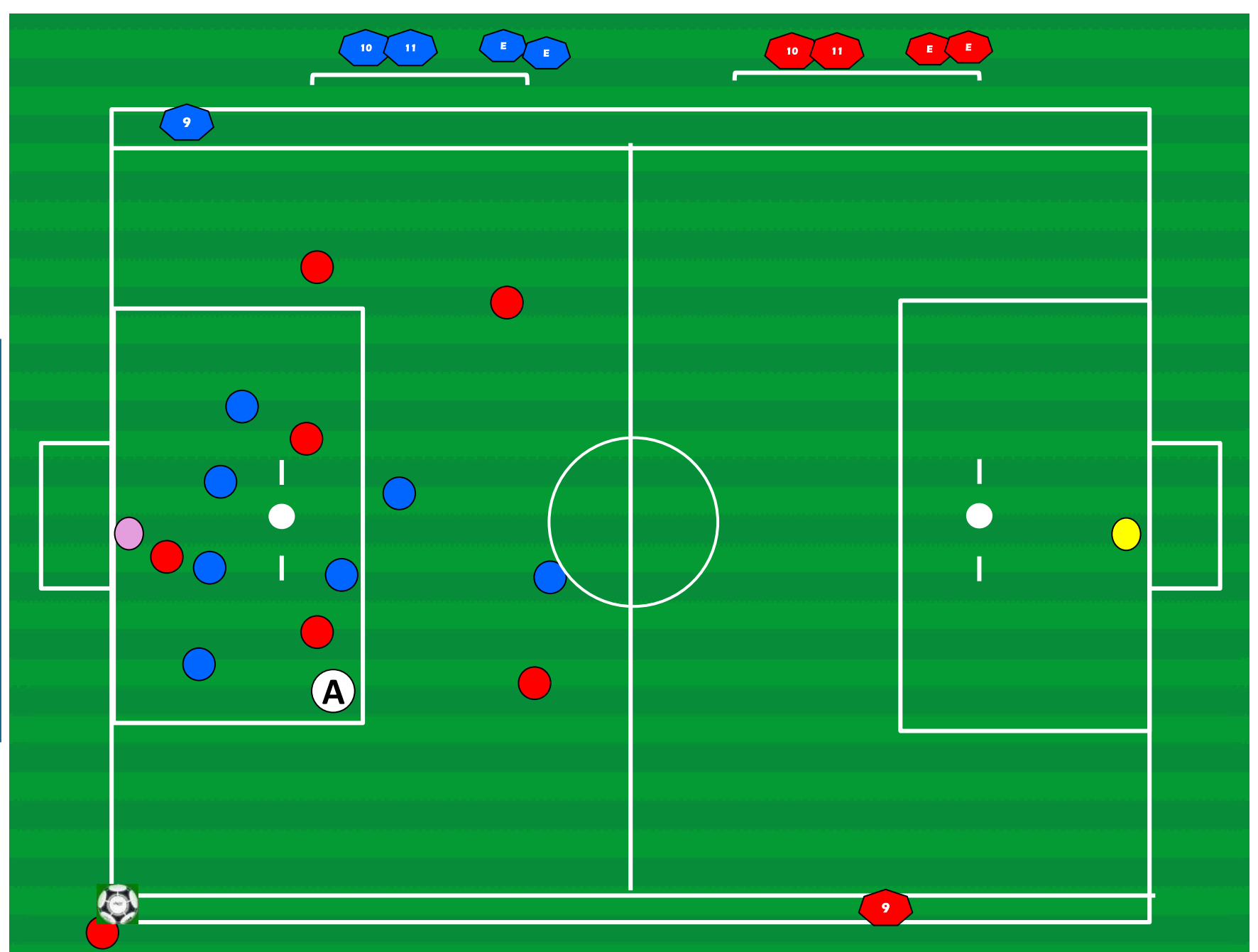






Loi 11

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





The diagram illustrates a soccer field layout for a 3D visualization. The field is green with white lines indicating the pitch boundaries, center circle, and goal areas. Player positions are marked with colored circles: blue for one team and red for the other. A white circle with a black 'A' represents the goalkeeper. A soccer ball is positioned near the left goal. Above the field, player numbers and positions are listed for both teams.

