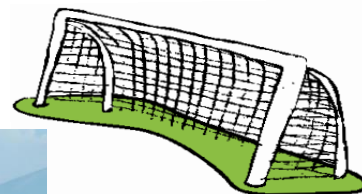
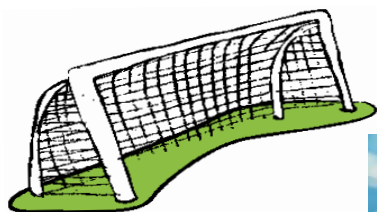




LIVRET Journée d'Accueil des U.13



SUIVEZ-NOUS SUR fff.fr [f](#) [t](#) [i](#) [c](#) [i](#) [t](#) [i](#) [t](#)

Clément LOUDJANI

Conseiller Technique Développement et Animation des Pratiques

PROGRAMME DE LA JOURNEE D'ACCUEIL U.13

HORAIRES DE LA JOURNEE

Arrivée des responsables du club
13h00

Arrivée des équipes 13h15

Jeu réduit arbitrage 13h45

Débuts des matchs 14h15

Fin des rencontres 15h30

Goûter et récompenses 15h45

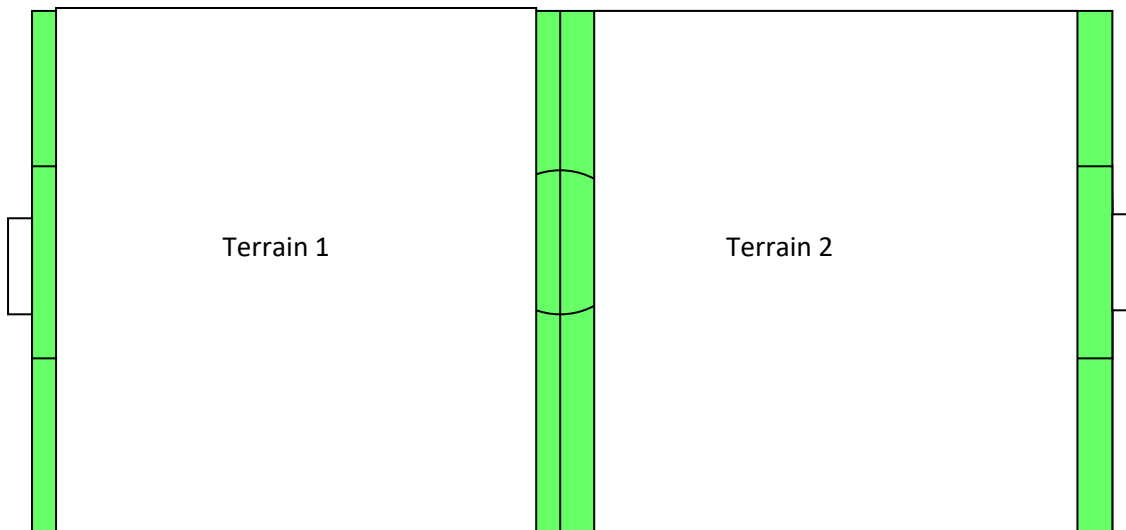
Départ des équipes 16h00

*Bilan et verre de l'amitié (encadrement district,
municipalité, partenaires et clubs)*

Rangement du matériel 16h15

INSTALLATIONS DES TERRAINS

TERRAIN A



Présentation

(enfants, dirigeants, éducateurs, parents)

- 1) Bienvenue à tout le monde
- 2) **Investissement des parents** dans les clubs pour aider les bénévoles cf fiche rôles parent/éducateurs
- 3) Formations accessibles à tous (dirigeants, module U.13, CFF 1)
- 4) Principe de la journée (Jeu réduit sur l'arbitrage + 3 matches de 20 minutes ou 2 matches de 30 minutes)
- 5) Rappel du règlement : Hors – jeu ; Arbitrage par les jeunes = EDUCATIF voir ci-dessous ; Pause coaching.
- 6) Particularité de la journée
Une observation particulière des éducateurs et des dirigeants d'équipes sur les comportements des adultes à l'extérieur du terrain. **Seuls les encouragements et les conseils sont autorisés !**
 - ESSAYER DE LAISSER JOUER LES ENFANTS AU MAXIMUM SANS LES TELEGUIDER !
 - AIDER-LES A CORRIGER EUX MEME LEURS ERREURS LORS DES TEMPS DE PAUSE ENTRE LES MATCHES !
 - Evaluer le niveau de son équipe pour déterminer le niveau de pratiques (1, 2 ou 3).
 - Informer rapidement le District pour des changements de niveaux. Identifier les équipes qui sont en difficultés ou trop dans la facilité.
- 7) Bonne saison à tous

