



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE



FOOTBALL D'ANIMATION LES LOIS DU JEU U11 ET U13

Stéphanie BARBIER, Conseillère départementale en football d'animation

LES U11

Joueurs et joueuses nés : en 2002 et 2003

Rappel : Les joueuses U12 (2001) peuvent jouer dans la catégorie U11 sans limitation de nombre.
Par équipe : 3 joueurs U9 (2004) peuvent jouer en U11.

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

- ❖ Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :
 - Longueur : 50 à 70 mètres
 - Largeur : 45 à 55 mètres.

LOI 2 : BALLON

- ❖ Ballon utilisé : numéro 4, convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- ❖ Une équipe se compose de 7 joueurs et 3 remplaçants maximum.
- ❖ Si une équipe comprend **moins de 6 joueurs** le match n'aura pas lieu ou sera arrêté.
 - Rappel de l'esprit du football d'animation : chaque joueur doit jouer au minimum une mi-temps par match.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

- ❖ Le port des protège-tibias est obligatoire.

LOI 5 ET 6 : ARBITRE ET ARBITRES ASSISTANTS

- ❖ L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du football à 7.

LOI 7 : TEMPS DE JEU

- ❖ **Pour les matchs de brassage et de championnat, une rencontre U11 se compose obligatoirement :**
 - D'un Défi technique : jonglages pieds ou jonglages tête ou conduite de balle ou tirs de précision (voire annexe 1)
 - Pour la phase brassage (si 3 équipes) : 2 matchs de 25 minutes,
 - Pour le championnat : 1 match de 2 X 25 minutes
- ❖ **Pour les matchs de coupe :**
 - Pas de défi
 - si 3 équipes : 2 matchs de 1 X 25 minutes,
 - si 1 équipe : 1 match de 2 X 25 minutes
 - Pas de prolongation
 - Pas de séance de tirs aux buts

LOI 8 : COUP D'ENVOI

- ❖ Tous les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Le ballon est en jeu dès qu'il est botté vers l'avant. L'exécutant ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS JEU

- ❖ Le ballon est hors jeu quand il a entièrement franchi la ligne de touche.
- ❖ Il y a but lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but.
- ❖

LOI 10 : BUT MARQUE

- ❖ Identique à celle du jeu à 11

LOI 11 : HORS JEU

- ❖ Identique à celle du jeu à 11 : mais la zone de hors jeu est situé uniquement dans la zone des 13 mètres.
- ❖ Rappel de la règle : Un joueur se trouve en position de hors jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier adversaire.
- ❖ Etre en position de hors jeu n'est pas une infraction en soi. Cette position ne doit être sanctionnée que si le joueur prend une part active au jeu.
- ❖ Il n'y a pas d'infraction au hors jeu quand le joueur reçoit directement le ballon sur : coup de pied de but, coup de pied de coin et rentrée de touche.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

- ❖ **Identique à celle du foot à 11, sous réserve des modifications suivantes :**
 - 1 : Tous les coups francs sont directs
 - 2 : Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendante entraînent un coup de pied de réparation (penalty à 9m).
 - 3 : Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est :
 - coup franc direct sur la ligne des 13 mètres,
 - à hauteur de l'endroit, où le gardien s'est saisi du ballon,
 - avec mur à 6 mètres.

LOI 13 : COUPS FRANCS

- ❖ Identique au football à 11.
- ❖ Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse est de 6 mètres.

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION ET COUP DE PIED DE PENALITE

- ❖ **Le coup de pied de réparation (penalty) :** il est tiré sur le point de penalty à 9 mètres du but.
- ❖ **Le coup de pied de pénalité :**
 - il peut être accordé par l'arbitre en cas de faute grave et intentionnelle ou d'anti jeu, de l'équipe défendante, commise dans sa propre moitié de terrain mais hors de la surface des 13 mètres.
 - Dans ce cas l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité, qui sera tiré à 13 mètres face au but, sans mur.

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

- ❖ Identique à celle du football à 11.
- ❖ L'arbitrage devant être éducatif, il est demandé aux arbitres de faire refaire au même joueur une touche non conforme.

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 de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Il doit être obligatoirement tiré par le gardien.

