



GUIDE POUR LES EDUCATEURS ET DIRIGEANTS U13



CARACTERISTIQUES DE L'ENFANT (11 ET 12 ANS)

- Il développe l'esprit critique et le goût du risque,
- Il recherche de la confiance en soi,
- Il est curieux et a envie de progresser,
- Il bénéficie d'une croissance par pic,
- Il est dans une période de fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire,
- Il se situe dans l'âge d'or des acquisitions motrices,
- Il a une capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes.

Il a donc besoin :

- D'un cadre pour se rassurer : il recherche des modèles, des référents pour se construire,
- De poursuivre le travail de réactivité et de psychomotricité (latéralisation, dissociation segmentaire, fréquence des appuis...),
- De gérer la fatigue et les douleurs,
- De réaliser des jeux, des situations et des exercices qui seront ses outils principaux de développement,
- De développer son bagage technique pour répondre aux exigences tactiques : enchaînement de gestes proches des conditions de jeu.

ROLE DES EDUCATEURS, DES DIRIGEANTS ET DES PARENTS

	EN DEHORS DE LA PRATIQUE	A L'ENTRAINEMENT	LE JOUR DE LA RENCONTRE
EDUCATEUR	<ul style="list-style-type: none"> . Participe aux réunions techniques du club . Prépare le calendrier des rencontres . Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaire...) . Met en œuvre une programmation . Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement . Prévoit des animations extra sportives . Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) . Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> . Prépare et anime la séance d'entraînement . Tient la fiche de présence . Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absence, transport...) . S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> . Prépare la rencontre . Organise l'équipe et donne les consignes . Oriente les joueurs . Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre . Fait le bilan avec les joueurs . Précise le prochain rendez-vous . Tient la fiche de présence

DIRIGEANT	<ul style="list-style-type: none"> . Prépare le déplacement et le matériel (licences, ballons, maillots et pharmacie...) . Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) . Aide à la mise en place d'organisations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> . Accueille les joueurs . Aide à la préparation du matériel . Participe à l'animation de la séance si besoin . Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> . Distribue les équipements . Accueille les adversaires et l'arbitre . Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie) . Prépare la collation d'après match à domicile
PARENTS	<ul style="list-style-type: none"> . Indique l'absence et son motif de leur enfant à l'éducateur . Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant . Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique . Vérifie que le sac de sport soit correctement préparé . Participe à la vie du club 	<ul style="list-style-type: none"> . Transporte son enfant . Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant 	<ul style="list-style-type: none"> . Participe au transport des joueurs de l'équipe . Accueille les parents de l'autre équipe . Encourage tous les joueurs de l'équipe . Aide à la préparation de la collation

LES COMPETENCES SPORTIVES A DEVELOPPER

TACTIQUE	TECHNIQUE (être capable de...)	PSYCHOLOGIQUE	ATHLETIQUES
Jouer vers l'avant collectivement ou individuellement entre les lignes adverses	Contrôler des ballons au sol ou aériens pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste le plus vite possible	Avoir un état d'esprit exemplaire	Développer la vitesse d'exécution
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et en profondeur	Frapper son ballon pied droit, pied gauche avec les différentes surfaces de contact, notamment le coup de pied	Rester concentré	Travailler la coordination, la motricité
Etre réactif à la perte du ballon et empêcher l'adversaire de s'organiser	Conduire pied droit, pied gauche en regardant autour de moi pour choisir la solution adéquat	S'engager totalement	Travailler les étirements
Sécuriser et maîtriser la possession	Réaliser 50 contacts jonglerie pied droit, pied gauche, alternés et têtes	Avoir confiance en soi	Travailler le gainage
Fixer dans une zone pour jouer dans une autre	Trouver la bonne distance et le bon moment pour marquer	Etre persévérant	
Garder le temps d'avance pour finir l'action	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but	Conserver le ballon en utilisant son corps		

