



LOIS DU JEU

U12-U13
FOOT A 8

**CE LIVRET A ÉTÉ
CONÇU ET RÉALISÉ
PAR LE DEF**



SOMMAIRE

<i>Loi 1</i>	4
<i>Loi 2 & 3</i>	6
<i>Loi 4, 5 & 6</i>	7
<i>Loi 7</i>	8
<i>Loi 8, 9 & 10</i>	9
<i>Loi 11</i>	10
<i>Loi 12</i>	11
<i>Loi 13</i>	12
<i>Loi 14, 15 & 16</i>	13
<i>Loi 17</i>	14

LOI 1 - TERRAIN

• Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :
Longueur : **60 à 70 m** / Largeur : **45 à 55 m**
(demi-terrain de football à 11)

Si terrain spécifique : longueur : **60 à 65 m** /
largeur : **50 m**.

- Il est nécessaire de prévoir des couloirs de sécurité d'une largeur minimale de **1 m** (Couloir central et couloir latéraux).
- Les dimensions des buts sont de **6 x 2,10 m**. Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à 11.
- La surface de réparation mesure **26 mètres** de largeur et **13 mètres** de profondeur. En cas d'impossibilité de tracer la surface, utilisez des coupelles plates pour matérialiser les quatre angles.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à **9 m**.
- La zone technique est obligatoirement à droite et à gauche du but de football à 11.



LOI 2 - BALLON

- Ballon de type 4
- Circonférence : 63,5 à 66 cm
- Poids : 350 à 390g
- Pression : 0,6 à 1,1 Bar

LOI 3 - JOUEURS

- Une équipe se compose de 8 joueurs dont 1 gardien de but.
- Une équipe devra comporter au moins 6 joueurs afin de débiter ou de poursuivre la rencontre. Le nombre de remplaçants est fixé entre 0 et 4.
- Les remplaçants peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.
- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

LOI 4 - ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

- Maillot, short & chaussettes. Toute l'équipe doit avoir les mêmes couleurs à l'exception du gardien de but distinct des joueurs de champ.
- Le port des protège-tibias est obligatoire. Tip-top est toléré à condition d'être de la même couleur que les chaussettes

LOI 5 - ARBITRE

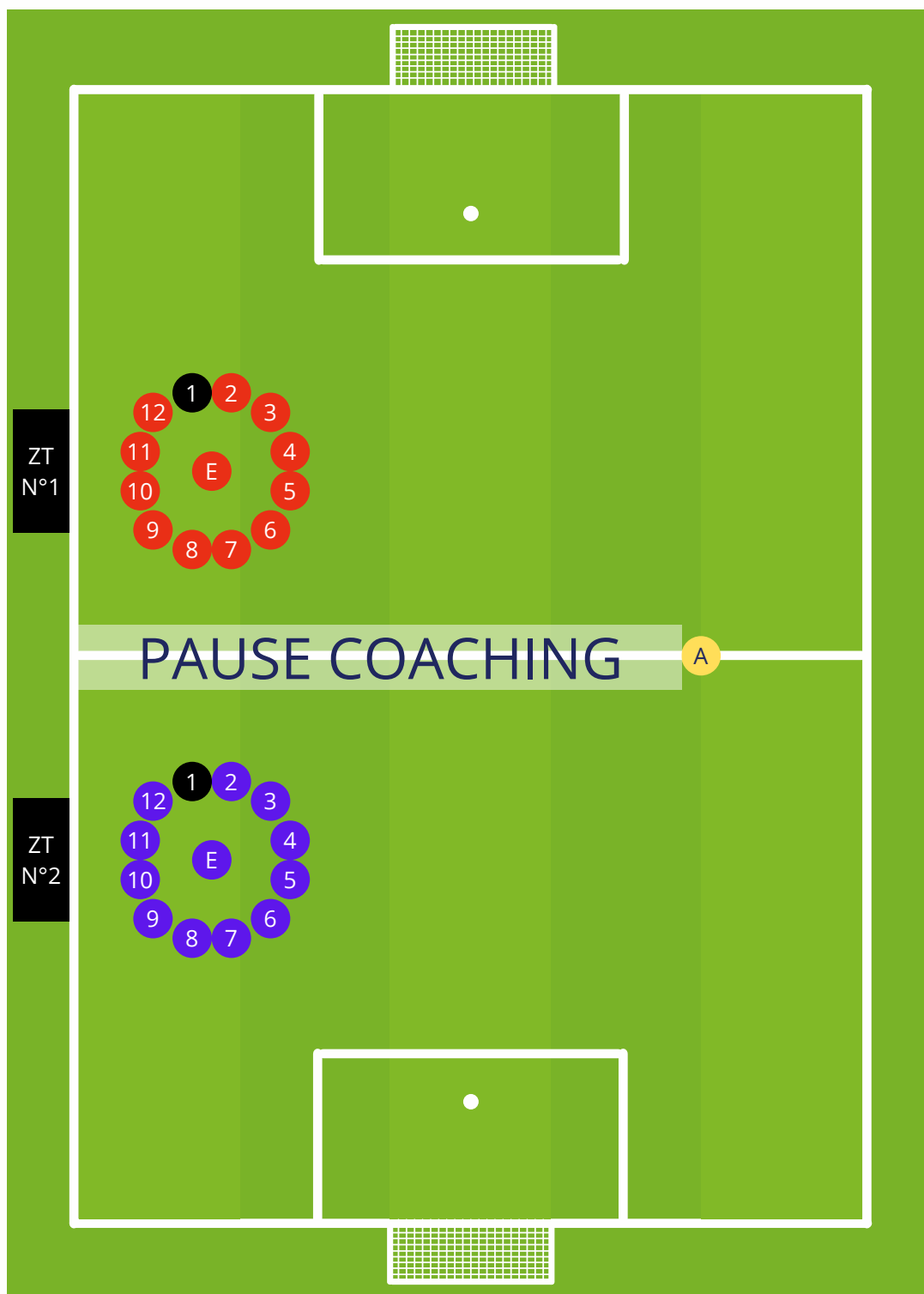
- L'arbitrage doit être assuré par un arbitre officiel ou par tout licencié, vêtu d'une tenue sportive, sous réserve qu'il connaisse bien les règles du jeu à 8, dirigeant avec certificat médical de non-contre indication fourni ou joueur U15 minimum.

