

SOMMAIRE

TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES

ARTICLE 1 - ORGANISATION

ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS

ARTICLE 3 - CALENDRIER

ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION

ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS

ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES

ARTICLE 7 - FORFAIT

ARTICLE 8 - LES REGLES ET LOI DU JEU

ARTICLE 9 - FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES

ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS

ARTICLE 11 - CAS NON PREVUS

TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES

ARTICLE 12 - CHAMPIONNAT U13

1/ CHAMPIONNAT EN 3 PHASES

2/ CLASSEMENT

3/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM

3-1/ Défi Jonglage

3-2/ Protocoles d'avant et d'après match

3-3/ Pause coaching

ARTICLE 13 - COUPE DORDOGNE (FESTIVAL FOOT U13)

ARTICLE 14 - CHAMPIONNAT U11

1/ CHAMPIONNAT EN 3 PHASES

2/ CLASSEMENT

3/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM

3-1/ Défi Jonglage

3-2/ Protocoles d'avant et d'après match

ARTICLE 15 - COUPE DORDOGNE U11

ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU A 8

ANNEXE 2 : FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U13

ANNEXE 3 : FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U11

TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La Commission Foot Educatif, par délégation du Comité Directeur, est chargée de l'organisation des épreuves des catégories U11 et U13.

Les Règlements Généraux de la FFF, de la LFNA et les Règlements Particuliers du District de Football Dordogne Périgord sont applicables sauf particularités énoncées dans le présent règlement.

ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS

1/ Les engagements U11 et U13 pour les « Championnats » et « Coupes » se font par « Footclubs » :

- Module « Foot Animation Loisirs » (FAL) pour les U11.
- Module « Compétitions » pour les U13.

2/ L'engagement en championnats est obligatoire ; il se fait pour la 1^{ère} phase sur 2 Niveaux.

3/ Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

Pour rappel : les équipes réserves et les équipes en entente ne peuvent pas accéder au championnat Régional U13 de la 3^{ème} phase.

4/ Les championnats se déroulent en plusieurs phases et comme chaque phase est considérée comme un nouveau championnat, les clubs ont la possibilité de modifier leur engagement avant le début de la phase suivante.

5/ Pour s'engager en coupes, les équipes doivent être engagées dans le championnat de leur catégorie.

6/ Un droit d'engagement est perçu lors de l'engagement. Le montant est fixé chaque saison par le Comité Directeur.

7/ L'engagement d'un club implique l'acceptation du présent règlement.

ARTICLE 3 - CALENDRIER

1/ Le calendrier général, après validation par le Comité de Direction, est disponible sur le site du district, rubrique « DOCUMENTS » - « JEUNES ».

2/ Si besoin, le calendrier peut être modifié en cours de saison. Les clubs seront avertis aussitôt.

ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION

1/ Les compétitions U11 et U13 sont ouvertes aux joueurs, joueuses titulaires d'une licence FFF de la saison en cours pour leur club conformément aux Règlements Généraux de la FFF.

1-1. Catégories de joueurs, joueuses pouvant participer aux compétitions U11 garçons (mixte) :

- les joueuses U12F (article 155 des Règlements Généraux de la FFF) ;
- les joueurs U11 et les joueuses U11F ;
- les joueurs U10 et les joueuses U10F ;
- les joueurs U9 et les joueuses U9F remplissant les conditions requises à l'Article 73.1 des RG de la FFF

et ce dans la limite de 3.

1-2. Catégories de joueurs, joueuses pouvant participer aux compétitions U13 garçons (mixte) :

- les joueuses U14F (article 155 des Règlements Généraux de la FFF) ;
- les joueurs U13 et les joueuses U13F ;
- les joueurs U12 et les joueuses U12F ;
- les joueurs U11 et les joueuses U11F remplissant les conditions requises à l'Article 73.1 des RG de la FFF

et ce dans la limite de 3.

1-3. En cas de non-respect de ces obligations, le club fautif pourra avoir match perdu par pénalité dans les conditions fixées à l'article 171 des R.G de la FFF

2/ JOUEURS D'EQUIPES SUPERIEURES INCORPORES EN EQUIPES INFÉRIEURES (U13 Uniquement) :

Seul l'Article 30-2 des REGLEMENTS PARTICULIERS DU DISTRICT est appliqué.

En effet, les championnats des compétitions U13 se déroulent en plusieurs phases et chaque phase est considérée comme un nouveau championnat. De ce fait, la participation des joueuses et joueurs en équipes supérieures de la phase précédente ne sera pas prise en compte.

3/ CLASSEMENT DES EQUIPES D'UN MEME CLUB : Article 17-6 des RP du District modifié comme suit :

Au sein d'un club (y compris entente et groupement) et dès le début de la saison, les équipes sont classées en équipes 1, 2, etc., l'équipe 1 étant réputée supérieure à l'équipe 2, etc... Si besoin, à chaque changement de phase en fonction du niveau des équipes, celles-ci pourront être renumérotées dans l'ordre hiérarchique.

ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS

1/ En championnat U13 l'heure officielle des rencontres est fixée le samedi à 15h00. Lever de rideau à 13H30.

2/ En championnat U11 l'heure officielle des plateaux est fixée le samedi à 14h00.

3/ Toutefois, si un club le spécifie, lors de son engagement dans la compétition, ses rencontres à domicile pourront avoir lieu le samedi à 11H.

4/ Toute demande de modification devra être faite par « Footclubs » pour les U13, acceptée par le club adverse et validée par la commission.