Team	Player Number	Position
Blue	9	Goalkeeper
Blue	10	Forward
Blue	11	Forward
Blue	E	Defender
Blue	E	Defender
Red	10	Forward
Red	11	Forward
Red	E	Defender
Red	E	Defender



Loi 11

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

- intervient dans le jeu
- interfère « gêne » un adversaire
- tire un avantage de cette position



Loi 12

Fautes et incorrections



Loi 12

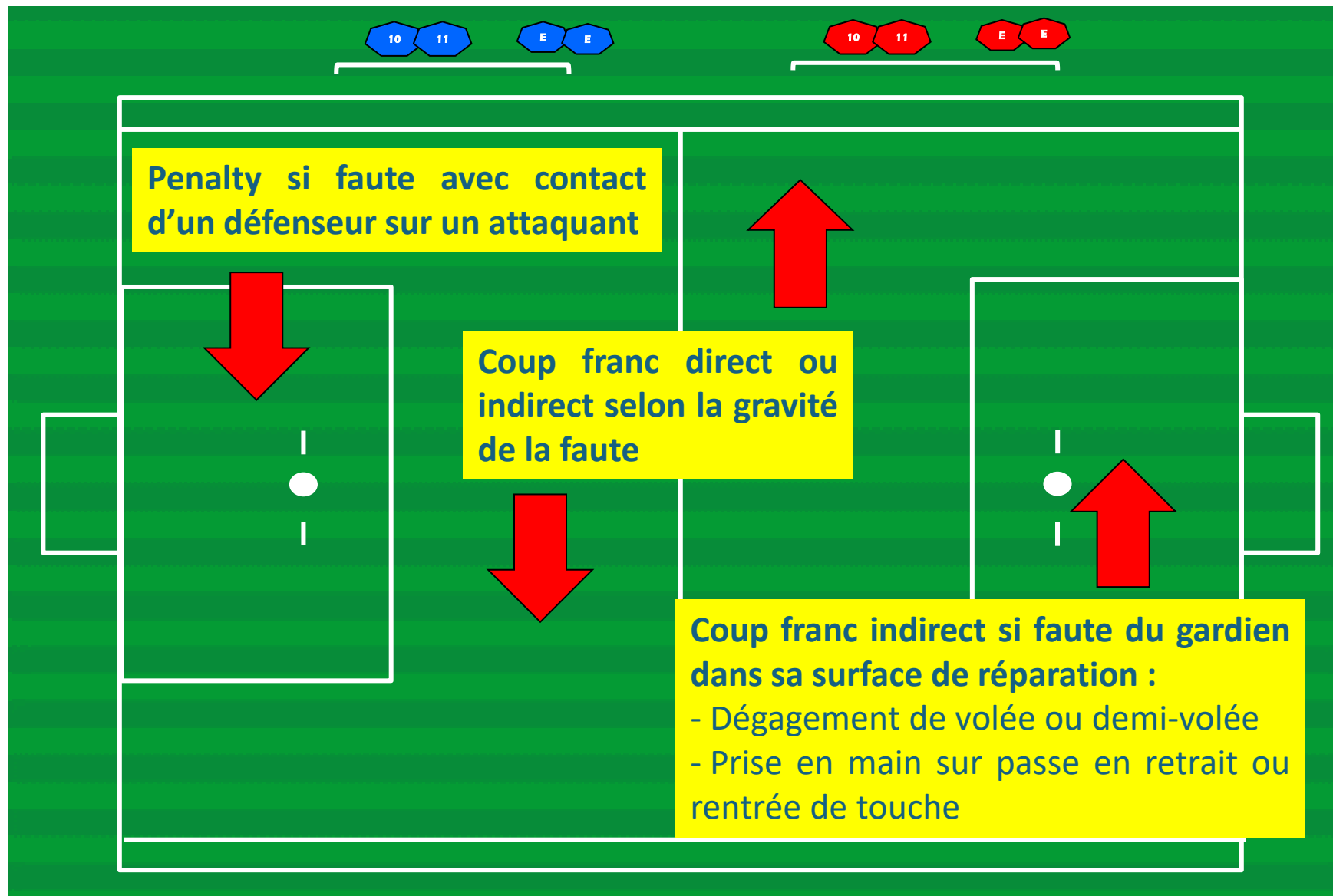
Au football à 8, l'arbitre a la possibilité, selon la faute commise de siffler un coup franc **DIRECT** ou **INDIRECT**.