	13h45 séquence 1	14h15 : séquence 2	14h45 : séquence 3	15h15 : séquence 4
équipe 1	Jeu arbitrage	Match terrain 1	Match terrain 1	Match terrain 1
équipe 2	Jeu arbitrage	Match terrain 1	Match terrain 2	Match terrain 2
équipe 3	Jeu arbitrage	Match terrain 2	Match terrain 1	Match terrain 2
équipe 4	Jeu arbitrage	Match terrain 2	Match terrain 2	Match terrain 1

Durée des rencontres :

Si 5 équipes : 4 rencontres de 15 minutes. L'équipe « Exempt » réalise l'atelier arbitrage sur son temps de pause.

Si 4 équipes : 3 rencontres de 20 minutes.

Si 3 équipes : 2 rencontres de 30 minutes. L'équipe « Exempt » réalise l'atelier arbitrage sur son temps de pause.

Si 2 équipes : 1 rencontre de 2x30 minutes.

A
B
C
D

Rencontres (1x20')							
13h45	Horaire	EQUIPE	SCORE J1		SCORE J2		EQUIPE
Jeu réduit arbitrage par les jeunes	14h15	A					B
	14h15	D					C
	14h45	C					B
	14h45	A					D
	15h15	B					D
	15h15	C					A

[illegible]

A
B
C
D
E

		Rencontres (1x15')			
13h45	Horaires	Equipe	SCORE J1		Equipe
Jeu réduit sur l'arbitrage par les jeunes (ou sur le temps de pause quand l'équipe est exempt).	14h00	A			B
	14h00	D			C
	14h20	E			A
	14h20	C			B
	14h40	D			E
	14h40	A			C
	15h00	B			D
	15h00	E			C
	15h20	D			A
	15h20	E			B

[illegible]

Jeu réduit à 4 contre 4 avec 4 arbitres de touches (pour une équipe de 12 joueurs)

Jeu réduit à 4 contre 4 avec 2 arbitres de touches (pour une équipe de 10 joueurs)

Jeu réduit à 3 contre 3 avec 2 arbitres de touches (pour une équipe de 8 joueurs)

Durée : 25 minutes

5 minutes de briefing avec les gestes du juges assistants et rappeler la règle du hors-jeu à partir de la ligne médiane (donner un exemple simple sur le terrain) ;

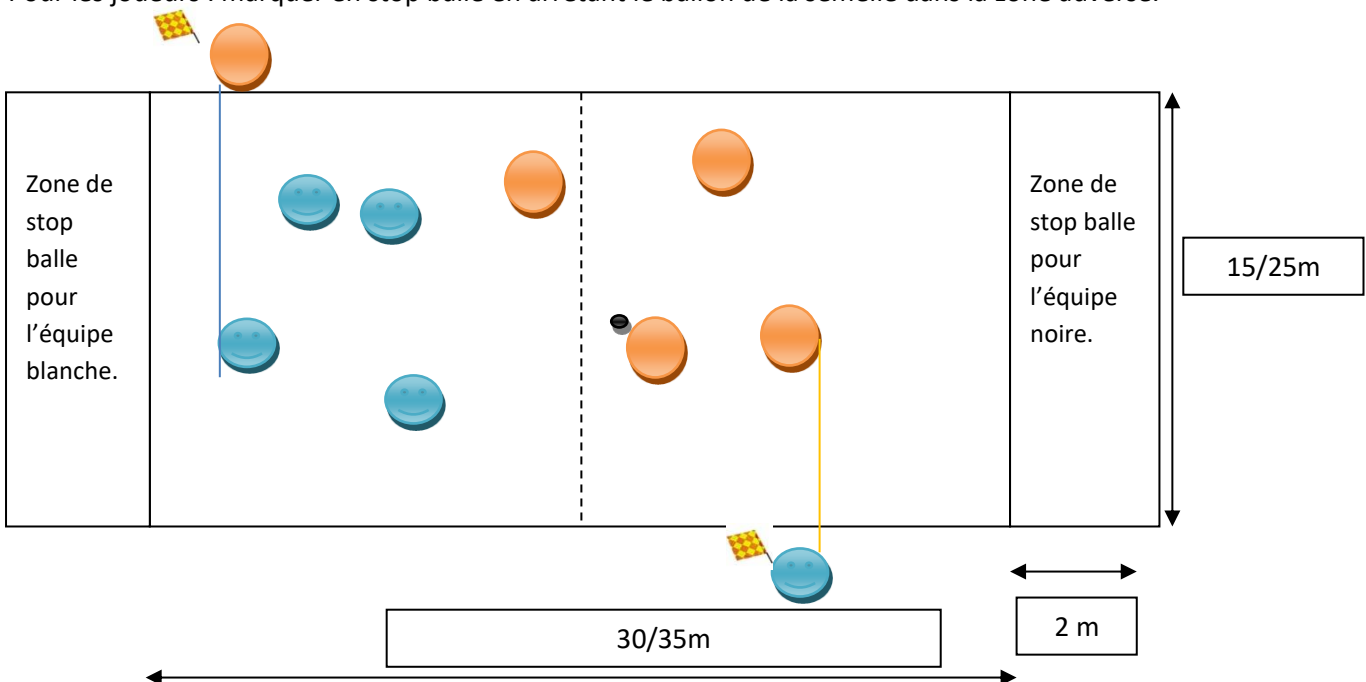
Pendant le jeu (20 minutes) : donner des repères visuels aux jeunes joueurs (se déplacer à la même hauteur que le dernier défenseur, regarder à la fois le porteur de balle et la position du dernier défenseur, se déplacer en pas chassés face au terrain etc...).