5/ Pour les compétitions non gérées par « Footclubs » (Coupes U11 et U13 et Championnats U11) les demandes de report se font par mail au district avec copie aux clubs concernés et restent soumises à l'approbation de la commission.

6/ Cependant, une dispense de demande d'accord au club adverse est accordée au club recevant pour modifier l'heure et le lieu d'une rencontre compte tenu de son « occupation du terrain ».

7/ Les clubs se doivent d'anticiper leurs demandes, au plus tard le mardi précédant la rencontre ou le plateau

ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES

L'article 8-A des Règlements Particuliers du District est complété comme suit :

1/ En cas d'entente, l'engagement du club support est à par l'intermédiaire de « Footclubs ».

Les autres équipes de l'entente confirment ensuite leur désir d'être dans l'entente également par l'intermédiaire de « Footclubs ». Il est rappelé que le club support est considéré comme le seul responsable de l'entente pour la saison.

2/ L'ensemble des équipes de l'entente doit avoir le même nom de club par catégorie.

3/ Dans un groupement de jeunes, les équipes évoluent avec le nom du groupement.

4/ Les équipes en Entente ou dans un Groupement sont classées suivant l'Article 4-3 du présent règlement.

ARTICLE 7 - FORFAIT

1/ Une équipe déclarant forfait doit aviser son adversaire et le District rapidement.

2/ Une équipe réduite à moins de 7 joueurs en cours de partie sera déclarée battue par pénalité. Si la différence de buts est égale ou supérieure à 3 au moment de l'arrêt de la rencontre, les buts marqués par l'équipe déclarée vainqueur seront conservés.

3/ Une équipe U13 forfait donne le point de « jonglerie » à son adversaire du jour.

4/ Une équipe « 1 », ne peut être forfait si l'équipe « 2 » du même club (y compris Entente et groupement) joue ce jour-là. Si c'est le cas, les deux équipes seront alors déclarées forfaits.

5/ Si une équipe est forfait général en championnat, cette équipe sera également forfait général pour les coupes, même si elle a participé à des tours précédents.

6/ Possibilité est laissée à une équipe forfait de se réinscrire pour la phase suivante.

ARTICLE 8 - REGLES ET LOIS DU JEU

Les règles et lois du jeu à 8 sont reprises en ANNEXE 1.

ARTICLE 9- FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES

1/ En CHAMPIONNAT

1-1. L'envoi des feuilles de match (ANNEXE 3 et 4) et la saisie des scores incombent au club recevant via « Footclubs ».

1-2. Il faut importer les feuilles de matchs U11 et U13 directement depuis « Footclubs », il ne faut donc plus nous les envoyer par mail.

1-3. Le processus de saisie des scores et d'envoi de documents U11 par le Module « Foot Animation Loisirs » est repris dans le site du District aux Rubriques « DOCUMENTS » et « DOCUMENTS PRATIQUES »

1-4. Attention : La non saisie des résultats et/ou l'absence de feuilles de matchs seront systématiquement amendées. La feuille de match doit être adressée dans un délai d'un jour ouvrable suivant la rencontre. En cas de retard dans le retour de la feuille de match par l'équipe recevant et jusqu'à 4 jours ouvrables après la rencontre, le club fautif est passible d'une amende (montant fixé dans le barème des tarifs du District).

Après relance de la Commission, et sans retour le lundi qui suit, le club fautif aura match perdu par pénalité.

2/ En COUPES

2-1. Les feuilles de match des « Coupes » sont spécifiques et sont à retourner par courrier ou mail au district dans les 3 jours ouvrables après le plateau. Pas de saisie de score.

ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS

1/ Conformément à l'Article 34 des RP du District

2/ La Commission se réserve le droit pour préserver le caractère essentiellement éducatif d'évoquer les cas de fraudes ou d'irrégularités commises par les clubs et ce même sans réserve ou réclamation suivant l'Article 187-2 des R.G de la F.F.F.

ARTICLE 11 - CAS NON PREVUS

Tous les cas non prévus au règlement seront tranchés par la commission compétente.

TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES

ARTICLE 12 - CHAMPIONNAT U13

1/ CHAMPIONNAT U13 EN 3 PHASES : (Voir TABLEAU « PREVISIONNEL » DE PASSAGE D'UNE PHASE A L'AUTRE)

1-1. 1^{ère} phase : L'engagement des équipes se fait sur 2 niveaux (ARTICLE 2 du présent règlement).

1-1-1. Brassage Ligue : L'engagement dans ce niveau est libre, cependant les équipes réserves et les équipes en entente sont « non éligibles » pour jouer dans le championnat Ligue U13 de la 3^{ème} phase.

En fonction du nombre d'équipes, ce niveau sera composé de Poules de 5 ou 6 équipes.

Restent en « Brassage Ligue » de la 2^{ème} phase : les 8 équipes les mieux classées (si 3 poules : les 2 premiers de chaque poule et les 2 meilleurs 3^{èmes} sur l'ensemble des poules). Dans ce cas, le nombre d'équipes « non éligibles » est limité à 2. Une équipe « 2 » ne peut pas remplacer une équipe « 1 » du même club quel que soit le classement. Si l'équipe « 1 » n'accède pas au « brassage Ligue » de la 2^{ème} phase, l'équipe « 2 » du même club n'accèdera pas elle aussi.