Protéger son but en déséquilibre	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Reformer le bloc équipe	Remiser ou dévier le ballon		
Récupérer le ballon en bloc	Jouer un ballon aérien de volée		
Changer de rythme de jeu			

LES COMPETENCES EDUCATIVES A DEVELOPPER

FAIR PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT	SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
Développer et entretenir l'engagement sur le terrain	Connaître les fautes à ne pas commettre	Appréhender la dimension collective de l'activité	Sensibiliser aux risques des pratiques addictives	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Utiliser des transports éco-responsables
Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques	Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre	Partager sa connaissance du foot	Adapter son sommeil à l'activité	Découvrir les différents rôles dans un club	Trier ses déchets
Faire preuve de volonté de progresser	Maîtriser la règle du hors-jeu	Prioriser le projet collectif	Prendre une douche après l'effort	S'interdire toutes formes de discriminations	
Jouer sans tricher	Tenir le rôle d'arbitre assistant	Avoir l'esprit club	Apprendre à bien se préparer	Favoriser la mixité et l'acceptation des différences	
Respecter les adversaires			Connaitre les méfaits du tabac	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	
			S'hydrater pour jouer		
			S'alimenter pour jouer		

LA SEANCE TYPE U13

Partie	Durée	Procédés	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	10'	Au choix	S'échauffer	Au choix
2	20'	Les jeux	S'approprier les règles d'action collectives	Pédagogie Active
5' : Hydratation - Récupération				
3	20'	Les situations	S'approprier les règles d'action individuelles et collectives	Pédagogie Active
4	20'	Les exercices	Perfectionner les moyens techniques et/ou athlétiques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation - Récupération				
5	20'	Les jeux	Transférer les règles d'action et les moyens techniques	Pédagogie Active
5' : Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs				



Les procédés d'entraînement

Les procédés d'entraînement	Définition	Invariants	Organisation souhaitée	Intérêts
Les jeux Pédagogie active	Forme de travail basée en priorité sur une égalité numérique (+ ou - un) avec des objectifs et des buts communs	Sens de jeu Partenaires Adversaires Ballon	Phase de jeu : Communiquée aux joueurs Objectifs : Non communiqués aux joueurs Buts et consignes : Communiqués aux joueurs	Le joueur s'adapte aux contraintes du jeu Il découvre des solutions Il construit des réponses adaptées
Les situations Pédagogie active	Forme de travail basée en priorité sur la répétition d'actions de jeu en inégalité numérique (ex : ligne - 2c1...) avec des objectifs et buts différents	Sens de jeu Partenaire(s) Adversaire(s) Ballon	Phase de jeu : Communiquée aux joueurs Objectifs : Communiqués aux joueurs Buts et consignes : Communiqués aux joueurs	Le joueur est confronté à un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu
Les exercices Pédagogie directive	Adaptatifs Travail à choix multiple (gestes ou joueurs) enrichi avec des prises d'information plus importantes	Sens de jeu Partenaire(s) Sans Adversaire (sauf duels) Ballon Choix (gestes ou joueurs)	Phase de jeu : Communiquée aux joueurs Objectifs : Communiqués aux joueurs Buts et consignes : Communiqués aux joueurs	Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques Il imite ou copie Il se corrige par la répétition du geste
	Analytiques Forme de travail de base avec une prise d'information faible (Joueur -> ballon)	Sens de jeu ou pas Partenaires ou pas Ballon		

LEXIQUE DU FOOT

Animation du jeu : Elle consiste à coordonner les déplacements défensifs et offensifs des joueurs. Elle s'appuie sur des principes fondamentaux de jeux défensifs et offensifs. Elle est dépendante des caractéristiques des joueurs.

Appel : Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage ...).

Appui : Joueur situé en AVANT du porteur du ballon.

Attaque placée : Progression collective face à un bloc défensif replacé. Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

Attaque rapide : Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

Bloc d'équipe : Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif).

Cadrer (le porteur de balle) : Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur.

Centre : Passe d'un côté vers l'axe dans la zone de finition.

