



Formation initiale Arbitrage Football d'Animation



District des Yvelines de Football

Commission de District de l'Arbitrage - Département Technique
Edition 2018/2019

Préambule

Qu'est-ce qu'un Arbitre ?

- Le Responsable du bon déroulement de la rencontre dans le respect des lois du jeu.
- Un partenaire du jeu.
- Un sportif.
- Il doit être impartial et faire preuve d'autorité, mais pas d'autoritarisme !





L'AVANT-MATCH

District des Yvelines de Football

Saison 2018/2019

L'avant-match

Pour arbitrer, il est nécessaire d'avoir...

-Un sifflet



-Une tenue d'arbitre



-Un chronomètre



Le Protocole de Courtoisie « Fair-play »



L'avant-match

- Les Éducateurs(trices) des 2 équipes et leurs joueurs(ses) se réunissent au centre du terrain, autour de l'Arbitre et de ses assistants (joueurs(ses) des catégorie U 7 à U13 G & F).
- A l'issue, tous les protagonistes de la rencontre se serrent la main, en ligne, et se souhaitent « bon match ».





L'avant-match

La Loi 1 : le terrain





Formation Football d'Animation

La Loi 1 : le terrain

Catégories / Domaine	U6 /U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Terrain	Foot à 3 sans gardien : L 25 x l 15 m Foot à 4 avec gardien : L 30 x l 20 m	Foot à 5 avec gardien: de L 35 à 40 m x l 25 à 30 m	1 /2 terrain à 11	
But*	4 x 1,50 m (*constri-foot) ou but spécifique FFF		6 x 2,10 m avec filets	
Point de coup de pied de réparation	6 m		9 m	
Surface de réparation	L 8m x largeur du terrain*	L 8 m x largeur du terrain*	26 m x 13 m.	
Zone technique	Maison d'accueil 2 m x 1 m		A droite et à gauche du but à 11 5 m x 2 m (au maximum)	

Pour les catégories U11 et U13, les dimensions des terrains sont données à titre informatif, l'Arbitre s'adaptant aux installations du club d'accueil.

* Consultez les annexes à la fin du diaporama pour les spécificités U7 & U9



Formation Football d'Animation

La Loi 1 : le terrain

ATTENTION : Le traçage du terrain, la fixation des buts, etc. restent sous l'entière responsabilité des Clubs et des Dirigeants.

Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, utiliser des coupelles ou des galettes de couleur (coupelles plates) pour matérialiser les 4 angles.

NB : l'Arbitre doit aussi contrôler les ballons



L'avant-match

La Loi 3 : nombre de joueurs(ses)





Formation Football d'Animation

Loi 3 : nombre de joueurs(ses)

Catégories / Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Nombre de joueurs(ses)	3 à 4 par équipe	5 par équipe	8 par équipe	8 par équipe
Nombre de joueurs(ses) minimum	- 1 par équipe	4 par équipe	6 par équipe	6 par équipe
Remplaçant(e)s	0 à 1	0 à 2	0 à 4	0 à 4
Temps de jeu minimum par joueur(se)	Tendre vers 100 %		50 % Minimum	50 % minimum
Sur classement	RAS	3 U7 maxi par équipe	3 U9 maxi par équipe	3 U11 maxi par équipe
Sous classement Masculin	2 U8 maxi par équipe sous conditions	Aucune dérogation possible pour les garçons		
Sous classement Féminin	U8F autorisées en mixité	U10F autorisées en mixité	U12F autorisées en mixité	U14F autorisées en mixité



Loi 3 : nombre de joueurs(es)



L'Arbitre doit veiller à ce que la feuille de match se remplisse avant le début du match et doit contrôler les licences :

- Vérifier que chaque personne joueur(se), éducateur(trice), dirigeant(e), présente est bien inscrite sur la feuille de match
- Vérifier que le nom et le numéro de licence inscrit sur la feuille de match correspondent à ceux de la licence.

(licence validée via la F.M.I., via « Foot compagnon » ou via une liste des joueurs (photos incluse) extraite de « footclub » pour les feuilles de match papier.





L'avant-match

La Loi 4 : équipement des joueurs(es)





Formation Football d'Animation

Loi 4 : l'équipement des joueurs(ses)

- 1) Maillot de préférence numéroté de couleur identique pour l'équipe, couleur différente pour le gardien. (Les couleurs des deux équipes doivent être différentes ; en cas de conflit, le club recevant doit changer de couleur)
- 2) Un short (pas de bas de survêtement)
- 3) Chaussettes (bas)
- 4) Protège-tibias (obligatoires), qui doivent être entièrement recouverts par les chaussettes.
- 5) Des chaussures (crampons visés interdits en U7 & U9)



Loi 4 : l'équipement des joueurs(ses)



Il n'est toléré ni bijoux, ni boucles d'oreille, ni bracelet, ni gourmets, ni montre, ni chaîne, ni plâtre, ni minerve, ni casquette, ni cache-col, ni bonnet, ni piercing, etc.



LE MATCH

District des Yvelines de Football

Saison 2018/2019



Le match

La Loi 7 : La durée des rencontres



Formation Football d'Animation

Loi 7 : la durée des rencontres

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Durées maximales des plateaux : rencontres + atelier (jeux, défis...)*	40 minutes*	50 minutes*	60 minutes*	70 minutes*
Temps de jeu effectif	40 minutes (4 x 10 minutes)	50 minutes (5 x 10 minutes)	50 minutes (2 x 25 minutes)	60 minutes (4 x 15 minutes)
Mi-temps	Non	Non	Oui	Oui
Pause coaching*	Entre chaque séquence de 10'	Entre chaque séquence de 10'	Non	Oui : 2 minutes par période
Prolongations	Non	Non	Non	Non

* Alternance de rencontres et d'ateliers (jeux, défis...) techniques découpés par séquence d'une durée de 10 à 20 minutes selon les catégories.