1-1-2. Brassage District : En fonction du nombre d'équipes ce niveau sera composé de poules de 5 ou 6 équipes. Le classement déterminera le passage en BRASSAGE 1 ou 2 de la 2^{ème} phase

1-2. 2^{ème} phase : Cette phase se déroule sur 3 niveaux :

1-2-1. Brassage Ligue : Le classement en fin de phase tient compte de tous les matchs de ce championnat.

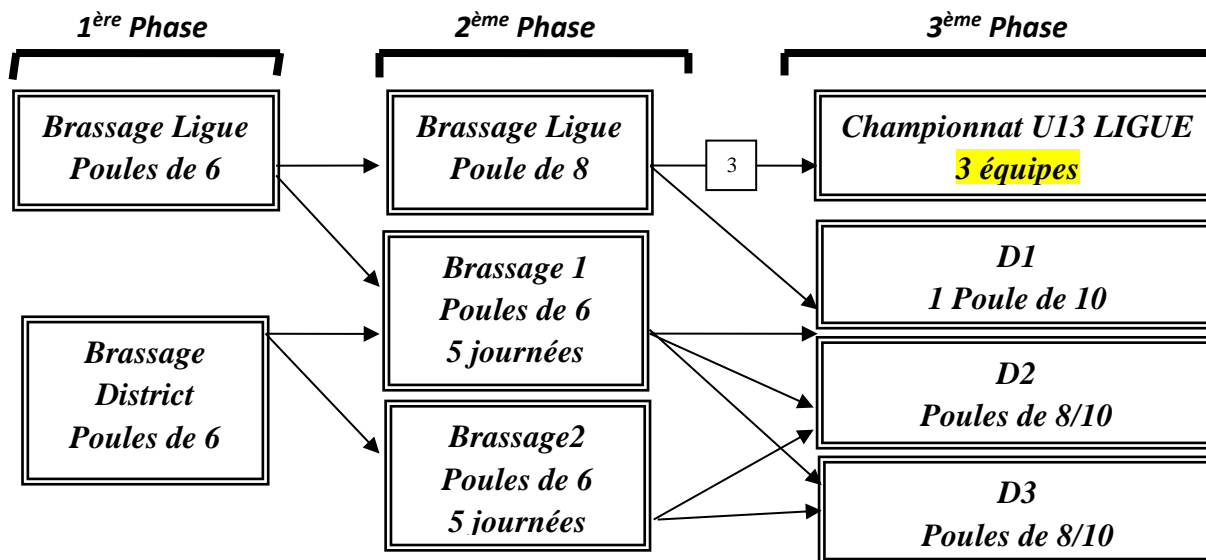
Cependant pour garantir l'équité sportive et pour déterminer les équipes qui accèderont au championnat Ligue de la 3^{ème} phase, un nouveau classement sera fait et ne prendra en compte que les matchs des équipes « éligibles » entre elles. Les 3 premières équipes du nouveau classement accèdent au championnat U13 Ligue de la 3^{ème} phase.

1-2-2. Brassages District 1 et 2 : Les équipes seront réparties en poules de 5/6 équipes,

1-3. 3^{ème} phase : Les équipes seront réparties en 3 niveaux, en poules de 8/10 équipes, en fonction du classement de la phase précédente. En D1, 2 équipes maxi d'un même club :

Dans tous les niveaux : **PAS DE FINALE DEPARTEMENTALE**

TABLEAU « PREVISIONNEL » DE PASSAGE D'UNE PHASE A L'AUTRE
Peut évoluer en fonction du nombre d'équipes engagées



Pour INFORMATION : Les engagements en U14 Ligue (saison prochaine) seront libres et soumis à des prérequis incontournables :

- avoir joué dans le championnat U13 Ligue de cette saison ;
- avoir joué en U13 1^{ère} Division (3^{ème} phase) de cette saison ;
- avoir le diplôme minimum requis pour l'éducateur, à savoir un CFF2.

2/ CLASSEMENT

Le classement dans chaque poule est acquis suivant les dispositions ci-après, les points seront comptabilisés de façon suivante :

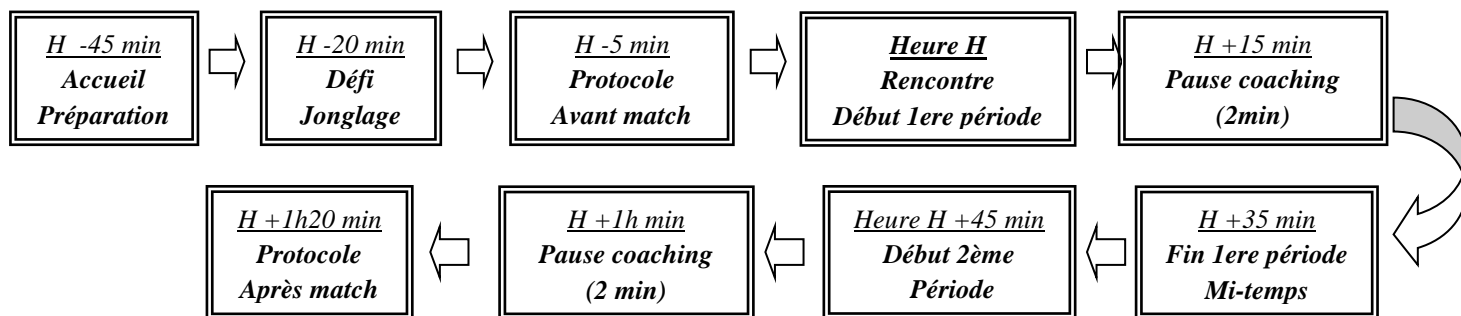
- match gagné 3 points
- match nul 1 point
- épreuve de jonglage gagné 1 point
- match perdu 0 point
- forfait et pénalité -1 point

En cas d'égalité de points, le classement des clubs se fera de la façon suivante ; il sera tenu compte, dans l'ordre :

- a) du classement aux points des rencontres (Avec point de jonglerie) jouées entre eux par les clubs ex-aequo concernés ;
- b) de la différence entre les buts marqués et concédés lors de matches joués entre eux par les clubs ex-aequo concernés, (Goal Average particulier) ;
- c) de la différence entre les buts marqués et concédés sur l'ensemble de l'épreuve, (Goal Average général)
- d) du plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de l'épreuve (meilleure attaque).