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

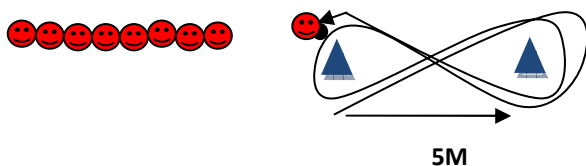
- ❖ Identique à celle du foot à 11, mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe, est de 6 mètres.

ORGANISATION DES DEFIS U11 SAISON 2012/2013

1) DEFI CONDUITE DE BALLE

Objectif du défi : conduire son ballon, le plus rapidement possible, en exécutant un « double 8 entre les cônes ».

Mise en place du défi : Placer un 1^{er} cône, puis 5m plus loin, placer un 2^{ème} cône.



Réalisation du défi :

Chaque joueur passe chacun son tour. Chaque joueur est chronométré.

Tous les joueurs doivent passer une fois.

Le joueur part en conduite de balle, et slalome entre les cônes pour former « un double 8 ».

Le chronomètre part lorsque le joueur démarre, et il s'arrête lorsque le joueur termine le parcours.

Puis on note le temps réalisé par chaque joueur dans la case en face de son nom. (Sur la feuille de match)

2) DEFI TIRS DE PRECISION

Objectif du défi : Tirer dans le but sans que le ballon ne rebondisse avant la ligne de but.

Mise en place du défi :

Mettre 2 constri-foot à l'intérieur du but, à 2m des poteaux de buts.

Ainsi 3 zones sont distinguées dans chaque but.

Réalisation du défi :

3 ballons placés sur la ligne de la surface de réparation (13m) face au but, sans gardien.

3 tirs par joueur.

Attribution des points :

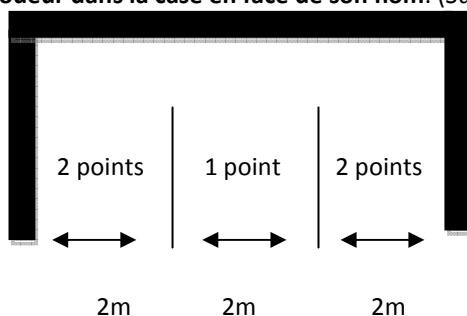
0 point = le ballon ne rentre pas dans le but, le ballon rebondit avant la ligne, ou le ballon tape un poteau ou la barre sans rentrer dans le but.

1 point = le ballon rentre dans le but sans toucher le sol, dans la zone centrale du but (entre les deux constri-foot.)

2 points = le ballon rentre dans le but sans toucher le sol, dans une des zones excentrées du but (entre un poteau et un constri-foot.)

Chaque joueur a 3 essais, (le maximum de points par joueur est donc de 6 points.)

Puis on note le score réalisé par chaque joueur dans la case en face de son nom. (Sur la feuille de match)



3) DEFI JONGLAGES PIEDS

Objectif du défi : Les joueurs doivent réaliser un maximum de 30 jonglages du ou des pieds.

2 essais par joueur, le meilleur est conservé. Départ au pied, ou à la main.

Les deux pieds sont autorisés

Les surfaces de rattrapage (cuisse, poitrine) sont autorisées, mais non comptabilisées.

Puis on note le score réalisé par chaque joueur dans la case en face de son nom. (Sur la feuille de match)

4) DEFI JONGLAGES TETE

Objectif du défi : Les joueurs doivent réaliser un maximum de 10 jonglages.

2 essais par joueur, le meilleur est conservé.

Départ à la main.

Puis on note le score réalisé par chaque joueur dans la case en face de son nom. (Sur la feuille de match)

LES U13

Joueurs et joueuses nés : en 2001 et 2000

Rappel : Les joueuses U14 (1999) peuvent jouer dans la catégorie U13 sans limitation de nombre.
Par équipe : 3 joueurs U11 (2002) peuvent jouer en U13.

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

- ❖ Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :
 - Longueur : 50 à 70 mètres
 - Largeur : 45 à 55 mètres.

LOI 2 : BALLON

- ❖ Ballon utilisé : numéro 4, convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- ❖ Une équipe se compose de 9 joueurs et 3 remplaçants maximum.
- ❖ Si une équipe comprend **moins de 7 joueurs** le match n'aura pas lieu ou sera arrêté.
 - Rappel de l'esprit du football d'animation : chaque joueur doit jouer au minimum une mi-temps par match.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

- ❖ Le port des protège-tibias est obligatoire.