Dans les 2 cas : Mur autorisé avec les joueurs situés à 6m du ballon.

- Faute AVEC CONTACT = CFD ou PENALTY
- Faute SANS CONTACT = CFI



Loi 12





The diagram illustrates a soccer field layout for a 4v4 match. The field is green with white lines for the pitch, center circle, and goal areas. Blue players are positioned on the left half, and red players are on the right half. A yellow ball is in the right goal area. A white circle with the letter 'A' is in the center. A soccer ball icon is on the left goal line. A pink circle is on the left goal line. A yellow circle is on the right goal line. A white circle with the letter 'A' is in the center. A soccer ball icon is on the left goal line. A pink circle is on the left goal line. A yellow circle is on the right goal line.



The diagram shows a soccer field with the following player positions:

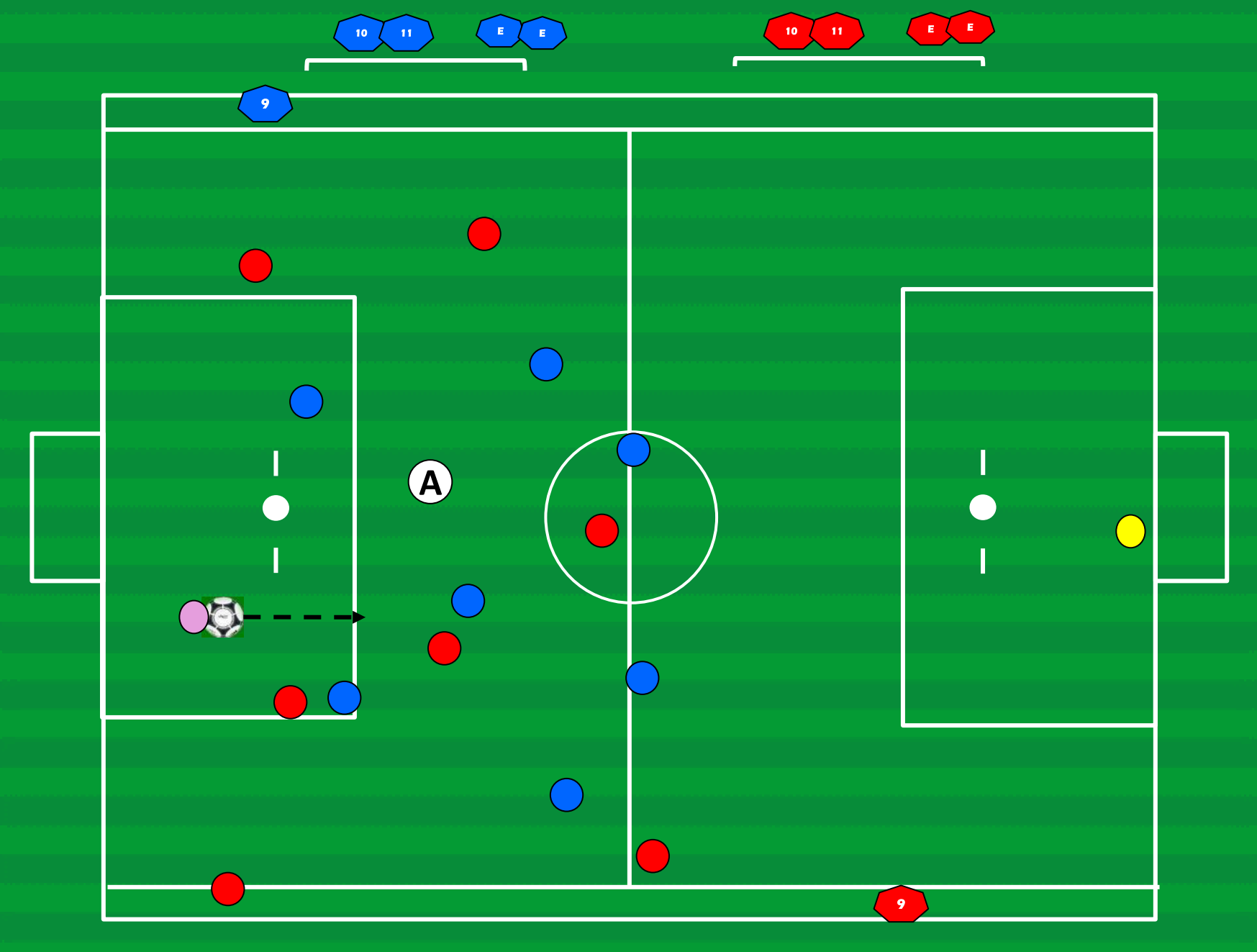
- Blue Team:**
 - Player 9: Top left corner.
 - Player 10: Center circle.
 - Player 11: Bottom center.
 - Player E: Left side, near the goal.
- Red Team:**
 - Player 10: Top right corner.
 - Player 11: Center circle.
 - Player E: Right side, near the goal.
- Yellow Team:**
 - Player: Bottom right corner.