3/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM U13

DEROULEMENT D'UN CRITERIUM (H étant l'heure de convocation correspondant au début de la rencontre)



3-1. Défi Jonglage

Le défi jonglage a pour but de démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

L'épreuve de jonglerie est obligatoire pour les deux équipes et attribuera un point supplémentaire pour le match à l'équipe victorieuse de l'épreuve.

Une pénalité de 1 point sera donnée en cas de refus.

- **Principe** : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot (par exemple).

- **Comptage des jonglages** : Par le joueur en attente

Les joueurs donnent ensemble les résultats à l'éducateur qui inscrit les résultats sur la « feuille de match »

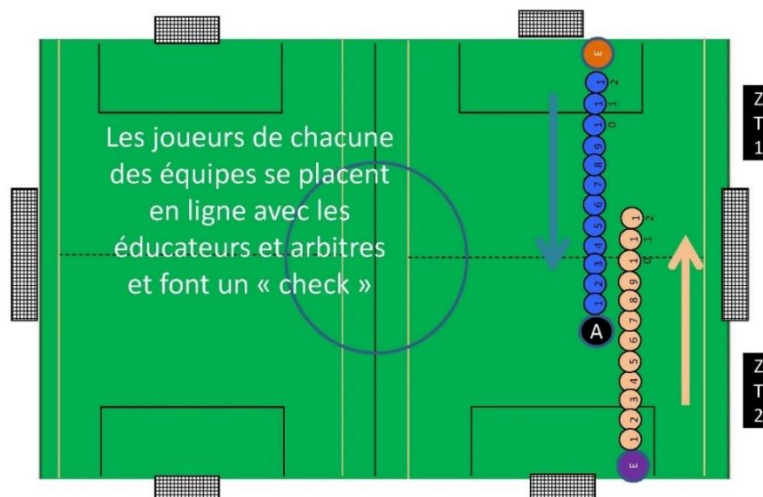
Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (tête et pieds). En cas d'égalité le total des 9 meilleurs sera pris en compte et cela jusqu'au 12ème si nécessaire.

Limitation à 50 contacts pied gauche, 50 contacts pied droit et 50 têtes (sans surface de rattrapage). Le meilleur score des 2 essais dans chaque spécialité sera retenu.

Départ de jonglerie de préférence au sol, sauf pour les contacts à la tête. Un départ à la main pour les jonglages des pieds peut être autorisé si les 2 clubs sont d'accord.

3-2. Protocoles d'avant et d'après match

Protocole d'avant match U10/U11 et U12/U13



3-3. Pause coaching

Ce temps va permettre à l'éducateur d'intervenir directement auprès des joueurs et du coup de limiter ses interventions au cours du match. Elle pourra également permettre de gérer plus facilement la rotation des remplaçants(tes) et d'intervenir auprès des enfants à un moment où ils sont plus attentifs aux consignes de l'éducateur.

La procédure de LA PAUSE COACHING :

1. Au premier arrêt de jeu après la 15^{ème} minute de jeu, l'arbitre interrompt le match. Les jeunes restent sur le terrain dans leur propre moitié de terrain et l'éducateur vient au coin de la surface de réparation.
2. Cette pause dure 2 minutes précises, le temps étant géré par l'arbitre.
3. L'arbitre reprend le jeu en conséquence de l'arrêt de jeu.
4. Même procédure pour la 2^{ème} mi-temps.

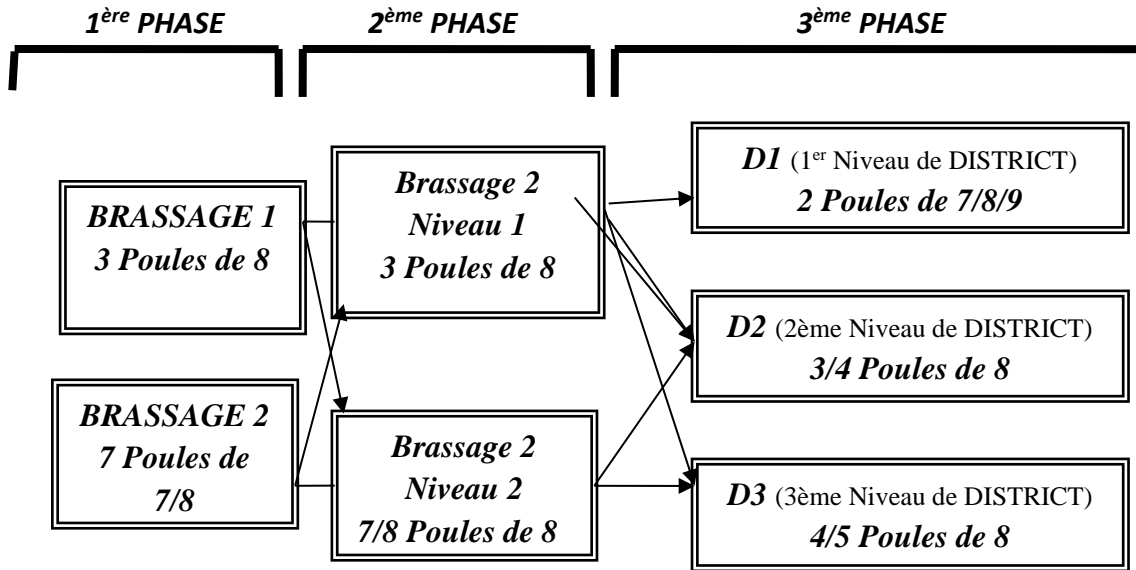
ARTICLE 13/ COUPE DORDOGNE « FESTIVAL FOOT U13 »