Formation Football d'Animation

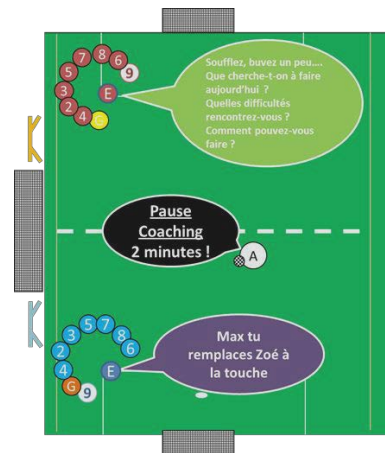
Loi 7 : la durée des rencontres

Pause coaching en U12/U13 :

Pause coaching de 2 minutes maximum obligatoire à la 15^{ème} minute de chaque période.

La gestion du temps en sera effectuée par l'Arbitre.

Positionnement des joueurs(es) comme indiqué sur le schéma :





Le match

**La Loi 10 :
But
marqué**





Formation Football d'Animation

Loi 10 : But marqué

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

UN BUT EST VALABLE LORSQUE :

Le ballon franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air entre les montants, et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par un(e) joueur(se) de l'équipe ATTAQUANTE.



Le match

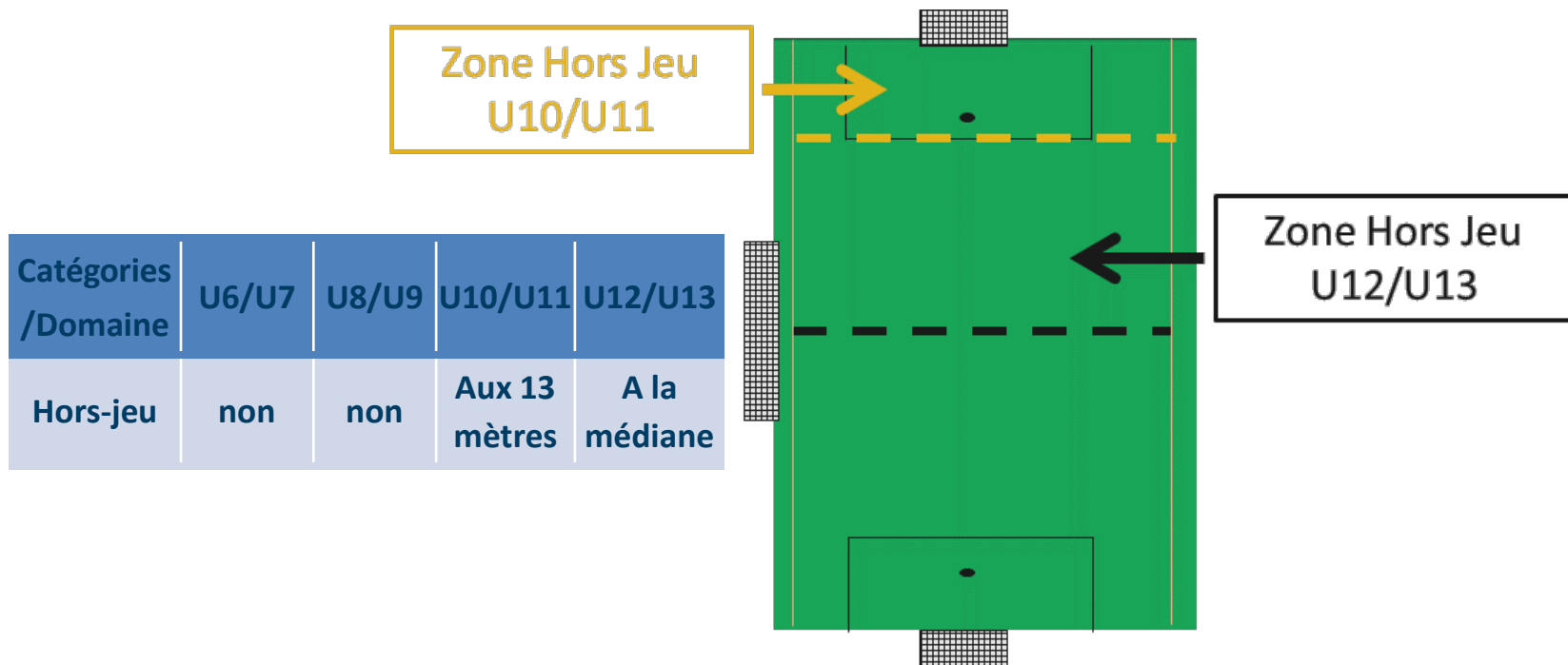
La Loi 11 : le hors-jeu





Formation Football d'Animation

Loi 11 : le hors-jeu.





Formation Football d'Animation

Loi 11 : le hors-jeu.

Un(e) joueur(se) est en position de hors-jeu s'il(si elle) est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi. Pour qu'il(elle) soit sanctionné(e), le(la) joueur(se) doit, de l'avis de l'arbitre, prendre une part active en :

- 1) Jouant le ballon.
- 2) Interférant avec un adversaire.
- 3) Tirant avantage de sa position de hors-jeu.



Formation Football d'Animation

Loi 11 : le hors-jeu.

- Pas de hors-jeu sur une touche.
- Pas de hors-jeu sur une sortie de but.
- Pas de hors-jeu sur un corner.
- Pas de hors-jeu sur un coup d'envoi.

LE HORS JEU SE JUGE AU DEPART DU BALLON ET SE SANCTIONNE A L'ARRIVEE.

LE HORS JEU EST SANCTIONNABLE D'UN COUP FRANC INDIRECT.



Le match

**La Loi 12 : fautes et
incorrections
Loi 13 : les coups
francs**





Formation Football d'Animation

Lois 12/13: fautes et incorrections - les coups francs.



Tous les coups francs sont directs jusqu'en U9.

En U10/U11 et en U12/U13, possibilité selon les fautes de siffler un coup franc indirect.