LOI 5 ET 6 : ARBITRE ET ARBITRES ASSISTANTS

- ❖ L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du football à 9.

LOI 7 : TEMPS DE JEU

- ❖ **Pour les matchs de brassage et de championnat, une rencontre U13 se compose obligatoirement :**
 - D'un Défi Jonglages : jonglages pied droit ou jonglages pied gauche ou jonglages pieds alternés ou jonglages tête (voire annexe 2)
 - Pour la phase brassage (si 3 équipes) : 2 matchs de 30 minutes,
 - Pour le championnat : 1 match de 2 X 30 minutes
- ❖ **Pour les matchs de coupe :**
 - Pas de défi
 - si 3 équipes : 2 matchs de 1 X 30 minutes,
 - si 1 équipe : 1 match de 2 X 30 minutes
 - Pas de prolongation
 - Pas de séance de tirs aux buts

LOI 8 : COUP D'ENVOI

- ❖ Tous les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Le ballon est en jeu dès qu'il est botté vers l'avant. L'exécutant ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS JEU

- ❖ Le ballon est hors jeu quand il a entièrement franchi la ligne de touche.
- ❖ Il y a but lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but.

LOI 10 : BUT MARQUE

- ❖ Identique à celle du jeu à 11

LOI 11 : HORS JEU

- ❖ Identique à celle du jeu à 11 : mais la zone de hors jeu est située uniquement dans la zone des 13 mètres.
- ❖ Rappel de la règle : Un joueur se trouve en position de hors jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier adversaire.
- ❖ Être en position de hors jeu n'est pas une infraction en soi. Cette position ne doit être sanctionnée que si le joueur prend une part active au jeu.
- ❖ Il n'y a pas d'infraction au hors jeu quand le joueur reçoit directement le ballon sur : coup de pied de but, coup de pied de coin et rentrée de touche.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

- ❖ Identique à celle du football à 11, sous réserve des modifications suivantes :
 - 1 : Tous les coups francs sont directs
 - 2 : Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendante entraînent un coup de pied de réparation (penalty à 9m).
 - 3 : Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est :
 - coup franc direct sur la ligne des 13 mètres,
 - à hauteur de l'endroit, où le gardien s'est saisi du ballon,
 - avec mur à 6 mètres.

LOI 13 : COUPS FRANCS

- ❖ Identique au football à 11.
- ❖ Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse est de 6 mètres.

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION ET COUP DE PIED DE PENALITE

- ❖ **Le coup de pied de réparation (penalty)** : il est tiré sur le point de penalty à 9 mètres du but.
- ❖ **Le coup de pied de pénalité** :
 - il peut être accordé par l'arbitre en cas de faute grave et intentionnelle ou d'anti jeu, de l'équipe défendante, commise dans sa propre moitié de terrain mais hors de la surface des 13 mètres.
 - Dans ce cas l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité, qui sera tiré à 13 mètres face au but, sans mur.

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

- ❖ Identique à celle du football à 11.
- ❖ L'arbitrage devant être éducatif, il est demandé aux arbitres de faire refaire au même joueur une touche non conforme.

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 de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Il doit être obligatoirement tiré par le gardien.

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

- ❖ Identique à celle du foot à 11, mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe, est de 6mètres.

ORGANISATION DES DEFIS U13

SAISON 2012/2013

ORGANISATION :

Le défi se déroule avant le match.

Mettre les joueurs par 2 (les deux n°1 ensembles, les deux n°2, Les deux N°3.....etc.).

Le joueur n°1 de l'équipe A compte les jonglages du joueur n°1 de l'équipe B et inversement.

Dès que les deux joueurs ont fini leurs 2 essais du défis, ils vont ensemble donner leurs résultats aux éducateurs.

1) DEFI JONGLAGES PIED DROIT

Chaque joueur a 2 essais. Le meilleur essai est retenu puis inscrit dans la case « défi » correspondant au nom du joueur. (Sur la feuille de match).

Rappel : pied droit 50 contacts maximum (les surfaces de rattrapage ne sont pas autorisées).

Additionner les résultats des 9 meilleures performances par équipe et indiquer ce total dans la case « score du défi».

2) DEFI JONGLAGES PIED GAUCHE

Chaque joueur a 2 essais. Le meilleur essai est retenu puis inscrit dans la case « défi » correspondant au nom du joueur. (Sur la feuille de match).