- 1/ Le « Festival Foot U13 » sert de support pour la Coupe de la Dordogne U13.
- 2/ L'engagement en Coupe se fait par « Footclubs » en début de saison (*ARTICLE 2 du présent règlement*).
- 3/ Les tours de coupe se dérouleront sous forme de « **JOUR DE COUPE** », plateaux de 3 ou 4 équipes.
- 4/ La convocation des équipes participantes, à chaque tour, précisera :
 - le classement (attribution de points),
 - les épreuves techniques à réaliser avant chaque rencontre,
 - le déroulement des rencontres.
- 5/ Toutes les équipes engagées jouent à chaque tour (pas d'élimination), mais seules les équipes « 1 » jouent pour une place en finale départementale.
- 6/ La feuille de match est à retourner par le club recevant par courrier ou mail au district dans les 3 jours ouvrables après le plateau. Pas de saisie de score.
- 7/ Des circulaires éditées par la FFF, en cours de saison, reprendront les conditions de déroulement de la finale départementale (temps de jeu, épreuves techniques, classements ...).
- 8/ Les clubs finalistes recevront lors de leur convocation, les détails du déroulement de la finale.
- 9/ La finale se déroule sur un terrain désigné par la Commission compte tenu des candidatures déposées par les clubs. Ce choix est validé par le Comité de Direction.
- 10/ Finales départementales Garçons (mixte) et Filles :
 - o 16 équipes (16 clubs différents) pour les Garçons (Mixte)
 - o 2 à 16 équipes (clubs différents) pour les Filles.
- 11/ Qualification pour la Finale Régionale Garçons (mixte) et Filles :
 - o Une équipe en Garçons (Mixte)
 - o Une équipe en filles.

ARTICLE 14 - CHAMPIONNAT U11

- 1/ CHAMPIONNAT U11 EN 3 PHASES : (voir TABLEAU « PREVISIONNEL » DE PASSAGE D'UNE PHASE A L'AUTRE)
L'engagement des équipes se fait sur 2 niveaux (*ARTICLE 2 du présent règlement*) pour la 1^{ère} phase.
Dans toutes les phases, les poules sont constituées de 8 équipes qui se divisent en 2 plateaux (Criteriums) de 4 équipes par journée.
Dans tous les niveaux de la 3^{ème} phase : **PAS DE FINALE DEPARTEMENTALE**

TABLEAU « PREVISIONNEL » DE PASSAGE D'UNE PHASE A L'AUTRE
Peut évoluer en fonction du nombre d'équipes engagées



2/ CLASSEMENT

Le classement dans chaque poule est acquis suivant les dispositions ci-après, les points seront comptabilisés de façon suivante :

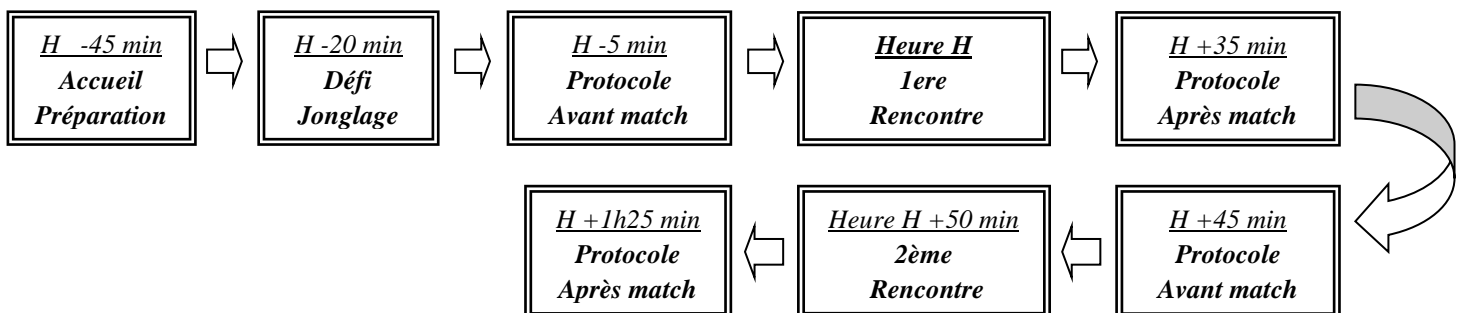
- match gagné : 3 points
- match nul : 1 point
- match perdu : 0 point

En cas d'égalité de points, le classement des clubs se fera de la façon suivante ; il sera tenu compte, dans l'ordre :

- a) du classement aux points des rencontres jouées entre eux par les clubs ex-aequo concernés ;
- b) de la différence entre les buts marqués et concédés lors de matches joués entre eux par les clubs ex-aequo concernés, (Goal Average particulier) ;
- c) de la différence entre les buts marqués et concédés sur l'ensemble de l'épreuve, (Goal Average général)
- e) du plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de l'épreuve (meilleure attaque).