LE COUP FRANC

IL SE JOUE BALLON ARRÊTE, LES JOUEURS ADVERSES A 6 MÈTRES EN U11 & U13 ET A 4 MÈTRES EN U7 & U9

1 - En Foot d'animation, tous les coups francs sont DIRECTS JUSQU'AUX U8/U9

Sur coup franc direct un but peut être marqué directement sauf contre son camp ; dans ce cas, but refusé, reprise du jeu par un corner.

2 - Le ballon est en jeu, dès qu'il a été botté et a bougé.

Remarque : Dans la surface de réparation de l'équipe défendante, le ballon doit sortir de la surface pour être en jeu.

3 - Le botteur ne peut toucher le ballon 2 fois de suite, sinon coup franc direct contre lui.





Formation Football d'Animation

Lois 12/13: fautes et incorrections – les coups francs.

Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :

- 1- Jouer de manière jugée dangereuse,
- 2- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- 3- Empêcher le(la) gardien(ne) de lâcher le ballon des mains,

Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :

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



Formation Football d'Animation

Lois 12/13: fautes et incorrections - les coups francs.



MOTIFS DE COUP FRANC DIRECT :

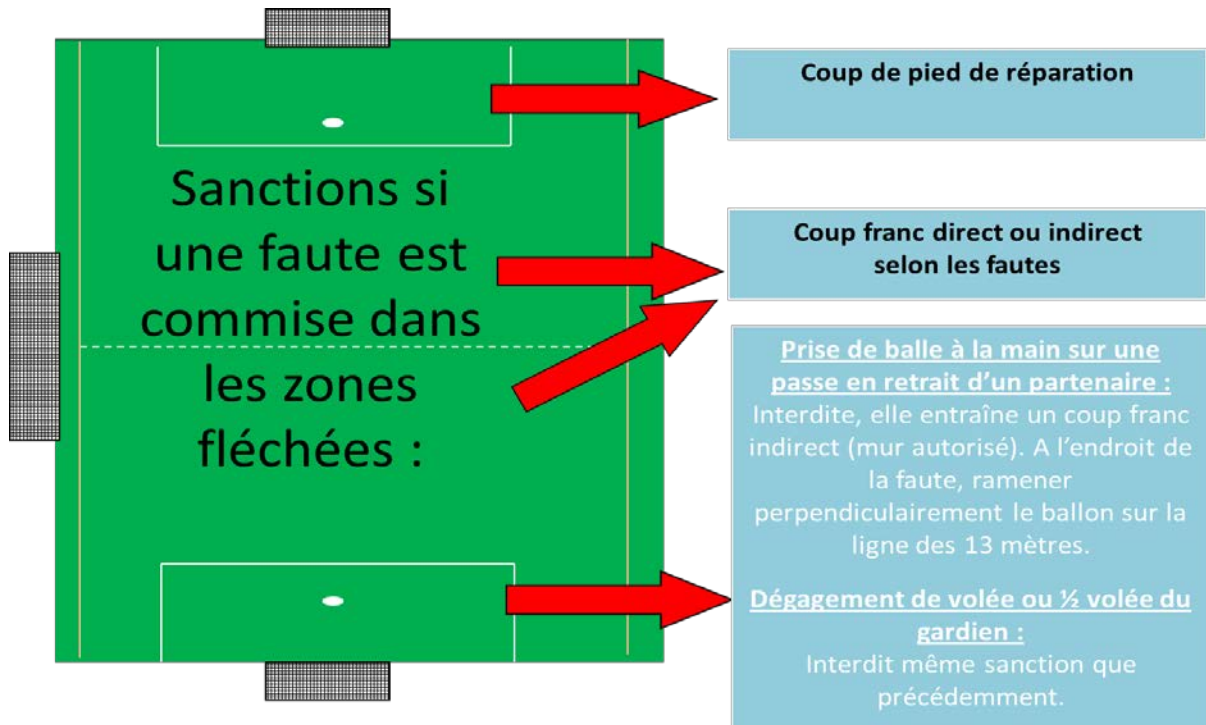
1. Donner ou essayer de donner un coup de pied à un(e) adversaire.
2. Faire ou essayer de faire un croche-pied à un(e) adversaire.
3. Sauter sur un(e) adversaire.
4. Charger un(e) adversaire.
5. Frapper ou essayer de frapper un(e) adversaire.
6. Bousculer un(e) adversaire.
7. Tacler un(e) adversaire.
8. Tenir un(e) adversaire.
9. Cracher sur un(e) adversaire.
10. Toucher délibérément le ballon des mains ;
excepté le(la) gardien(ne) de but dans sa propre surface de réparation.





Formation Football d'Animation

Lois 12/13: fautes et incorrections - les coups francs.





Le match

La Loi 14 : coup de pied de réparation ou penalty





Formation Football d'Animation

Loi 14 : coup de pied de réparation

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Coup de pied de réparation	A 6 mètres	A 6 mètres	A 9 mètres	

CONDITIONS pour sanctionner un(e) joueur(se) d'un penalty :

Une des dix fautes passibles d'un coup franc direct est commise par un(e) joueur(se) de l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation.



Loi 14 : coup de pied de réparation

EXECUTION

Le ballon placé sur le point de réparation.

Le(la) gardien(ne) les deux pieds sur la ligne de but, entre les montants et face au terrain.

Le(la) tireur(se) se présente à l'Arbitre.

Tous les joueurs(ses) en dehors de la surface de réparation, au moins à 6 mètres du ballon.

Au signal de l'Arbitre (coup de sifflet obligatoire)

Le ballon sera joué en avant et sera en jeu dès qu'il aura bougé.

Le(la) gardien(ne) de but devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants, il(elle) pourra néanmoins bouger le corps et les pieds tout en restant sur sa ligne.

Les autres joueurs(ses) ne pourront pas pénétrer dans la surface avant que le ballon ne soit en jeu.

Le(la) botteur(se) ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il ait été touché par un(e) autre joueur(se) sinon coup franc direct contre lui(elle).

Si le ballon se dégonfle ou est arrêté par un corps étranger pendant sa trajectoire, le coup de pied de réparation sera à refaire.