A ball is located in the center circle. A goal is on the left side. The field is divided into three sections by two vertical lines.



Loi 12

Relance de volée et ½ 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 12

Fautes sanctionnées par un coup franc direct :

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.



Précisions

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)



Précisions

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.



Loi 13

Les coups francs



The diagram illustrates a soccer field with various player positions and movement paths. The field is green with white lines for the pitch, center circle, and goal areas. Blue and red circles represent players. A white circle with 'A' is near the center. A soccer ball icon is near the left goal. A yellow circle is near the right goal. A red circle with '9' is at the bottom center. A bracket at the top indicates a path from the left goal area to the right goal area.



-Il est en jeu à partir du moment où il a été botté et a clairement bougé





Précisions

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.



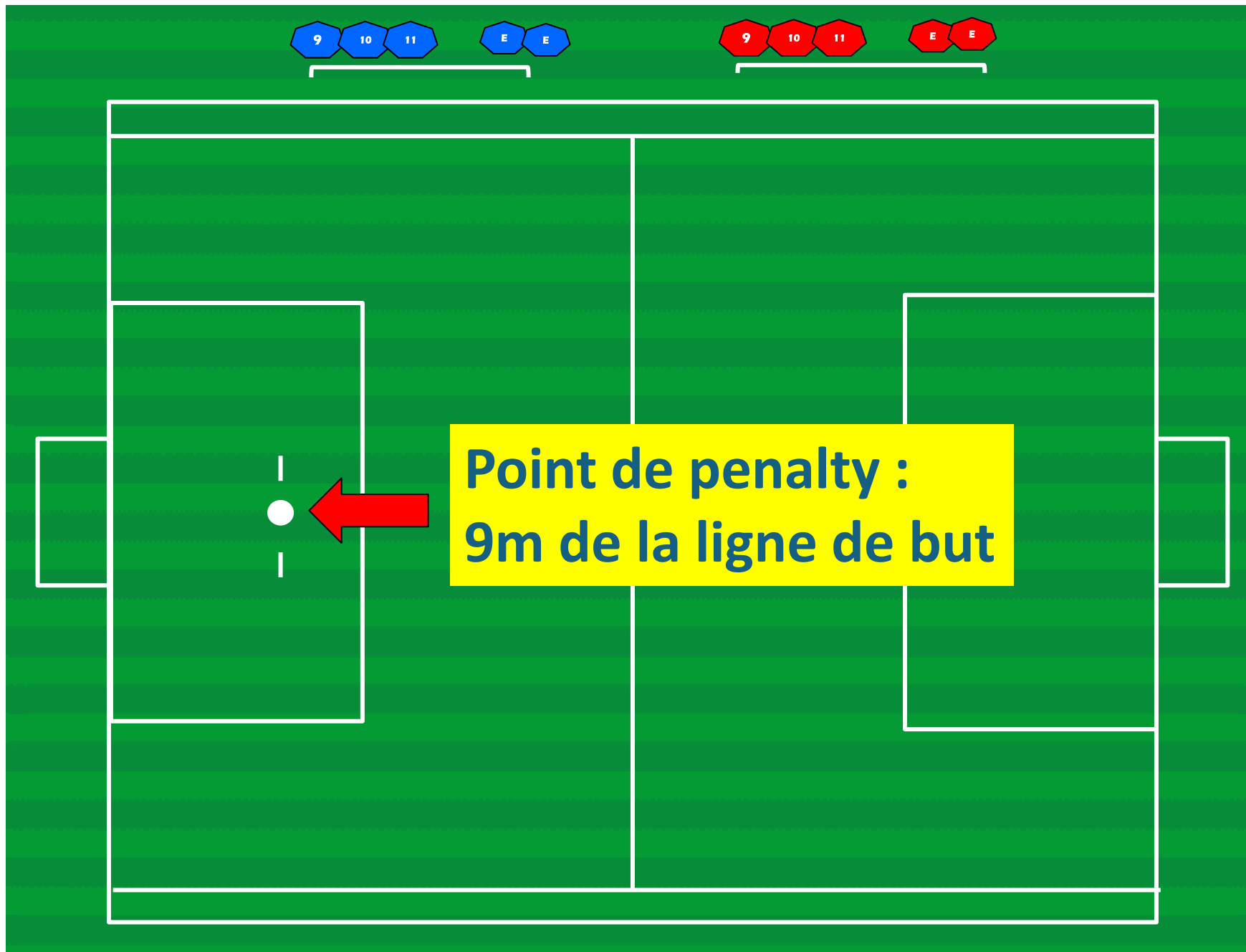
Loi 14

Pénalty



Loi 14

Il y aura penalty quand un défenseur aura commis une faute **AVEC CONTACT** dans sa surface de réparation contre un adversaire.
Pas de « ½ sanction »
Si on siffle, ce sera obligatoirement un penalty.





-



The diagram shows a soccer field with the following player positions:

- Blue Team:**
 - Player 9: Top left corner.
 - Player 10: Middle left.
 - Player 11: Middle left.
 - Player E: Middle left.
 - Player E: Middle left.
- Red Team:**
 - Player 10: Middle right.
 - Player 11: Middle right.
 - Player E: Middle right.
 - Player E: Middle right.
- Other Elements:**
 - A yellow circle is in the center circle.
 - A white circle is in the right goal.
 - A soccer ball is in the left goal.
 - A purple circle is on the left sideline.
 - A white circle with the letter 'A' is in the bottom left corner.

[illegible]

[illegible]