3/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM U11

DEROULEMENT D'UN CRITERIUM (H étant l'heure de convocation correspondant à la 1ere rencontre)



3-1. Défi Jonglage

Le jonglage a pour but de démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

Dans toutes les phases limitation à 30 contacts pied gauche, 30 contacts pied droit et 20 têtes.

Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint ; départ de jonglerie au choix (ballon au sol ou à la main). Un contact de rattrapage est autorisé (exemple : pour une jonglerie du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit est autorisé.)

Sur la 1^{ère} phase on comptera les contacts de chaque enfant et sur les phases suivantes on comptera les duels gagnés.

3-1-1. Jonglage sur la 1^{ère} Phase : Jonglage uniquement sur « Pied Fort » (meilleur pied de l'enfant) et sur « Tête »

3-1-2. Défi Jonglage sur la 2^{ème} phase et 3^{ème} phase :

Un seul Défi par criterium et par équipe. Le défi jonglage oppose les mêmes équipes que le 1^{er} match prévu sur la « feuille des rencontres ». Si 3 équipes faire une triangulaire.

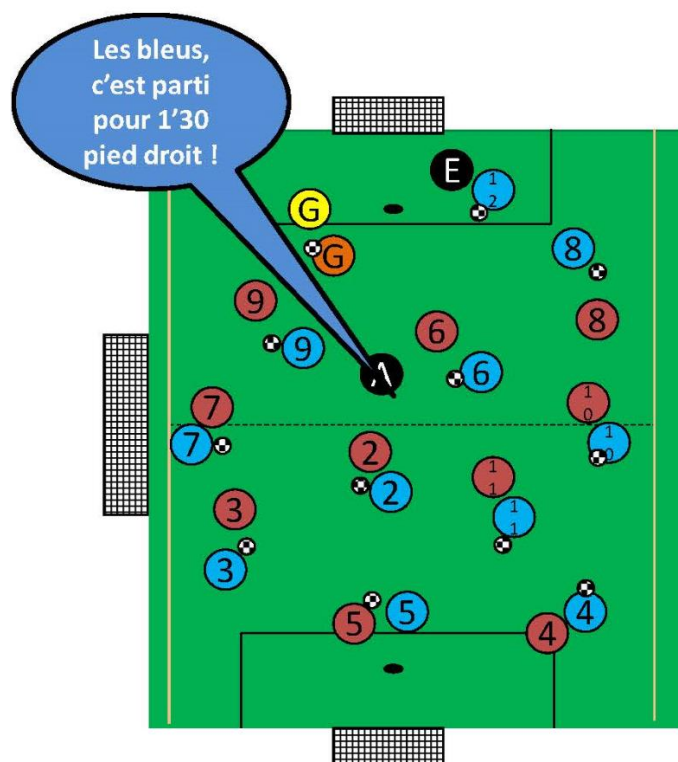
- Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot ou par niveau (à définir avant le défi par les éducateurs). S'il y a seulement 3 équipes mettre les joueurs par triplettes.

- 2^{ème} Phase jusqu'aux vacances de Février : Jonglage uniquement sur « Pied Droit » et « Pied Gauche ».

- 3^{ème} Phase jusqu'à fin de saison : Jonglage complet (Pied Droit, Pied Gauche et tête).

Défis au temps

Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1min 30. Le temps est géré par le responsable de la jonglerie, qui donne le départ et l'arrêt au coup de sifflet.



Comptage des jonglages : Par le joueur en attente

Le joueur ayant effectué le meilleur score (addition de ses meilleurs essais aux Pieds et à la tête) gagne son défi. Si égalité entre les joueurs, les deux gagnent le défi. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi

Les joueurs donnent ensemble les résultats à l'éducateur qui inscrit une **CROIX** en face du joueur qui gagne le défi sur la « feuille d'arbitrage »

EXEMPLES DE COMPTAGE :

Est déclarée vainqueur l'équipe qui a remporté le plus de défis.

Exemple 1 : L'équipe A remporte 7 défis à 5 devant l'équipe B. L'équipe A est déclarée vainqueur.

Exemple 2 : L'équipe A est venue à 12 joueurs et l'équipe B à 10 seulement. Le défi s'organise comme indiqué ci-dessus. Les joueurs porteurs des n°11 et 12 pour l'équipe A jonglent ensemble et rapportent 1 point chacun à leur équipe.

3-2. Protocoles d'avant et d'après match

Idem que les U13 voir *ARTICLE 12*

ARTICLE 15 - COUPE DORDOGNE U11

- 1/ Toutes les équipes engagées en Championnat le sont également en Coupe (*ARTICLE 2 du présent règlement*).
- 2/ Les tours de coupe se dérouleront sous forme de « **JOUR DE COUPE** », plateaux de 3 ou 4 équipes.
- 3/ La convocation des équipes participantes, à chaque tour, précisera :
 - le classement (attribution de points) ;
 - les épreuves techniques à réaliser avant chaque rencontre ;
 - le déroulement des rencontres.
- 4/ Toutes les équipes engagées jouent à chaque tour (pas d'élimination), mais seules les équipes « 1 » jouent pour une place en finale départementale.
- 5/ La feuille de match est à retourner par le club recevant par courrier ou mail au district dans les 3 jours ouvrables après le plateau. Pas de saisie de score.
- 6/ Les clubs finalistes recevront lors de leur convocation, les détails du déroulement de la finale.
- 7/ La finale se déroule sur un terrain désigné par la Commission compte tenu des candidatures déposées par les clubs. Ce choix est validé par le Comité de Direction.
- 8/ La finale départementale se déroule avec 16 équipes (16 clubs différents) sous forme d'échiquier.