Rappel : pied gauche 50 contacts maximum (les surfaces de rattrapage ne sont pas autorisées).

Additionner les résultats des 9 meilleures performances par équipe et indiquer ce total dans la case « score du défi».

3) DEFI JONGLAGES PIEDS ALTERNES

Chaque joueur a 2 essais. Le meilleur essai est retenu puis inscrit dans la case « défi » correspondant au nom du joueur. (Sur la feuille de match).

Rappel : pieds alternés 50 contacts maximum (les surfaces de rattrapage ne sont pas autorisées).

Le joueur lève son ballon et doit alterner 1 jonglage pied droit, 1 jonglage pied gauche et ainsi de suite. Le joueur n'a pas le droit de toucher le ballon 2 fois du même pied.

Additionner les résultats des 9 meilleures performances par équipe et indiquer ce total dans la case « score du défi».

4) DEFI JONGLAGES TETE

Chaque joueur a 2 essais. Le meilleur essai est retenu puis inscrit dans la case « défi » correspondant au nom du joueur. (Sur la feuille de match).

Rappel : tête 30 contacts maximum (les surfaces de rattrapage ne sont pas autorisées).

Additionner les résultats des 9 meilleures performances par équipe et indiquer ce total dans la case « score du défi».

QUIZZ LOIS DU JEU

Question 1 : Gardien

Le gardien se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied d'un partenaire :

- A. Il a le droit le jeu se poursuit
- B. Il n'a pas le droit. Coup franc direct à 13m dans l'alignement de la faute, avec mur à 6m.
- C. Il n'a pas le droit. Coup franc direct à 13m face au but sans mur.

Question 2 : Coup de pied de but

Coup de pied de but (6m) après la sortie du ballon :

- A. Le ballon doit être posé à côté du point de réparation, à 9m des buts. Il est forcément tiré par le gardien.
- B. Le ballon doit être posé sur la ligne des 13m. Il est forcément tiré par le gardien.
- C. Le ballon doit être posé sur la ligne des 13m. Il peut être tiré par n'importe quel joueur.

Question 3 : Coup d'envoi

Coup d'envoi (engagement). L'arbitre donne le signal en sifflant. Voyant le gardien adverse avancé, je tire directement au but et je marque :

- A. J'aurais dû passer le ballon à un partenaire. Le but n'est pas valable. Engagement à refaire.
- B. J'aurais dû passer le ballon à un partenaire. Le but n'est pas valable. Sortie de but pour l'équipe adverse.
- C. Le but est valable.

Question 4 : Coup de pied de pénalité

Lors d'une faute grave et intentionnelle ou d'anti jeu commise dans son camp mais hors de la zone des 13 mètres, l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité face aux but...

- A. à 9m, sans mur.
- B. à 13m, sans mur.
- C. à 13m, avec mur

Question 5 : Jeu au sol

Je tombe au sol, tout seul. Comme un adversaire se précipite, je joue le ballon du pied pour un partenaire :

- A. J'ai le droit
- B. Le jeu à terre est une faute. Coup franc direct

Question 6 : Main

Un défenseur dans sa surface de réparation touche involontairement le ballon du bras.

- A. Ce n'est pas une faute.
- B. Coup franc direct.
- C. Penalty.

Question 7 : Jeu dangereux

Un attaquant tente un « ciseau » à proximité du visage d'un défenseur et marque.

- A. But marqué.
- B. But refusé. Coup franc direct.
- C. But refusé. Avertissement. Coup franc direct.

Question 8 : Communiquer

Un joueur dit « laisse ! » à un partenaire moins bien placé, reprend le ballon et marque.

- A. But accordé.
- B. But refusé. Coup franc direct.

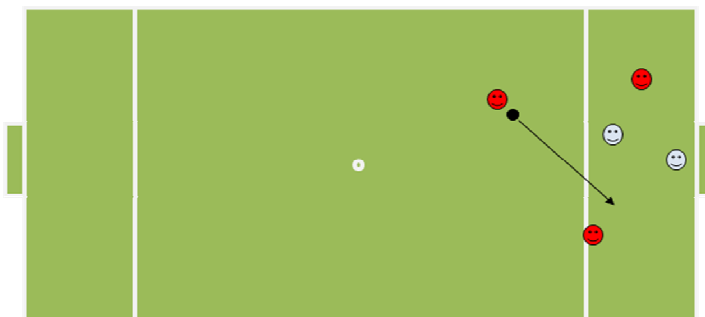
Question 9 : Penalty

Penalty. Le ballon est renvoyé par le poteau sur le tireur qui reprend et marque.