Objectif : donner des repères pour apprendre les gestes de l'arbitre assistant.

Organisation : installer 2 ateliers (1 atelier par équipe) ; prévoir des chasubles et 4 drapeaux de touches.

But : Pour les arbitres assistants : Signaler les touches et les hors-jeu. Pour le hors-jeu : ne pas siffler pour laisser jouer. Cela permet de favoriser la répétition des actions.

Pour les joueurs : marquer en stop balle en arrêtant le ballon de la semelle dans la zone adverse.



Penser à assurer la rotation des joueurs pour qu'ils puissent passer dans le rôle d'arbitre-assistant durant les 20 minutes.

Message à faire passer :

Rappeler aux parents, éducateurs, dirigeants : qu'il est faut être convaincu de cette réforme **éducative**. Ils ont un rôle éducatif pour aider leurs joueurs. Ils doivent faire preuve d'indulgence et faire preuve de pédagogie. L'objectif est aussi de faire apprendre les règles du jeu aux joueurs et de changer leur représentation en leur montrant qu'il est complexe d'arbitrer et que l'arbitre a le droit de se tromper... Rappel : le dirigeant de l'équipe a un rôle de conseil (sans téléguider le joueur) pour l'apprentissage de ce dernier. Tous les joueurs doivent passer par le rôle d'arbitre assistant tout au long de la saison et de manière équitable !

Les arbitres assistants : *éléments d'observations*

Pour le hors-jeu, veillez à :

- ✓ **L'alignement sur l'avant dernier défenseur** (ou le dernier sur certains jeux)
- ✓ Se déplacer en pas chassés face au terrain.
- ✓ Le hors-jeu se juge au départ du ballon et se signale à l'arrivée (le joueur sanctionnable est celui qui reçoit le ballon).
- ✓ **Ne pas se laisser emporter par le jeu** : la prise d'information principale n'est pas seulement portée sur le ballon
- ✓ **Ne pas signaler trop vite le hors-jeu** : attendre que le joueur reçoive le ballon.
- ✓ Pas de hors-jeu sur les touches/sortie de buts/ coup de pied de coin et engagement
- ✓ **Lever le drapeau en l'air en cas de hors-jeu, attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour indiquer la position du joueur en infraction**
- ✓ Signalisation du hors-jeu:
 - ✓ Etre positionné au niveau de l'avant dernier défenseur.
 - ✓ Prise d'information visuelle sur le ballon et l'avant dernier défenseur.

Pour les ballons sorties du jeu, veillez à :

- ✓ Le ballon doit avoir **entièrement franchit la ligne** pour être considéré hors du terrain.
- ✓ **Lever le drapeau en l'air en cas de sortie du ballon des limites du terrain**, attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour indiquer à l'arbitre comment reprendre le jeu.
- ✓ Signalisation quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu : Rentrée de touche ; Coup de pied de coin ; Coup de pied de but.