Conduite : Progression individuelle avec le ballon dans un espace libre.

Contrôle : Action de maîtriser le ballon au sol.

Créer un espace libre : Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

Démarquage : Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but.

Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.

Demi-volée : Frappe du ballon au moment où celui-ci rebondit (juste après le rebond).

Déséquilibre partiel : Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

Déséquilibre total : Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

Déviation : Prolonger un ballon sans contrôle en modifiant sa trajectoire, pour un partenaire ou pour soi-même.

Dribble : Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchaîner ...

Espace : Distance entre deux joueurs de lignes différentes (gardien de but - défenseurs - milieux - attaquants).

Espaces de jeu : Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle :

l'espace de conservation.

l'espace de progression.

l'espace de déséquilibre.

Espaces libres : Zones de terrain libre de tous les joueurs momentanément.

Feintes : Action de tromperie pour enchaîner ...

Fixer la défense : Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

Harcèlement : Action qui concerne le joueur le plus proche de l'endroit de la perte de balle. Le harcèlement du porteur de balle nécessite de se trouver à une distance adéquate pour empêcher l'adversaire de jouer vers l'avant.

Intercepter : Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.

Intervalle : Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

Marquage : Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manœuvre.

Moyens d'action : Ils permettent la réalisation de l'action en termes de ressources techniques, mentales et/ou athlétiques à mettre en œuvre par le joueur pour rendre l'action efficace.

Organisation : Définit les principes de coopération pour la gestion simultanée de l'espace, du temps et de l'évènement (zone, mixte, individuelle).

Passes : Transmission du ballon à un partenaire :

courte : 1 à 25 mètres (différent selon la catégorie).

longue : 25 mètres et plus (jeu long), (différent selon la catégorie).

Phases de jeu : Elles traduisent la réversibilité, la dynamique du jeu, et la notion de rapport de force (quoi faire au plan défensif et/ou offensif).

Plan de jeu : C'est l'ensemble des consignes transmises aux joueurs par l'entraîneur pour le match. Elles peuvent être un simple rappel de l'animation défensive et offensive habituelle de l'équipe, ou particulière à ce match. Un plan de jeu peut être identique ou différent d'un match à un autre.

Pressing : Action défensive collective permettant de récupérer le ballon de manière coordonnée.

Principes d'actions : Propriété invariable du jeu, ils guident les joueurs en dirigeant et orientant leur activité.

Principes fondamentaux du jeu : Eléments visant à définir les comportements de l'équipe selon les différentes phases de jeu. Standards et adaptés aux caractéristiques de l'équipe.

Prise de balle : Exécution, en mouvement, d'un geste technique qui permet de maîtriser le ballon au sol (contrôle) et/ou en l'air (amorti) pour une utilisation immédiate.

Règles d'action : Elles correspondent à des actions collectives et/ou individuelles permettant de rendre efficace l'action.

Remise : Rendre le ballon à son partenaire, sans contrôle, dans le sens opposé à la première passe.

Soutien : Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.

Stratégie : Concerne les combinaisons sur les balles arrêtées (corners, coup-francs ...).

Système de jeu : C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en trois lignes de forces (défenseurs - milieux - attaquants) et qui est décrit par un sigle : 4 3 3 / 4 4 2.

Tactique : Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan offensif que défensif. Orientations de jeu prises pendant l'action.

Technique : Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon/joueur). C'est l'art de maîtriser et d'utiliser le ballon. Maîtrise du ballon.

Techniques aériennes : Tous les gestes techniques effectués lorsque le ballon est en l'air.

Techniques défensives : Action de priver l'adversaire du ballon en le récupérant ou non (tacle, charge, contre).

Tir : Frappe au but.

Transversale : Exécution d'une passe longue aérienne, d'un côté du terrain vers l'autre côté.

Utiliser un espace libre : Exploiter une zone libre.

Volée : Frappe sans contrôle d'un ballon aérien.