- A. But accordé.
- B. But refusé. Penalty à retirer.
- C. But refusé. Coup franc direct pour la défense.

Question 10 : situation hors jeu 1

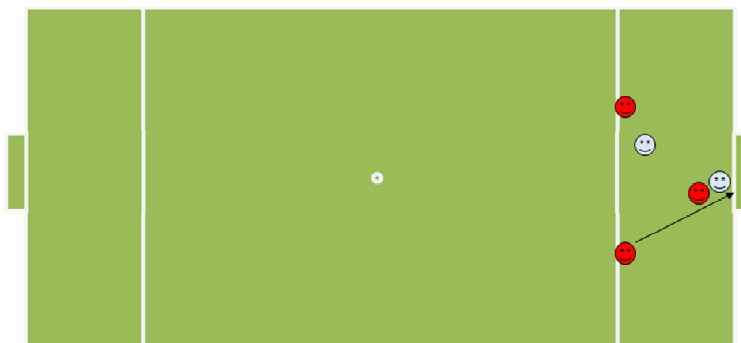
L'arbitre doit-il siffler hors jeu ?



- A. Oui
- B. Non

Question 11 : situation hors jeu 2

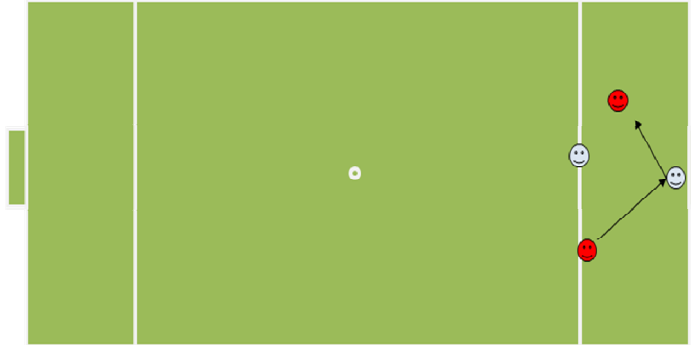
L'arbitre doit-il siffler hors jeu ?



- A. Oui
- B. Non

Question 12 : situation hors jeu 3

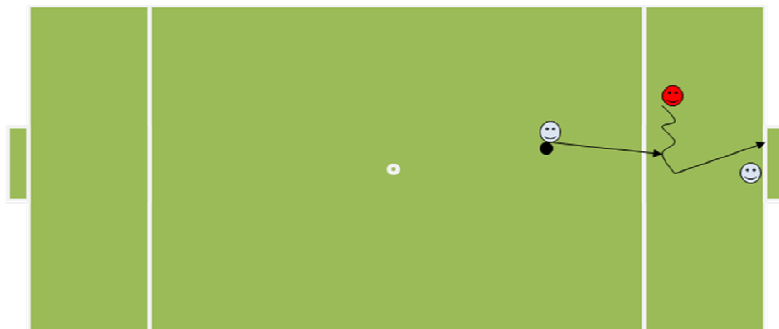
Lors d'un tir, le gardien repousse le ballon des poings vers un adversaire en position de hors-jeu, au moment du tir.



- A. Le ballon vient du gardien. Pas d'infraction au hors jeu. Laissez jouer.
- B. Le rebond du ballon ne remet pas l'attaquant en jeu. Hors jeu.