Formation Football d'Animation

Loi 14 : coup de pied de réparation

INFRACTIONS commises par le(la) tireur(se) pendant l'exécution du pénalty :

Si le but est marqué = Penalty à refaire

Si le ballon va en sortie de but = Coup franc indirect au point de réparation

Si le ballon est bloqué par le(la) gardien(ne) = sous réserve de l'avantage, laisser jouer

Si le ballon va en corner = Coup franc indirect au point de réparation

Si le ballon revient en jeu après avoir frappé l'un des montants ou la barre transversale et est repris par le(la) tireur(se) = Coup franc indirect à l'endroit du déclenchement du tir.



Le match

La Loi 15 : La rentrée de touche





Formation Football d'Animation

Loi 15 : la rentrée de touche

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Rentrée de touche	Au pied, sur une passe au sol ou une conduite de balle - Adversaires à 4 mètres		A la main	

RENTREE DE TOUCHE

Il y a rentrée de touche lorsque le ballon a franchi ENTIEREMENT la ligne de touche au sol ou en l'air.

La rentrée de touche se fait à l'endroit où le ballon est sorti et par un(e) joueur(se) de l'équipe qui n'a pas sorti le ballon.

Le(la) joueur(se) se place à l'extérieur du terrain à un mètre maximum de la ligne.

Il(elle) peut avoir une partie du pied sur la ligne et doit faire face au terrain.

A partir des U10/U11, il(elle) lance le ballon par dessus sa tête en le tenant à deux mains et le lâche au dessus de la tête. Pendant le lancer, une partie des deux pieds doit être au sol.

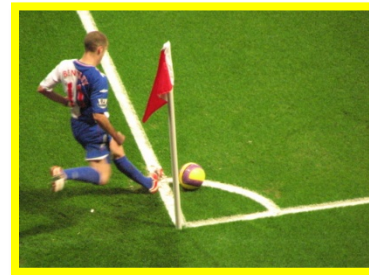
Une fois le ballon lancé, le(la) joueur(se) peut pénétrer sur le terrain.



Le match

**La Loi 16 :
Coup de pied
de but**

Loi 17 : Corner





Formation Football d'Animation

La Loi 16 : Coup de pied de but La Loi 17 : Corner

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Coup de pied de but	à 6 mètres à proximité du point de réparation		Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à 1 mètre à droite ou à gauche du point de réparation.	

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Corner	Au pied et au point de corner (coin du terrain)			



La Loi 16 : Coup de pied de but

LE COUP DE PIED DE BUT en U7 & U9

Il y a coup de pied de but lorsque le ballon franchit la ligne de but après avoir été touché par un joueur de l'équipe attaquante.

Pour les U7 et U9, le ballon est placé à une distance de 6 M de la ligne de but, à proximité du point de réparation.

Le ballon est en jeu quand il a franchi entièrement la ligne de la surface de réparation ou a été touché par l'un(e) des partenaires de jeu, du(de) gardien(ne) de but, situé(e) dans la surface de réparation (zone protégée de 8 mètres).

Les adversaires sont placés en dehors de la surface de réparation.

Si non-respect de ces dispositions avant que le ballon soit en jeu, coup de pied de but à refaire.



La Loi 16 : Coup de pied de but

LE COUP DE PIED DE BUT en U11 & U13

Il y a coup de pied de but lorsque le ballon franchit la ligne de but après avoir été touché par un joueur de l'équipe attaquante.

A partir des U11, le ballon est placé à une distance de 9 M de la ligne de but, à 1 M à droite ou à gauche du point de réparation dans l'alignement des poteaux de buts.

Le ballon est en jeu quand il a franchi entièrement la ligne de la surface de réparation.

Les adversaires sont placés en dehors de la surface de réparation.

Si non-respect de ces dispositions avant que le ballon soit en jeu, coup de pied de but à refaire.



La Loi 17 : Coup de pied de coin

LE COUP DE PIED DE COIN

Il y a COUP DE PIED DE COIN, lorsque le ballon a franchi la ligne de but après avoir été touché par un(e) joueur(se) de l'équipe qui défend.

Le ballon est placé à l'intérieur de l'arc de cercle situé à l'angle du terrain du côté où le ballon est sorti.

Il est botté dans le terrain.

Il est en jeu dès qu'il aura bougé après avoir été botté.

Les joueurs(ses) adverses doivent se trouver au moins à 6 mètres du ballon à partir des U11 et 4 mètres en U7 et U9.

Si le(la) botteur(se) touche deux fois consécutivement le ballon
= à rejouer en U7 et U9 (apprentissage de la règle),

= Coup franc direct à l'endroit où il rejoue le ballon à partir des U11.



L'APRES-MATCH

District des Yvelines de Football

Saison 2018/2019

Le Protocole de Courtoisie « Fair-play »



L'après-match

- Tous les protagonistes de la rencontre (comme avant le match) se rassemblent au centre du terrain, se serrent la main et se félicitent mutuellement « Merci pour ce bon match ».
- A partir des U11, de retour aux vestiaires, les encadrants de chaque équipe et les Arbitres valident la réalisation du protocole « Fair-play » au verso de la feuille de match.





L'après-match

A partir de la catégorie U11, à l'issue de la rencontre :

L'Arbitre serre la main aux joueurs(ses) et aux encadrants(es) (Educateurs(trices), Dirigeants(es)) dans le cadre du protocole de courtoisie « Fair-play » d'après-match.

De retour au vestiaire, l'Arbitre complète la feuille de match en compagnie des encadrants(es) (Educateurs(trices), Dirigeants(es)).