Zone press : Espace sur le terrain qui a été défini comme étant la zone de récupération privilégiée de son équipe. Le but est d'orienter l'adversaire dans cette zone afin de déclencher un pressing.

PLANNING FORMATIONS de CADRES 2015.2016

Les dates sont susceptibles de nouvelles programmations ou de modifications en fonction des possibilités d'organisation, du calendrier régional ou directives de la DTN.

Dans le cadre du programme « Horizon Bleu 2016 », vous avez encore pour cette saison la possibilité d'utiliser le support d'aide à la formation : le « bon formation » : d'un montant de 50 euros, vous pouvez utiliser 1 bon pour un module ou 2 bons pour un CFF. Vous pouvez les télécharger au moment de votre inscription par Internet. Vous devez impérativement ramener votre (vos) bon(s) de Formation à l'ouverture du Module ou du CFF signé(s) et tampon du club (aucun bon ne sera récupéré après la formation).

Dates	COUT FORMULE	Type de Formation	Lieux	Objectifs des formations	Conditions d'inscription (dès la mise en ligne des formations sur Internet)
25 et 26 Août 2015	50 euros ½ pension	Module U15 2 jours	District Rhône Durance	Module U7 Catégories : Débutants U6 et U7 Etre en capacité de : Prendre un groupe en main et d'animer une séance de découverte au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	Module U7 Etre âgé de 18 ans Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District
01 et 02 Septembre 2015	50 euros ½ pension	Module U13 2 jours	District Rhône Durance	Module U9 Catégories : Débutants U8 et U9 Etre en capacité de : Prendre un groupe en main et d'animer une séance d'éveil au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	Module U9 Etre âgé de 15 ans minimum Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District
24.25 Septembre et 01 et 02 Octobre 2015	100 euros ½ Pension	CFF3 2 x 2 jours	A définir ou District Rhône Durance	Module U11 Catégorie : U11 Poussins Etre en capacité de : Fixer des objectifs définis pour la catégorie U11 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	Modules U11/U13/U15/ CFF1/CFF2/CFF3 Etre âgé de 16 ans minimum Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District
20 et 21 Octobre 2015	50 euros ½ Pension	Module U9 (Priorité aux mineurs) 2 jours	District Rhône Durance	Module U13 Catégorie : U13 (11/12 ans) Etre en capacité de : Fixer des objectifs définis pour la catégorie U13 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	Cliquez Onglet TECHNIQUE Puis Formation de cadres
28 Octobre 2015	25 euros ½ Pension	Module U7 1 jour	A définir	CFF2 Catégories : U13 à U15 / 11 ans / 14 ans Etre en capacité de : Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre de la préformation D'entraîner des groupes de jeunes D'assumer le rôle de responsable de la catégorie	Puis Inscriptions (Choisir ensuite la formule désirée CFF ou Module)
09.10 et 12.13 Novembre 2015	100 euros ½ Pension	CFF1 2 x 2 jours	A définir	CFF3 Catégories : U17.U19 à Séniors Etre en capacité de : Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre du foot de formation et séniors	Les formations seront mises en ligne progressivement sur Internet
01 au 04 Décembre 2015	100 euros ½ Pension	CFF2 4 jours	MONTEUX	Module U15 Catégorie : U 15 (13/14 ans) Etre en capacité de : Fixer des objectifs définis pour la catégorie U15 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
07.08 et 14.15 Janvier 2016	100 euros ½ Pension	CFF3 2 x 2 jours	A définir		
19 et 20 Janvier 2016	50 euros ½ Pension	Module U9 2 jours	A définir		
09 et 10 Février 2016	50 euros ½ Pension	Module U11 2 jours	A définir		
16 Février 2016	25 euros ½ Pension	Module U7 1 jour	A définir		
01 au 04 Mars 2016	100 euros ½ Pension	CFF1 4 jours	A définir		
07 et 08 Avril 2016	50 euros ½ Pension	Module U13 2 jours	A définir		
13 et 14 Avril 2016	50 euros ½ Pension	Module U9 2 jours	A définir		
03 et 04 Mai 2016	50 euros ½ Pension	Module U11 2 jours	A définir		
24 et 25 Mai 2016	50 euros ½ Pension	Module U15 2 jours	A définir		