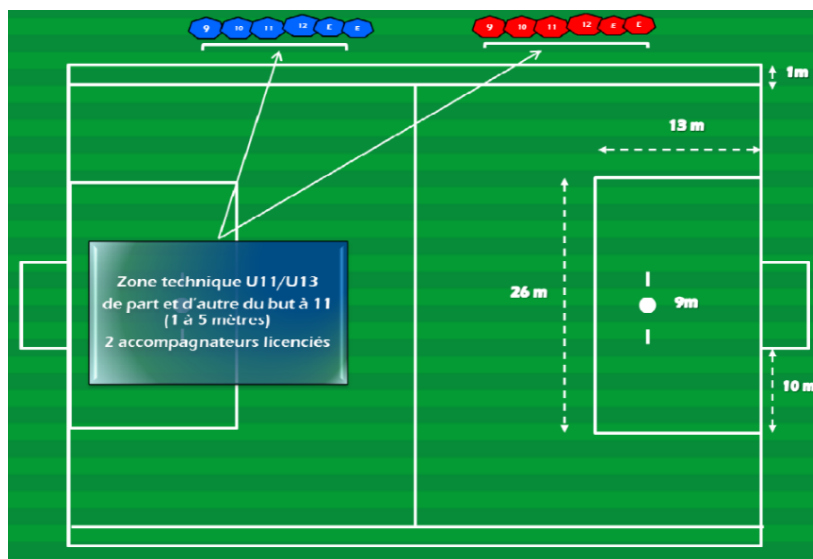
ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU FOOT A 8

Pour plus de détails voir : BASIC édité par la Ligue : « LA PRATIQUE DU FOOTBALL CHEZ LES U13 »
et « LA PRATIQUE DU FOOTBALL CHEZ LES U11 »

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Les normes à respecter concernant les infrastructures sportives sont définies au Règlement des Terrains et Installations Sportives de la FFF.

Exemple : Espace de Jeu sur un 1/2 terrain à 11



- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : largeur 40 à 50m et longueur 55 à 70 m.
- Les dimensions des buts sont de 6 x 2,10 mètres (tolérance 2 mètres). La fixation des buts doit être conforme aux dispositions du Décret n°96- 495 du 4 juin 1996.
- Traçage de la surface de réparation.
- Une surface de réparation de 26 mètres (10 mètres de chaque côté des poteaux) sur 13 mètres doit être tracée au sol (sur terrain en herbe et stabilisé) et avec des bandes plastiques ou des coupelles (si possible plates) pour les terrains synthétiques.
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.
- Les remises en jeu (6 mètres) s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

LOI 2 : BALLON

Ballon utilisé : numéro 4 (63/66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but et de 4 remplaçants maximum.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants.

Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait.

Les remplaçants et le(s) responsable(s) de l'équipe doivent se trouver de part et d'autre du but à 11.

Tous les joueurs doivent participer au moins à 50 % du temps de jeu total.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

Identique à celui du jeu à onze. **Rappel : le port de protège-tibia est obligatoire.**

LOI 5 : ARBITRE

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du Foot à 8.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Identique à celle du jeu à onze. En U13 l'arbitrage à la touche doit être assuré par un joueur remplaçant sous la responsabilité de l'éducateur (15 minutes maximum par joueur, rotation pendant les pauses coaching et mi-temps). En cas d'absence de remplaçant, l'arbitre assistant sera une personne licenciée.

LOI 7 : DUREE DU MATCH

- La durée du match pour les U13 lors du critérium (Championnat) est de 2 x 30 minutes soit 60 minutes. Une pause coaching de 2 minutes maximum aura lieu sur le terrain à la moitié de chaque période (au premier arrêt de jeu, gestion par l'arbitre).
- La durée du match pour les U11 lors du critérium (Championnat) est de 2 x 12.30 minutes avec 2 rencontres par équipe soit 50 minutes.

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Identique à celle du jeu à onze sauf qu'il est interdit de marquer directement sur l'engagement. Les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon. L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Rappel : le ballon est en jeu dès qu'il a été botté a clairement bougé, il peut être effectué vers l'avant ou l'arrière.

LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : le ballon doit être sorti entièrement pour être considéré hors du jeu.

LOI 10 : BUT MARQUE

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : le ballon doit avoir franchi entièrement la ligne de but.

LOI 11 : HORS JEU

Identique à celle du jeu à onze : la zone de hors-jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et la ligne médiane pour les U13 et la ligne des 13 mètres pour les U11.

LOI 12 : FAUTE ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Identique à celle du football à onze. Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées de coups francs directs ou indirects

Coups francs directs

Si faute avec contact avec l'adversaire ou que le ballon est touché volontairement de la main il y a coup franc direct. Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Les coups francs indirects

Si faute sans contact avec l'adversaire il y a coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;

- touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
- touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- dégage de volée ou de demi-volée. Il peut donc relancer à la main ou au pied en mettant au préalable le ballon au sol.