Formation Football d'Animation

Pré-rempli ou à remplir
AVANT MATCH

N° match	13982855	N° minitel/web	535200.1
Compétition	U13 Crit Espoir	Total des 8 meilleures jongleries (spécifique Criterium espoir)	
Journée/Tour	3	Terrain	Eiffel
Phase & Poule	Poule C		
Date & Heure	Samedi 01/10/2011 à 16H		
CLUB RECEVANT	Code Club	NOM DU CLUB RECEVANT	BUTS
CLUB VISITEUR	Code Club	NOM DU CLUB VISITEUR	BUTS

Lettres	Chiffres	Jonglerie
TROIS	3	400
TROIS	3	200

N° licence ou C.I	bén.	Off.	Nom, Prénom, Club
N° licence			Nom, Prénom, Club Arbitre (obligatoire)
Arb. Assistant			Nom, Prénom, Club * Arbitre assistant (obligatoire)
N° licence			Nom, Prénom, Club * Arbitre assistant (obligatoire)
Arb. Assistant			Nom, Prénom, Club Dirigeant
N° licence	X		Nom, Prénom, Club Dirigeant
Délégué(s)	X		Nom, Prénom, Club Dirigeant
N° licence	X		Nom, Prénom, Club Dirigeant

Feuille de Match à renvoyer à :

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
B.P. 90616
78053 Saint Quentin en Yvelines Cedex

Après prolongation oui non

Signature de l'arbitre
Signature Arbitre



Toute personne figurant sur cette feuille doit être obligatoirement licenciée



X pour indiquer Carton blanc					Nom du Cub recevant					Nom du Club visiteur					
N°	Expuls*	Avertis*	N° Licence ou N° Carte Identité	NOM - Prénom	Blessé catég.	Motif Avertissement /Expulsion type de blessure	N°	Expuls*	Avertis*	N° Licence ou N° Carte Identité	NOM - Prénom	Blessé catég.	Motif Avertissement /Expulsion type de blessure		
1			2546064100	NOM Prénom	X	Type blessure	1								
2								2						T	
3								3						T	
4							X	Catégorie (si inférieure à celle du match)	4						T
5									5						T
6									6						T
7									7						
8									8						
9	X							Motif expulsion	9						
10									10						
11		X						Motif carton blanc	11						
12									12						
BANC			2546064100	Nom et prénom	E	NOM Prénom du Capitaine ou du Dirigeant responsable (Jeunes):	BANC						NOM Prénom du Capitaine ou du Dirigeant responsable (Jeunes):		
			2546064102	Nom et prénom	D	Nom Responsable							Avant match Certifié conforme		
			Autres dirigeants			Signature							Après match Pris connaissance		
						Signature									

*** En U12/U13 mettre un T en face des joueurs ayant fait l'arbitre assistant**
Pour les autres catégories le nom de l'arbitre assistant est obligatoire

Idem que la partie Recevant pour le remplissage

A remplir AVANT le match

D : Dirigeant - E : Educateur - M : Encadrement Medical

A remplir APRES le match



Formation Football d'Animation

Pré-rempli ou a remplir AVANT MATCH

N° match	13982855	N° minitel/web	535200.1
Compétition	U13 Crit Espoir		
Journée/Tour	3	Poule	C
Phase			
Date	01/10/2011	Heure	16H
CLUB RECEVANT	527000 NOM DU CLUB RECEVANT		
CLUB VISITEUR	527999 NOM DU CLUB VISITEUR		

RESERVES D'AVANT MATCH

Vous indiquez ici les réserves éventuelles que vous avez à faire sur les licenciés de l'équipe adverse (absences licences, delai qualifications)
(voir modèles sur le site du DYF)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes)

Signature de l'arbitre

Signature des dirigeants responsables

Signature Arbitre

A remplir AVANT le match

OBSERVATIONS D'APRES MATCH

Protocole= Avant-Pendant-Après

Le protocole de courtoisie a été respecté : (entourez la mention utile)

OUI

NON

Si non, pourquoi?

.....

.....

Vous indiquez ici aussi vos observations d'après match c.a.d après que la rencontre ait débuté, les noms des éventuels blessés et le type de blessure. Dans le cas d'exclusion l'arbitre indique le nom du joueur et le motif (il n'oublie pas aussi d'envoyer un rapport plus détaillé au DYF)

.....

Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes)
Signatures des dirigeants responsables

Signature de l'arbitre
Signature

RESERVES TECHNIQUES A TRANSCRIRE PAR L'ARBITRE

.....

Seul l'arbitre est habilité à écrire dans cette case si vous avez fait une réserve technique pendant le match. Il doit transcrire exactement ce que vous lui avez dit . Il ne peut refuser de prendre votre réserve technique

.....

Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes)
Signatures des dirigeants