Question 13 : situation hors jeu 4

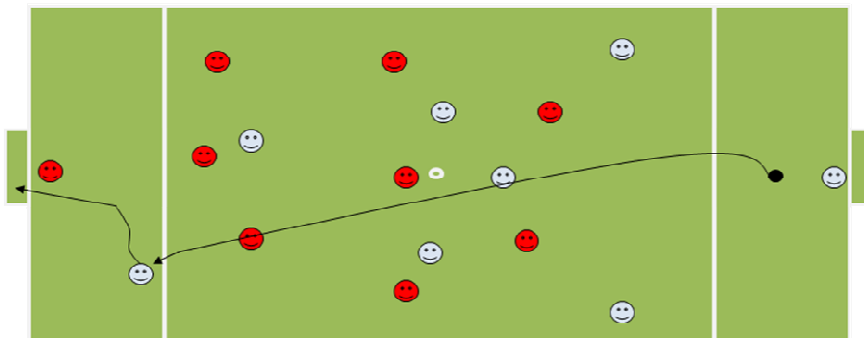
Un défenseur fait une passe en retrait pour jouer avec son gardien. Un attaquant dans la surface intercepte et marque



- A. Pas d'infraction au hors jeu. But valable.
- B. L'attaquant est en position de hors jeu. L'arbitre refuse le but et donne un coup franc.

Question 14 : situation hors jeu 5

Remise en jeu, le gardien tire le 6m et trouve son attaquant dans la surface adverse, celui-ci contrôle, tire et marque, que fait l'arbitre.



- A. Pas d'infraction au hors jeu. But valable.
- B. L'attaquant est en position de hors jeu. L'arbitre refuse le but et donne un coup franc.

REPONSES QUIZZ LOIS DU JEU

Question 1 : Gardien

Le gardien se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied d'un partenaire :

B. Il n'a pas le droit. Coup franc direct sur la ligne des 13m dans l'alignement de la faute, avec mur à 6m.

Question 2 : Coup de pied de but

Coup de pied de but (6m) après la sortie du ballon :

A. Le ballon doit être posé à côté du point de réparation, à 9m des buts. Il est forcément tiré par le gardien.

Question 3 : Coup d'envoi

Coup d'envoi (engagement). L'arbitre donne le signal en sifflant. Voyant le gardien adverse avancé, je tire directement au but et je marque :

C. Le but est valable.

Question 4 : Coup de pied de pénalité

Lors d'une faute grave et intentionnelle ou d'anti jeu commise dans son camp mais hors de la zone des 13 mètres, l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité face aux but...

B. à 13m, sans mur.

Question 5 : Jeu au sol

Je tombe au sol, tout seul. Comme un adversaire se précipite, je joue le ballon du pied pour un partenaire :

A. J'ai le droit

Règle : le jeu au sol n'est une faute que si je bloque le ballon, empêchant qu'il soit joué.

Question 6 : Main

Un défenseur dans sa surface de réparation touche involontairement le ballon du bras.

A. Ce n'est pas une faute.

Règle : Toucher délibérément le ballon de la main est une faute.

Question 7 : Jeu dangereux

Un attaquant tente un « ciseau » à proximité du visage d'un défenseur et marque.

B. But refusé. Coup franc direct.

Règle : Jouer de manière dangereuse sans toucher l'adversaire est passible d'un coup franc direct.

Question 8 : Communiquer

Un joueur dit « laisse ! » à un partenaire moins bien placé, reprend le ballon et marque.

A. But accordé.

Règle : La communication entre partenaires est normale. Par contre, essayer de tromper un adversaire en lui parlant dans son dos est une obstruction verbale.

Question 9 : Penalty

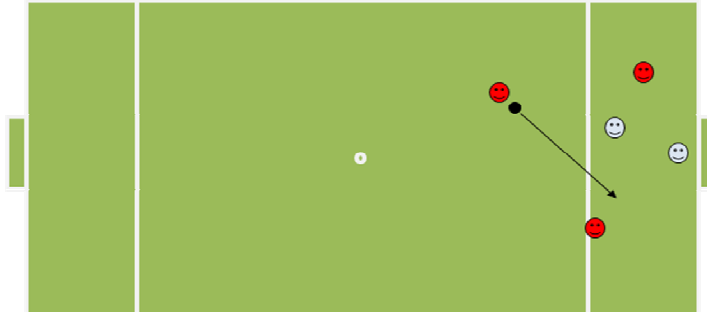
Penalty. Le ballon est renvoyé par le poteau sur le tireur qui reprend et marque.

C. But refusé. Coup franc direct pour la défense.

Règle : Sur une remise en jeu, il est interdit de jouer le ballon deux fois de suite.