« L'arbitre assistant doit toujours être particulièrement concentré »

Les arbitres assistants :

La gestuelle



GESTUELLE SUR COUP DE PIED
DE COIN



GESTUELLE SUR LE HORS JEU

Signaler à l'arbitre
d'arrêter le jeu



Indiquer la position
du joueur fautif



HJ à l'opposé du terrain



HJ du côté de l'arbitre assistant



HJ au centre du terrain

Les arbitres assistants :

La gestuelle

GESTUELLE SUR UNE RENTREE DE TOUCHE

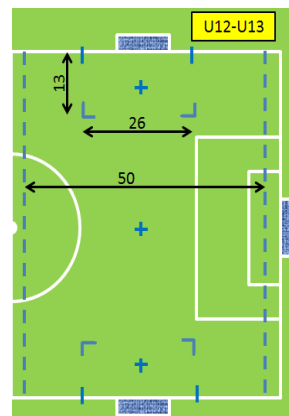


GESTUELLE DESIGNANT UN COUP DE PIED DE BUT



REGLEMENT DU FOOTBALL A EFFECTIF REDUIT

U13
(Né en 2007 / 2008)
« Foot à 8 »



Le terrain de jeu : ½ terrain de football à 11

- Largeur : 50 m
- Point de coup de pied de réparation : 9 m
- **Surface de réparation : 13 m x 26m**

Le ballon

- Ballon n°4 (vérifier le gonflage).

Nombre de joueurs

8 joueurs dont 1 gardien de but et 4 suppléants maximum.

- Surclassement : l'équipe ne peut pas comporter plus de trois joueurs U11 ayant l'autorisation médicale.
- Sousclassement : l'équipe peut être composée de jeunes filles U14F.

L'arbitre assistant est un joueur de l'équipe, il signale :

- Les ballons ayant entièrement franchi la ligne de touche ou de sortie de but.
- Quand un joueur est hors jeu.

Durée des rencontres

2 x 30 mn.

La mi-temps sert à changer de côté. Durée de la pause 5 mn.

Temps de coaching

Deux minutes au milieu de chaque mi-temps (Faciliter la gestion des changements (arbitre assistant et joueur) ; optimiser les conseils donnés par les éducateurs, diminuer les interventions de l'éducateur pendant le jeu)

Hors-jeu

- Le hors jeu est signalé **à partir de la ligne médiane**.

Gardiens de but

- Les dégagements doivent se faire à la main ou ballon au sol et le gardien ne pourra pas se saisir du ballon à la main sur une passe au pied volontaire de son partenaire.

Coups francs

- L'arbitre suivant le type et la gravité de la faute commise pourra indiquer un coup franc direct **ou indirect** (hors-jeu, prise à la main du GB sur une passe volontaire du pied de son partenaire ou gestes dangereux sans contact (exemple pied haut))

Coup de pied de but (sortie de but)

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de penalty.

Temps de jeu

Tous les joueurs doivent avoir un temps de jeu **au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre**.

L'obligation que chaque joueur débute une mi-temps.

Loi n°4 - Equipements des joueurs

Maillot dans le short.

Chaussettes relevées au niveau des genoux.

Protèges tibia obligatoires (les supports pour maintenir les protège-tibias "tip top" doivent être placés sous les chaussettes).

Chaussures à crampons moulés (**vissés fortement déconseillés**).

Loi n°5 - L'arbitre

Favoriser l'arbitrage des jeunes par les jeunes (U.15 / U.18 par exemple).

Être en tenue sportive et licencié de préférence.

Dire ce que l'on siffle (arbitrage éducatif).

Faire refaire les touches quand elles sont mal faites (par le même joueur pour qu'il apprenne, en l'aidant).

Loi n°6 - Juges assistants (en **U13** c'est un **joueur de l'équipe**)

Assistent l'arbitrage pendant la rencontre, ils signalent :

- Les ballons ayant franchit entièrement la ligne de touche ou de sortie de but.
- Quand un joueur est hors-jeu.

Ils ont un devoir de neutralité.

Doivent être actif sur toute la ligne de touche de son camp jusqu'à la ligne médiane.

Le club recevant doit mettre des drapeaux de touche à leur disposition.

Loi n°7 - Les rassemblements, durée des rencontres

En U.13

- Match de 2 x 30 min avec pause coaching de deux minutes au milieu de chaque mi-temps.