Calendrier Prévisionnel U12/U13

Saison 2015/2016

Période		Date	U12-U13 PROMOTION	U12-U13 ESPOIRS	Période		Date	U12-U13 PROMOTION	U12-U13 ESPOIRS	
PERIODE 1	SEPTEMBRE	05/09/2015	Réunion éducateurs		PERIODE 3	JANVIER	09/01/2016	Journée 6		
		12/09/2015					16/01/2016	Journée 7	Journée 7	
		19/09/2015					23/01/2016	2ème tour Festival Foot U13 ou 1er tour Challenge Départemental		
		26/09/2015	Brassages				30/01/2016	Rattrapage		
		03/10/2015	Brassages	Journée 1			06/02/2016			
	10/10/2015	Brassages	Journée 2	Vacances Scolaires d'Hiver		13/02/2016				
	17/10/2015	Brassages		20/02/2016						
Vacances Scolaires de la Toussaint		24/10/2015			PERIODE 4	FEV.	27/02/2016	Journée 1	Journée 1	
		31/10/2015					MARS	05/03/2016	Journée 2	Journée 2
PERIODE 2	NOVEMBRE	07/11/2015	Journée 1	Journée 3				12/03/2016	Journée 3	Journée 3
		14/11/2015	Journée 2	Journée 4				19/03/2016	Journée 4	Journée 4
		21/11/2015	1er tour Festival Foot U13		26/03/2016	Finale du Challenge Départemental				
28/11/2015		Journée 3		02/04/2016	Finale Départementale du Festival Foot U13 et U13F					
		05/12/2015	Journée 4	Journée 5	Vacances Scolaires de Printemps		09/04/2016			
		12/12/2015	Journée 5	Journée 6	PERIODE 5	AVRIL	16/04/2016			
		19/12/2015					23/04/2016	Journée 5	Journée 5	
Vacances Scolaires de Noël		27/12/2015					30/04/2016	Journée 6	Journée 6	
		02/01/2016			MAY	07/05/2016	Finale Régionale du Festival Foot U13 et U13F			
						14/05/2016				
						21/05/2016	Journée 7	Journée 7		
						28/05/2016	Rattrapage			
					JUN	04/06/2016	Finale Nationale du Festival Foot U13 et U13F			
						11/06/2016				

LOIS DU JEU U13

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

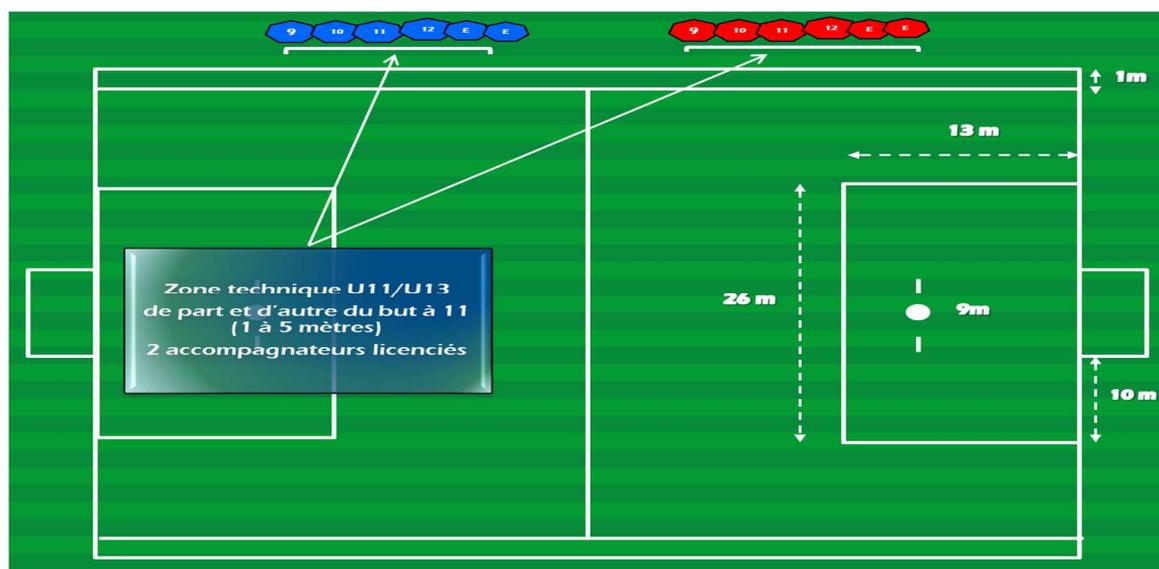
Catégories /Domaine	U12/U13
Terrain	½ terrain à 11
But*	6 x 2 m avec filets
Point de coup de pied de réparation	9 m
Surface de réparation**	26 m x 13 m
Zone technique	A droite et à gauche du but à 11

* Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « cages de buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

** Traçage de la surface de réparation :

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



❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U12/U13
Ballon	T4

❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U12/U13
Nombre de joueurs	8 par équipe
Nombre de joueurs minimum	6 par équipe
Remplaçants	0 à 4
Temps de jeu minimum par joueur	50% Minimum
Sur classement	3 U11 maxi par équipe
Féminines	U14F autorisées en mixité

❖ Loi 4 - Equipements des joueurs

- Maillots dans le short,
- Chaussettes relevées en dessous des genoux,
- Protèges tibias.

❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U12/U13
Arbitre central	Oui (En priorité U17 et U19)
Arbitres assistants	Oui (En priorité par les remplaçants)

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

- Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison.
- Période maximale de 15 minutes par joueur.
- Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.
- En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune ou un adulte volontaire et licencié.

❖ Loi 7 - Durées des rencontres

Catégories /Domaine	U12/U13
Temps de jeu effectif	60 minutes
Mi-temps	Oui
Pause coaching	Oui

* Pause coaching :

- Pause coaching de deux minutes obligatoire à la 15ème minute de chaque période,
- Gestion du temps effectuée par l'arbitre,
- Positionnement des joueurs comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Objectifs :

- Limitation des interventions des éducateurs au cours de la partie,
- Uniquement des encouragements et des renforcements positifs relatifs aux tentatives et aux attitudes des enfants,
- Intervention et conseils ciblés pendant les deux minutes de la pause coaching.
-

❖ Loi 8 - Coup d'envoi

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Catégories /Domaine	U12/U13
Distance des joueurs adverses	6 mètres

❖ Loi 9 - Ballon en jeu ou jeu arrêté

- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

❖ Loi 10 - But marqué

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

❖ Loi 11 - Hors-jeu

Catégories /Domaine	U12/U13
Hors-jeu	A la ligne médiane

- Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.
- Le receveur doit faire action de jeu.
- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier joueur adverse.
- Pas de hors-jeu sur une touche ni sur un coup de pied de but.

❖ Lois 12 - Fautes et incorrections

- En U12/U13, possibilité selon les fautes de siffler un coup franc indirect.

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

- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- 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.

* Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.

❖ Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U12/U13
Coups Francs	Directs et indirects
Distances des joueurs adverses	6 m

Coup de pied de pénalité

Supprimé

Passe en retrait au gardien	Règles football à 11 sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m. Mur autorisé
Dégagement gardien	Par le gardien - Pas de volée, ni de ½ volée sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m

❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U12/U13
Coup de pied de réparation	A 9 mètres

❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U12/U13
Rentrée de touche	A la main

❖ Loi 16 - Coups de pied de but

A réaliser par le gardien de but si possible.

Catégories /Domaine	U12/U13
Coup de pied de but	Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à un mètre à droite ou à gauche du point de réparation. Joueurs adverses à 6m.

❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U12/U13
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner. Joueurs adverses à 6m.

Rappel : Article - 160 Nombre de joueurs "Mutation"

Dans toutes les compétitions officielles et pour toutes les catégories d'âge, le nombre de joueurs titulaires d'une licence « Mutation » pouvant être inscrits sur la feuille de match est limité à six dont deux maximum ayant changé de club hors période normale au sens de l'article 92.1 des présents règlements.

Toutefois, pour les pratiques à effectif réduit, le nombre de joueurs titulaires d'une licence « Mutation » pouvant être inscrits sur la feuille de match est limité à quatre dont deux maximum ayant changé de club hors période normale au sens de l'article 92.1 des présents règlements.

Opération « Les ESPOIRS du FOOTBALL » FILLES ET GARÇONS

Perfectionnement / Evaluation / Accompagnement / Détection

Suite aux directives nationales (DTN) dans le cadre de l'Opération « Les Espoirs du Football », programme d'évaluation et de détection des jeunes joueurs et joueuses. La Commission Technique vous communique le planning mis en place pour ces actions.

Celle –ci se déclinera en 3 temps :

- Evaluation dans les clubs (fiche à retourner au District)
- Regroupement au niveau départemental (sur convocation)
- Regroupement au niveau Ligue (sur convocation)

Garçons	1ère phase	2ème phase	3ème phase
<p>U13 12 ans (2003) 1^{er} et 2nd semestre et Pôle Espoirs</p>	<p><u>Détection dans les clubs</u></p> <p><i>Retour fiche au District avant :</i> * <i>le 09 Octobre 2015 (1^{er} semestre)</i> * <i>le 06 Novembre 2015 (2nd semestre)</i></p> <p><i>Propositions clubs</i></p>	<p><u>Observation District</u></p> <p>(Convocation District)</p> <p>04 Novembre 2015 (1^{er} semestre) 25 Novembre 2015 (2nd semestre) 02 Décembre 2015 (rattrapage) 06 Janvier 2016 20 Janvier 2016 03 Février 2016</p> <p><u>Stage Départemental</u> 17- 18 – 19 Février 2016</p>	<p><u>Observation Ligue</u></p> <p>(Convocation Ligue)</p> <p><u>Concours régional (Pôle)</u> 30 Mars 2016 20 Avril 2016</p> <p><u>Stage Probatoire Pôle</u> 04 au 06 Mai 2016</p>

Filles	1ère phase	2ème phase	3ème phase
<p>U13 Filles 12 ans (2003) U12 Filles 11 ans (2004)</p>	<p><u>Détection dans les clubs</u></p> <p><i>Retour fiche au District avant le 04 Décembre 2015</i></p> <p><i>Propositions clubs et listing joueuses connues</i></p>	<p><u>Observation District</u></p> <p>(Convocation District)</p> <p>6 Janvier 2016 13 Janvier 2016 27 Janvier 2016</p> <p><u>Stage départemental</u> 18 et 19 Février 2016</p> <p><i>Avec les U14 observées en début de saison et non retenues en Ligue</i></p>	<p><u>Observation Ligue</u></p> <p>(Convocation Ligue)</p> <p><u>Stage Ligue pour les U13F</u> 05 et 06 Avril 2016</p>

- **CONSEILLERE DEPARTEMENTALE DU FOOT ANIMATION :**
CLAIRE CHAMBON AU 06.73.86.35. 51 ou 04.90.80.63.06

- **COMMISSION DU FOOT ANIMATION TOUS LES VENDREDIS DE 14H30 A 18H30** AU 04.90.80.63.06

- **EDUCATEURS DE SECTEUR :**
 - . *ALEXIS LACROIX* (SECTEUR NORD) AU 06.73.86.35.48
 - . *KAMAL ASSOULI* (SECTEUR SUD) AU 07.76.75.68.17
 - . *MOUNIR BENSALAH* (SECTEUR CENTRE) AU 07.76.74.34.56