Signature de l'assistant concerné
Signature

Signature de l'arbitre
Signature

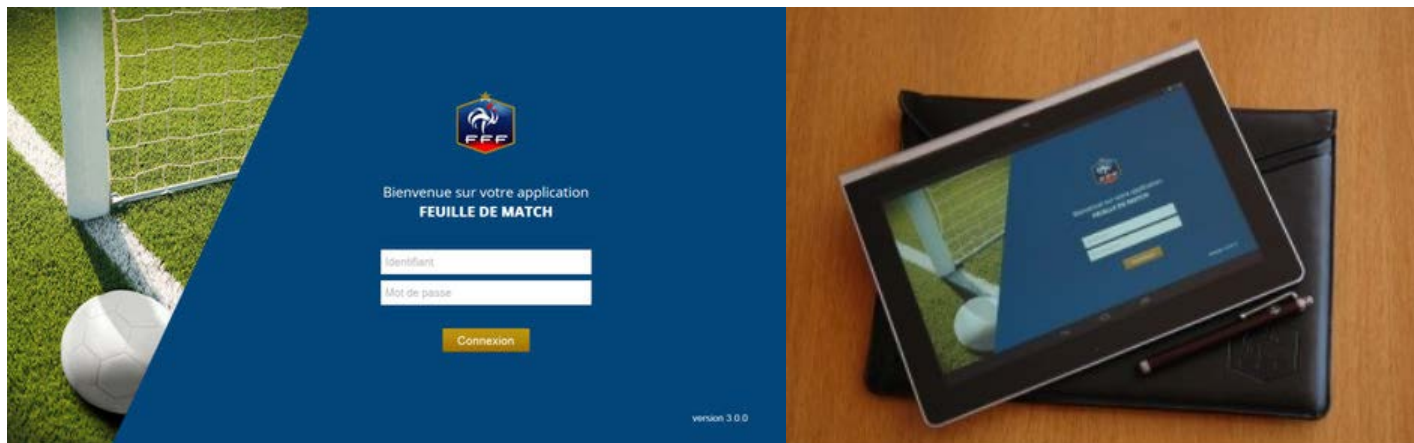
A remplir APRES le match



Formation Football d'Animation

MODALITÉS ADMINISTRATIVES Feuille de match Informatisée

Tutoriel



Outil utilisé sur les Critériums Espoirs U10-U11 & U12-U13 Garçons
et U13 Filles



ANNEXES : SUPPORTS COMPLÉMENTAIRES

1

Lois du Jeu & Terrain spécifiques U6-U7

2

Lois du Jeu & Terrain spécifiques U8-U9

3

Définition de la relance Protégée à 8 mètres en U7 & U9

4

Affiches lois du jeu simplifiées U10 & U13

U6/U7

Formation Football Animation

LOIS DU JEU U6-U7

Terrain foot à 4	Largeur : 20 mètres Longueur : 30 mètres pratique 4 c 4 avec GB (nouveau�t� 2017/2018) Largeur : 15 m�tres Longueur : 25 m�tres pratiques 3 c 3 sans GB Surface de r�paration = 8 m�tres (nouveau�t� 2017/2018)		
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but sp�cifique FFF	Ballon	Taille N�3
Nombre de joueurs	4 c 4 (avec gardien) ou 3 c 3 (sans gardien) interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (2 rempla�ants maxi)	Le Tacle (nouveau�t� 2017/2018)	Interdit - sanction : Coups francs direct
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectu�e au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adverseaire � 4 m�tres - Interdiction de marquer directement		
Temps de jeu	40 min (discontinu) = 10' de jeu/d�fi technique + 3 x 10' de matche		
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs d�butent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires		
Hors-jeu	Non	Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires � 4 m�tres
Gardien de but	Obligation : Relance � la main ou au pied ballon au sol Interdiction de relancer de vol�e ou � vol�e (nouveau�t� 2017/2018) Le gardien peut se saisir du ballon � la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
Relance Prot�g�e (8 m�tres)	Sur sortie de but (relance au pied ballon arr�t� au sol) et sur la relance du Gardien de but (GB) � la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone prot�g�e (8m). Ils pourront y p�n�trer lorsque le ballon sera parvenu (touch�) � un partenaire du GB ou aura franchi la zone prot�g�e ou la ligne de touche.		





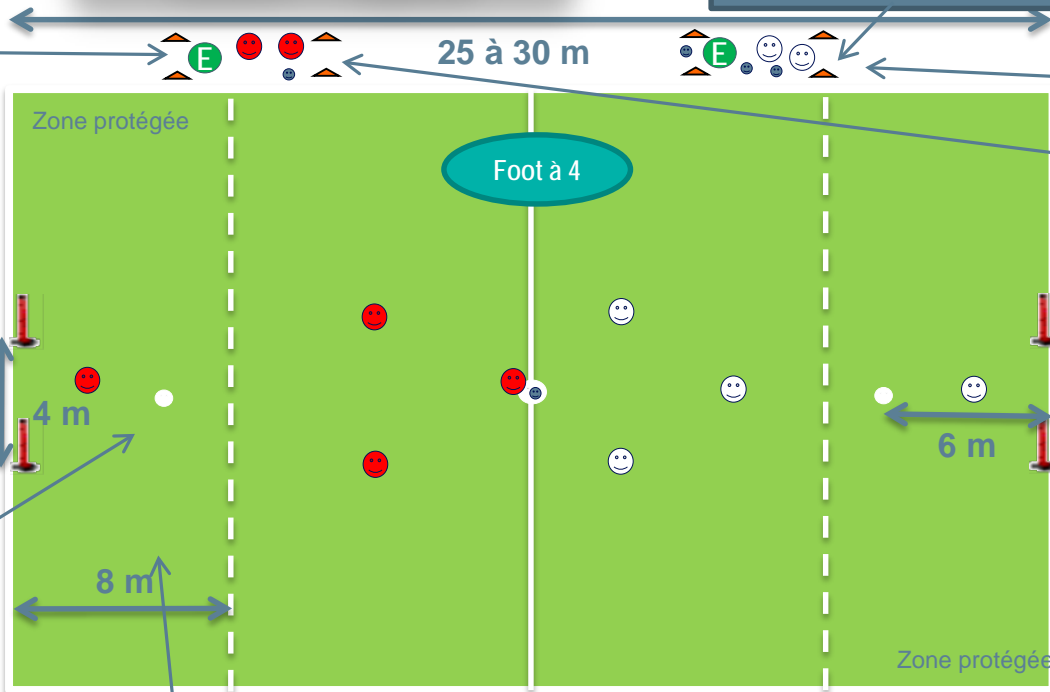
U6/U7

TERRAIN U6-U7 4 joueurs + 1 suppléant

Educateur-ballon = Son rôle est d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

Arbitrage = Éducatif à l'extérieur du terrain
Effectué par l'Éducateur licencié maîtrisant les règles du jeu.

Coup de pied de but = sur un ballon sorti derrière la ligne de but par un joueur adverse, le gardien effectue la remise en jeu **ballon arrêté au sol** dans sa surface de but à **auteur du point de pénalty (6m)**



Maison d'accueil = L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».

Surface de réparation = l'adversaire doit obligatoirement se situer à l'extérieur de la zone protégée de but (8 mètres) sur la relance du Gardien de but.

Interdiction de relancer au pied de volée ou de ½ volée pour le gardien : Relance à la main ou au pied ballon au sol.

Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
 2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle
- Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.**

U8/U9

Formation Football Animation

LOIS DU JEU U8-U9

Terrain foot à 5	Largeur : 25 / 30 mètres Longueur : 35 / 40 mètres : Pratique 5v5 avec GB Surface de réparation = 8 mètres (nouveau 2017/2018)		
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs	5 v 5 (avec gardien) ou 4 v 4 (avec gardien) interdiction : 6 v 6 / 7 v 7... (2 remplaçants maxi)	Le Tacle	Autorisé
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adverse à 4 mètres - Interdiction de marquer directement		
Temps de jeu	50 mn (discontinu) = 10' de jeu/défi technique + 4 x 10' de match		
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs commencent au moins une fois en tant que titulaires		
Hors-jeu	Non	Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 mètres
Arbitrage	Éducateurs des équipes sur le côté. Expliquer les décisions	1 Parent Ballon	Alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier sort des limites du terrain
Gardien de but	Obligation : Relance à la main ou au pied ballon au sol Interdiction de relancer de volée ou ½ volée (Nouveauté) Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
Relance Protégée (8 mètres)	Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol à 6 m) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu (touché) à un partenaire du GB ou aura franchi la zone protégée ou la ligne de touche.		





Arbitrage = Éducatif à l'extérieur du terrain. Effectué par l'Éducateur ou un jeune arbitre licencié maîtrisant les règles du jeu.

Coup de pied de but = sur un ballon sorti derrière la ligne de but par un joueur adverse, le gardien effectue la remise en jeu. **ballon arrêté au sol dans sa surface de but autour du point de penalty (6m)**

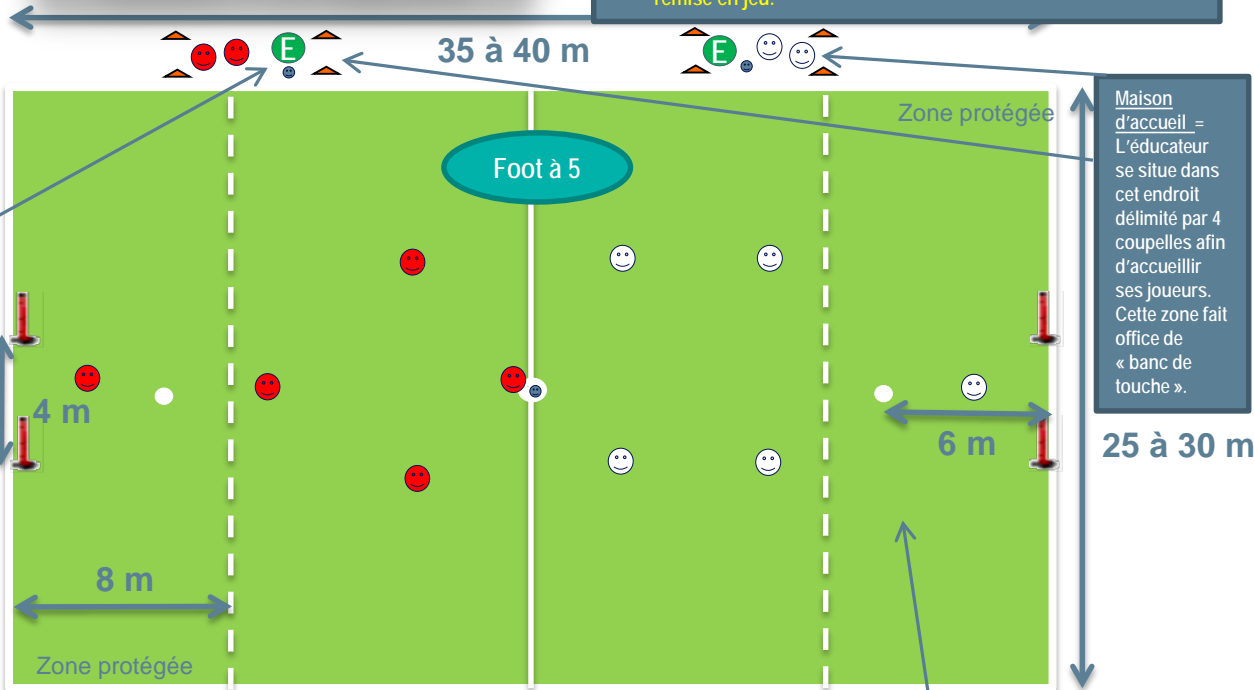
TERRAIN U8-U9

5 joueurs + 1 à 2 suppléants

Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.



Maison d'accueil = L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».

Parent-ballon = Son rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

Surface de réparation = l'adversaire doit obligatoirement se situer à l'extérieur de la zone protégée de but (8 mètres) sur la relance du Gardien de but.

Interdiction de relancer au pied de volée ou de 1/2 volée pour le gardien : Relance à la main ou au pied ballon au sol.



Définition de la Relance Protégée aux 8 mètres



Consulter
la
Vidéo

La relance protégée est mise en place lors de deux situations :

- ✓ le GDB est en possession du ballon à la main :
le GDB peut relancer à la main ou au pied ballon au sol
- ✓ la réalisation d'un coup de pied de but : **Uniquement au pied à 6 mètres**



La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de **8 mètres**.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra **se replacer entièrement** derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs(ses) partenaires du(de la) gardien(ne) de but **peuvent solliciter** la ballon à **l'intérieur** de la zone protégée.

Les joueurs(ses) adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- ✓ le ballon est contrôlé ou touché par un(e) partenaire du porteur de balle
- ✓ le ballon franchi la ligne de la zone protégée (8 m)
- ✓ le ballon sort des limites du terrain

U7 & U9



Utilisez la vidéo relance protégée

LES LOIS DU JEU U11

Un football façonné pour les Jeunes ...