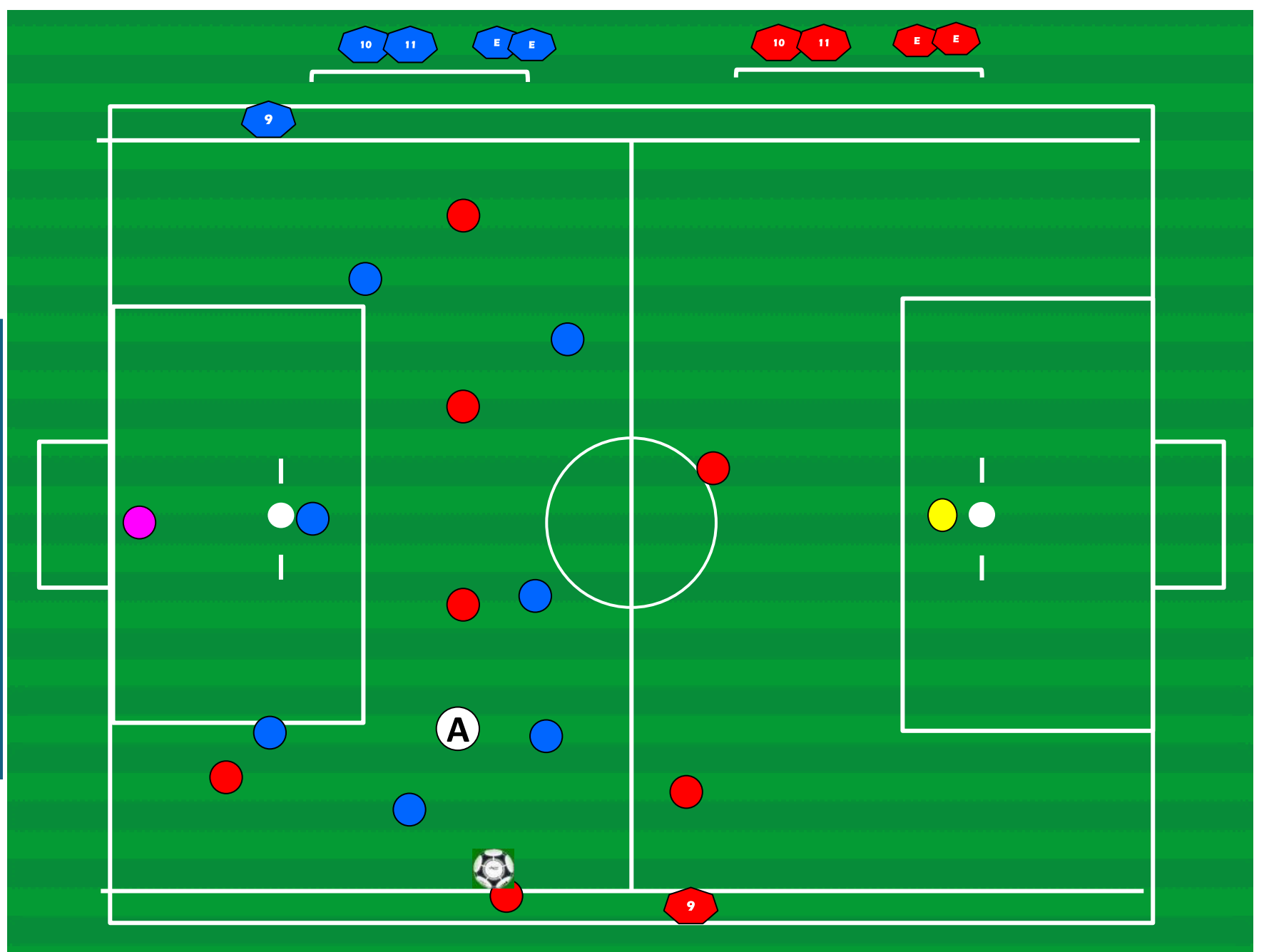
Loi 15

Rentrée de touche



Loi 15

- Remise en jeu effectuée uniquement à la main
- 2 pieds au sol pas forcément « collés »
- Joueurs adverses situés à 2m de l'exécutant





- But refusé
- Coup de pied de but « 6m » pour l'équipe bleue







Loi 16

Coup de pied de but dit « 6m »



Loi 16

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

Comme au football à 11, les adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation)

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.





Loi 16

Précisions

Si, au moment de l'exécution du coup de pied de but, **des adversaires se trouvent encore à l'intérieur** de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre.

Si un **adversaire se trouvant dans la surface** de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté ou entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou **dispute le ballon** avant qu'il ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré.