Jamais de prolongation, ni de tir au but !

Si l'écart entre les équipes dépasse 5 buts, il est important de complexifier la tâche de l'équipe supérieure pour que la rencontre soit efficace dans la formation des joueurs.

Voici quelques exemples de choix où de contraintes :

- Sortir les joueurs influents pour donner du temps de jeu aux autres.
- Limiter le nombre de touches de balle.
- Conserver le ballon avant de se projeter vers l'avant.
- Changer les joueurs de poste.

Loi n°8 - Le coup d'envoi

Le ballon doit être botté vers l'avant pour être en jeu.

Les adversaires se trouvent à 6 mètres.

Loi n°9 - ballon en jeu ou hors du jeu

Le ballon est hors du jeu dans 2 cas :

- Lorsqu'il a entièrement franchit une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Et lorsque l'arbitre a sifflé.

Loi n°10 - but marqué

Le but est valide lorsque le ballon a franchit entièrement la ligne de but.

Loi n°11 - Hors-jeu

Un joueur est hors-jeu quand, à partir de la ligne des 13 m pour les U.11 ou à partir la ligne médiane pour les U.13, il reçoit le ballon et qu'entre lui et la ligne de but, il n'y a pas au moins 2 défenseurs (gardien compris).

On peut être hors-jeu seulement :

- Sur une passe de l'un de ses partenaires.
- Au moment de la frappe du ballon par le partenaire.
- Si le joueur receveur est devant le ballon au moment de la passe et qu'il y a moins de 2 joueurs adverses entre lui et la ligne de but à attaquer (gardien y compris).

On ne peut pas être hors-jeu dans ces situations :

- Sur une remise en jeu (touche, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup d'envoi sauf coup franc).
- Sur un ballon donné par un adversaire.

Loi n°12 - Fautes et incorrections

Identique au football à 11.

Une faute sifflée dans la surface de réparation donne lieu à un coup de pied de réparation à 9 m.

Loi n°13 - Fautes et incorrections

Les coups francs sont directs ou indirects

Les adversaires doivent se trouver à au moins 6 mètres du ballon.

Loi n°14 - Relances du gardien de but

En U.11 et en U.13

Le dégagement au pied de volée ou ½ volée est interdit.

Le gardien doit :

- Soit dégager à la main.
- Soit mettre le ballon au sol et jouer au pied.
- Soit repartir avec les défenseurs.

Si le gardien dégage au pied (tolérance pour la première fois), la sanction est un coup franc face au but sur la ligne des 13m avec mur.

En U.11 et en U.13

Le gardien n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main sur une passe en retrait de son partenaire. La sanction est un coup franc face au but sur la ligne des 13 m avec un mur.

Loi n°15 - Rentrée de touche

A la main

Au moment de la rentrée de touche, le joueur doit :

- faire face au terrain.
- Avoir, au moins partiellement, les 2 pieds sur la ligne de touche ou sur la bande extérieure à cette ligne.
- Les talons doivent rester au sol.
- Tenir le ballon des 2 mains.
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

On ne peut pas marquer directement sur une touche sans que le ballon ne soit touché par un autre joueur. Le gardien n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main sur une touche de son partenaire que ce soit en U.11 ou en U.13.

Loi n°16 - Coup de pied de but

Le ballon doit être placé devant le but à une distance de 9 m, à hauteur du point de pénalty.

Il est conseillé de faire frapper le gardien de but (sauf blessure), important dans sa formation de footballeur (et au poste).

Le ballon doit impérativement sortir de la surface de réparation.

Si le ballon est touché par un joueur avant qu'il ne sorte de la surface de réparation, le coup de pied de but sera à refaire.

Loi n°17 - Coup de pied de coin

Le ballon est placé dans l'arc de cercle et il est interdit d'enlever le poteau de coin.

Il est possible pour la catégorie U.11 de rentrer le ballon de 2 ou 3 mètres dans le terrain lorsque le joueur manque de puissance, pour permettre au ballon d'arrivée jusqu'au but.

Intervention de l'éducateur « Pause coaching et mi-temps »

- 1 – Les jeunes restent sur le terrain et l'éducateur vient vers eux,
- 2 – Gestion du temps par l'arbitre,
 - Durée de la mi-temps : 5 minutes,
 - Durée de la pause coaching : 2 minutes,
- 3 - Rotation joueurs suppléants
- 4 – Rotation de l'arbitre de touche, (en U13)