Question 10 : situation hors jeu 1

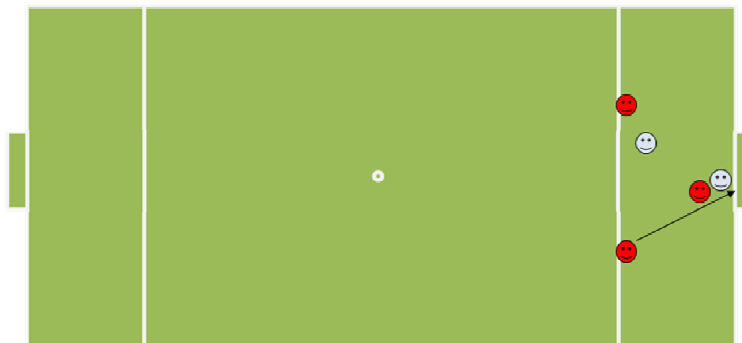
L'arbitre doit-il siffler hors jeu ?



B. Non

Question 11 : situation hors jeu 2

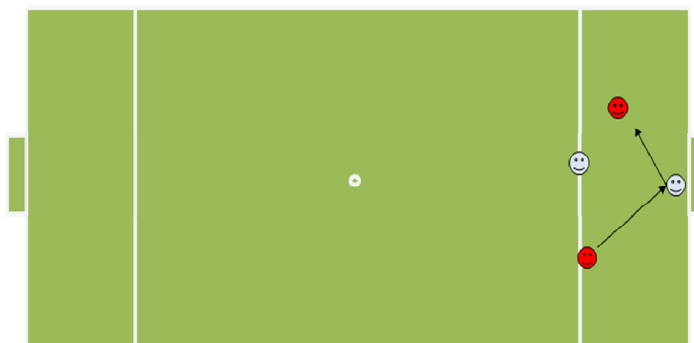
L'arbitre doit-il siffler hors jeu ?



A. Oui

Question 12 : situation hors jeu 3

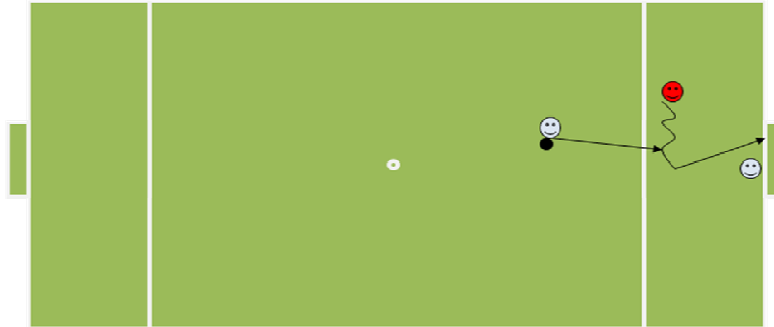
Lors d'un tir, le gardien repousse le ballon des poings vers un adversaire en position de hors-jeu, au moment du tir.



B. Le rebond du ballon ne remet pas l'attaquant en jeu. Hors jeu.

Question 13 : situation hors jeu 4

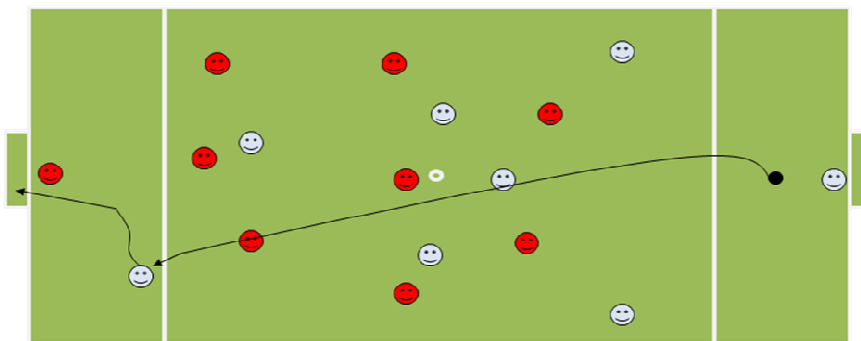
Un défenseur fait une passe en retrait pour jouer avec son gardien. Un attaquant dans la surface intercepte et marque



A. Pas d'infraction au hors jeu. But valable.

Question 14 : situation hors jeu 5

Remise en jeu, le gardien tire le 6m et trouve son attaquant dans la surface adverse, celui-ci contrôle, tire et marque, que fait l'arbitre.



A. Pas d'infraction au hors jeu. But valable.