Loi 17

CORNER

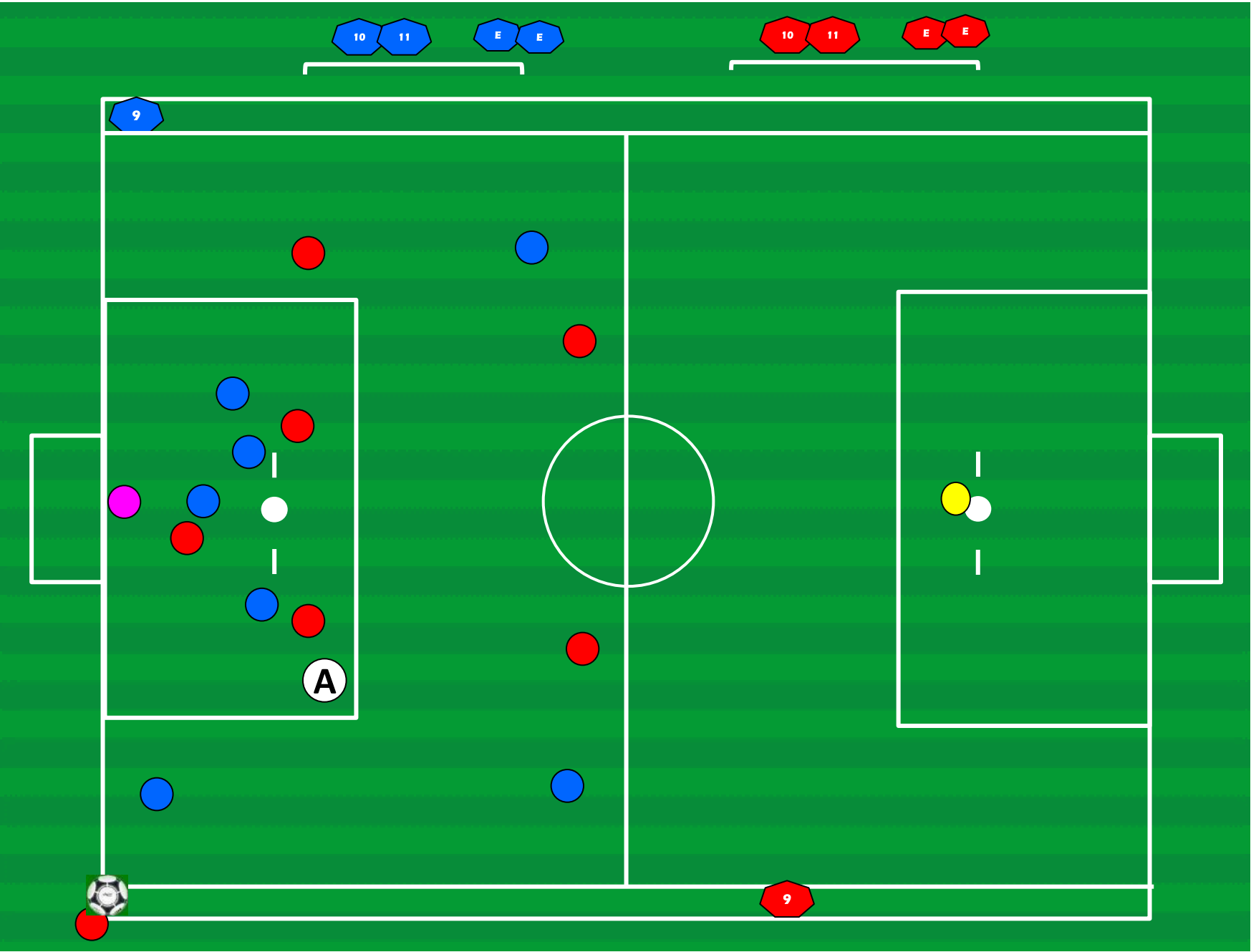




Loi 17

Sur cette situation :

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





RAPPELS IMPORTANTS

- Licence FFF
- Liste des arbitres capacitaires sur le site
- Présenter votre Licence ou CNI
- Tenue de sport
- Arbitrage de l'équipe locale (sauf triangulaire si accord entre les clubs)
- 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 capitaire pour rappeler les lois du jeu et l'organisation de la rencontre.



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

➤ **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.

RESUME DES LOIS DU JEU FOOT À 8 (U13)

➤ **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 35 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.



La réglementation

U12 / U13

1/ Temps de pratique augmenté :

- Match de 2 fois 35 min

2/ Evolution de la Jonglerie en poule Elite-Excellence :

- 50 jongles Pied Fort / 50 jongles Pied Faible

3/ Règlement Festival et Coupe de Groupement :

- 50 jongles Pied Fort / 50 jongles Pied Faible
- Temps de jeu 2 fois 30 min ou 3 fois 20 min
- Mise en place de séance de tirs au but en cas d'égalité sur un match
- 5 tireurs par séance
- Victoire : 4 points
- Nul avec victoire aux TAB : 2 points
- Nul avec défaite aux TAB : 1 points
- Défaite : 0 point





MERCI DE VOTRE ECOUTE
BONNE SAISON 2026-2027