Pour les fautes ci-dessus qui se situent à l'intérieur de la surface de réparation, la sanction est coup franc indirect à 13 mètres dans l'alignement de la faute avec mur à 6 mètres.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Identique à celle du football à onze. Les coups francs sont soit directs soit indirects. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres

Les coups francs directs

Le ballon pénètre dans le but

- Si le ballon pénètre directement ou indirectement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Les coups francs indirects

Signal de l'arbitre

L'arbitre signale le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

Le ballon pénètre dans le but

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Procédure

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION

Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 mètres au lieu de 11.

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

Identique à celle du football à onze

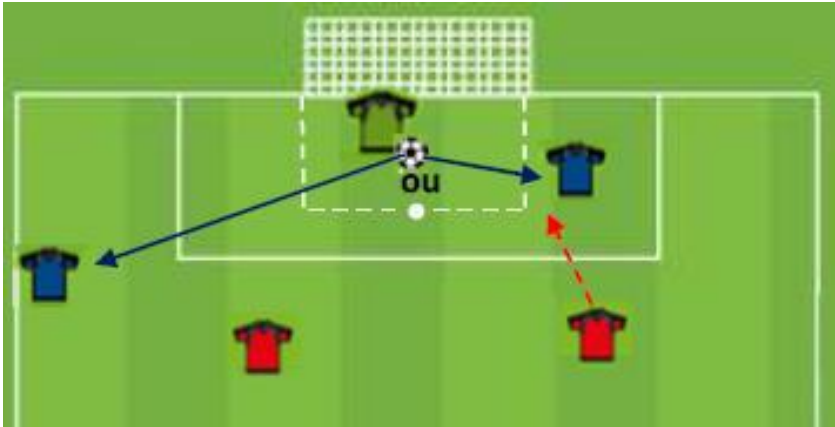
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Identique à celle du football à onze.

Le ballon est placé devant le but à une distance de 9 mètres de la ligne du but, à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

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 17 : COUP DE PIED DE COIN

Identique à celle du football à onze mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

REGLEMENTS SPORTIFS - U11 ET U13 SAISON 2023-2024



ANNEXE 3 - FEUILLE DE MATCH U11 CHAMPIONNAT

Feuille de Match téléchargeable sur le site du District « DOCUMENTS » et « JEUNES »

DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD
 BP 201 - 24052 PERIGUEUX CT CEDEX 9
 Tél : 05-53-07-06-11 - FAX : 05-53-07-06-40

FEUILLE D'ARBITRAGE - U11 (Toutes phases)

LIEU DES RENCONTRES : _____ NIVEAU : _____ POULE : _____

Date : _____ Nom du responsable : _____

Observations et Signature de chaque responsable de club présent : _____

Pour les détails du déroulement de la saison U11 voir le document « SAISON U11 »
Disponible aussi <http://dordogne-perigord.fff.fr> rubrique « Documents » puis « Jeunes »

NE PAS OUBLIER D'INSCRIRE LES RESULTATS SUR LA FEUILLE DE RENCONTRES et de faire remplir la feuille de présence à chaque responsable d'équipe avec les résultats des jonglages.

COMPLÉTER :
LE TABLEAU AVEC LES RESULTATS DU PLATEAU
Et les « feuilles de présence » avec jonglage.

Club	N°	Noms et Prénoms	Équipe	Présence (0/1/2)	WTE (0/1/2)	FFF (0/1/2)
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
TOTAL DES Joueurs inscrits (des deux clubs) :						
TOTAL des clubs gagnés (2 et 3ème phase) :						
Responsable :						

RAPPEL POUR LE JONGLAGE (Pour le détail Voir la feuille de présence)

Jonglage sur la 1^{ère} Phase :
Sur la 1^{ère} phase on comptera les contacts de chaque enfant et sur les phases suivantes on comptera les duels gagnés.

1^{ère} Phase jusqu'aux vacances de Noël : Jonglage uniquement sur « Pied Fort » (meilleur pied de l'enfant) et sur « Tête »

Défis Jonglage sur la 2^{ème} Phase et 3^{ème} phase :
Un seul Défi par critérium et par équipe. Le défi jonglage oppose les mêmes équipes que le 1^{er} match prévu sur la « feuille des rencontres »

Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot ou par niveau (à définir avant le défi par les éducateurs). S'il y a seulement 3 équipes sur le critérium mettre les joueurs par triplettes.

1^{ère} Phase jusqu'aux vacances de Février : Jonglage uniquement sur « Pied Droit » et « Pied Gauche »

2^{ème} Phase jusqu'à fin de saison : Jonglage complet (Pied Droit, Pied Gauche et tête)

Défis au sol : Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1min 30. Le temps est géré par le responsable de la jonglerie, qui donne le départ et l'arrêt au coup de sifflet

Départ de jonglerie au choix (ballon au sol ou à la main). Un contact de rattrapage est autorisé (exemple : pour une jonglerie du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit est autorisé.)

Le club recevant doit retourner IMPÉRATIVEMENT sous 48h la feuille de match.

CLUB 1 :

N°	Noms et Prénoms	Équipe	Présence (0/1/2)	WTE (0/1/2)	FFF (0/1/2)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
TOTAL DES Joueurs inscrits (des deux clubs) :					
TOTAL des clubs gagnés (2 et 3ème phase) :					
Responsable :					

CLUB 2 :

N°	Noms et Prénoms	Équipe	Présence (0/1/2)	WTE (0/1/2)	FFF (0/1/2)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
TOTAL DES Joueurs inscrits (des deux clubs) :					
TOTAL des clubs gagnés (2 et 3ème phase) :					
Responsable :					