UNE PRATIQUE ADAPTEE A CHAQUE AGE

Licenciés	U10 / U11 + 3 U9 maxi /équipe avec accord médical + U12 F
Terrain	$\frac{1}{2}$ terrain football à 11 Surface de réparation de 26 m x 13 m (vous pouvez utiliser des coppelles ou des galettes de couleur pour matérialiser les quatre angles.)
Zone Technique	A droite et à gauche du but à 11 (5 mètres de long maximum)
Buts fixés au sol	6 m x 2 m avec filets
Ballon	Taille N° 4
Effectif	8 joueurs dont 1 gardien de but : 8 x 8 (4 remplaçants maxi/Eq.)
Remplacement	Lors d'un arrêt de jeu, après accord de l'arbitre et après la sortie du joueur remplacé. Remplacement à hauteur de la ligne médiane.
Equipements	Protège-tibias obligatoires Les crampons de type métallique ne sont pas autorisés.
Arbitrage	Arbitrage éducatif effectué en priorité par les arbitres « Football Animation ».
Temps de jeu	Formule Rencontre = 50' : 2 x 25' - mi-temps de 5 minutes
	Formule Plateau = 60' : Alternance de matches, de jeux et de défis Participation de tous les joueurs à au moins 50% du temps de jeu. Educateur Responsable du Respect du temps de jeu minimum / enfant
Coups francs	Directs ou indirects suivant l'infraction commise Adversaire(s) à 6 mètres / Suppression du coup de pied de pénalité
Coup d'envoi	Interdiction de marquer directement, adversaire(s) à 6 mètres
Hors-jeu	Uniquement dans la zone des 13 mètres
Gardien de but	Relance à la main ou au pied ballon au sol / Pas de volée ou 1/2 volée Si infraction coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres (mur autorisé)
Passé volontaire au gardien de but	Interdiction de se saisir du ballon à la main sur une passe du pied ; Appliquer la règle du football à 11 Si infraction coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres (mur autorisé)
Coups de pied de but	à 9 mètres du but Ballon placé à 1 mètre à droite ou à gauche du point de réparation

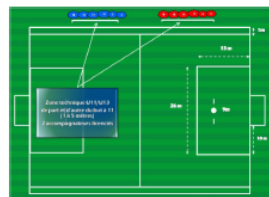


Mesure égalitaire de traitement des jeunes sans distinction de niveau
Fidélisation par la rotation des remplaçants

Consulter le livret des 17 Lois du jeu FA pour connaître la liste des fautes et incorrections entraînant un coup franc direct ou indirect

Favoriser la construction du jeu depuis l'arrière en relançant à la main

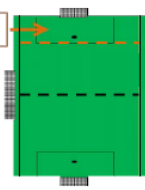
Le coup de pied de but doit être exécuté prioritairement par le gardien de but.



Coup Franc Indirect sur faute du gardien

Coup Franc Indirect sur la ligne des 13 mètres en remportant perpendiculairement depuis l'arrière de la tête

Zone Hors Jeu U10/U11



LES LOIS DU JEU U13

Un football façonné pour les Jeunes ...



UNE PRATIQUE ADAPTEE A CHAQUE AGE

Licenciés	Joueur(se) U12 / U13 + 3 U11 maxi /équipe avec accord médical + U14 F
Terrain	$\frac{1}{2}$ terrain football à 11 Surface de réparation de 26 m x 13 m (vous pouvez utiliser des coppelles ou des galettes de couleur pour matérialiser les quatre angles.)
Zone Technique	A droite et à gauche du but à 11 (5 mètres de long maximum)
Buts fixés au sol	6 m x 2 m avec filets
Ballon	Taille N° 4
Effectif	8 joueur(se)s dont 1 gardien de but : 8 x 8 (4 remplaçants maxi/Eq.)
Remplacement	Lors d'un arrêt de jeu, après accord de l'arbitre et après la sortie du joueur remplacé. Remplacement à hauteur de la ligne médiane.
Equipements	Protège-tibias obligatoires Les crampons de type métallique ne sont pas autorisés.
Arbitrage	Arbitrage central effectué en priorité par les arbitres « Football animation ». Arbitrage à la touche par les joueur(se)s remplaçant(e)s : 15' par joueur(se) : rotation à chaque pause coaching et mi-temps
Temps de jeu	Formule Rencontre = 60' : 2 x 30' - mi-temps de 5' Pause coaching de 2' obligatoire à la 15 ^{ème} minute de chaque période Participation de tous les joueur(se)s à au moins 50% du temps de jeu. Educateur responsable du respect du temps de jeu minimum / enfant
Coups francs	Directs ou indirects suivant l'infraction commise Adversaire(s) à 6 mètres / Suppression du coup de pied de pénalité
Coup d'envoi	Interdiction de marquer directement, adversaire(s) à 6 mètres
Gardien(ne) de but	A partir de la ligne médiane (règle du football à 11) Relance à la main ou au pied <u>ballon au sol</u> / Pas de volée ou 1/2 volée Si infraction coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres (mur autorisé)
Passé volontaire au gardien(ne) de but	Interdiction de se saisir du ballon à la main sur une passe du pied ; Appliquer la règle du football à 11 Si infraction coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres (mur autorisé)
Coups de pied de but	à 9 mètres du but Ballon placé à 1 mètre à droite ou à gauche du point de réparation



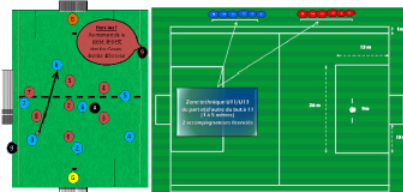
Arbitrage à la touche des joueur(se)s U12 & U13 sous la responsabilité de l'educateur
Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison



Consulter le livret des 17 Lois du jeu FA pour connaître la liste des fautes et incorrections entraînant un coup franc direct ou indirect

Favoriser la construction du jeu depuis l'arrière en relançant à la main

Le coup de pied de but doit être exécuté prioritairement par le gardien de but.



Coup Franc Indirect sur la ligne des 13 mètres en remportant perpendiculairement depuis l'arrière de la tête





District des Yvelines de Football



Contact(s) :

Réf. CDA : M Didier GUICHETEAU

Secrétariat District

Tel : 01 80 92 80 25

Email : administration@dyf78.fff.fr