LOI 6 - AUTRES ARBITRES

- Assuré par un remplaçant et un remplacé sur les rencontres.
- Il doit avoir une mission éducative, celle d'aider le jeune arbitre central ou l'arbitrage des jeunes par les jeunes.

LOI 7 - DURÉE D'UN MATCH

- Temps de jeu : 2 fois 30 minutes.
- Pause coaching (2 minutes) : en milieu de chaque période (15^e minute).
- Mi-temps : 10 minutes maximum.



LOI 8 - COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

LOI 9 - BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

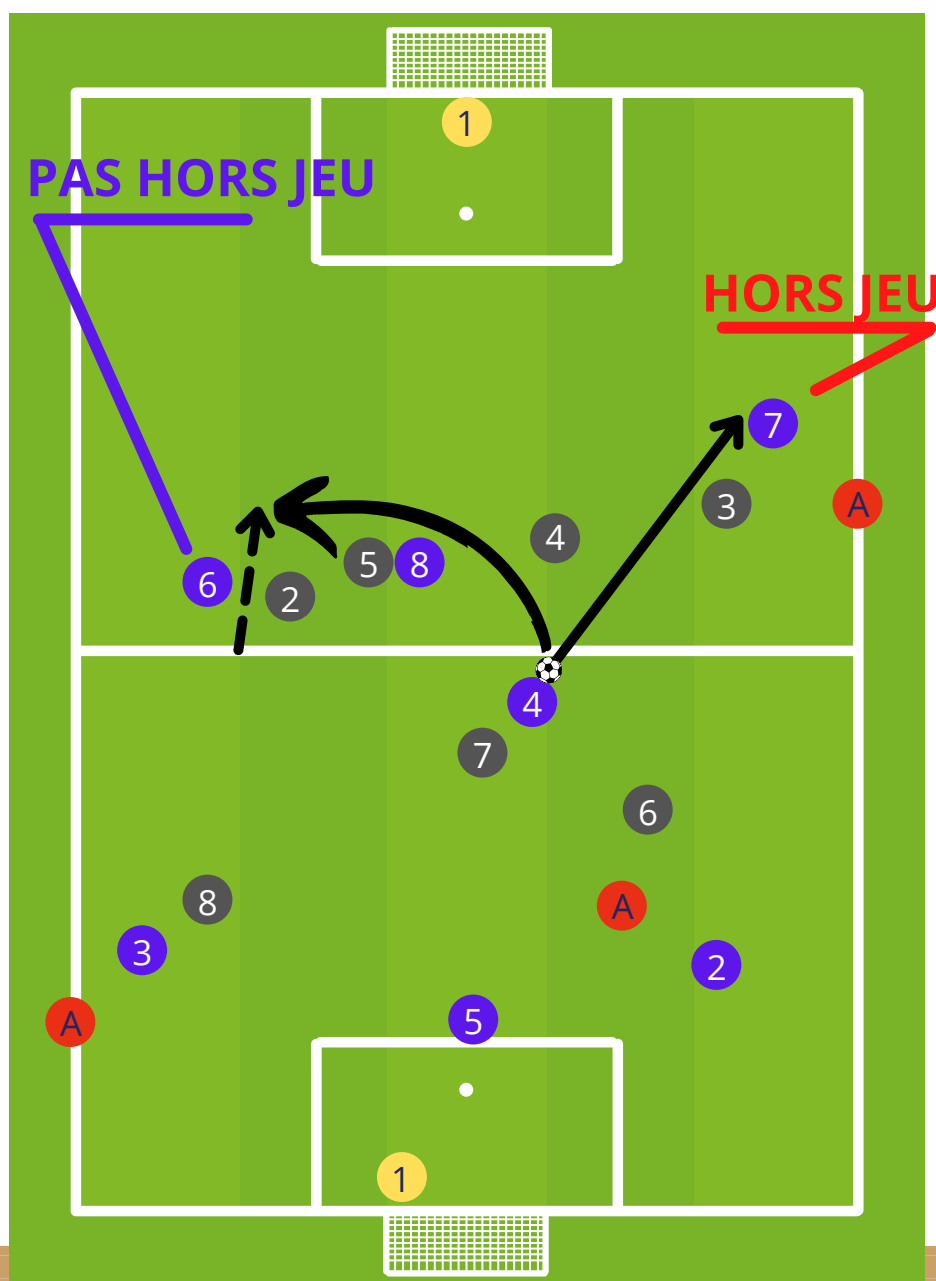
- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

LOI 10 - ISSUE D'UN MATCH

- Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale.

LOI 11 - HORS-JEU

- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier joueur adverse.
- La zone de hors-jeu est signalée à partir de la ligne médiane et jusqu'à la ligne de sortie de but et sur toute la largeur du terrain.
- Pas de hors-jeu : Touche, Coup de pied de but & Corner.



LOI 12 - FAUTES & INCORRECTIONS

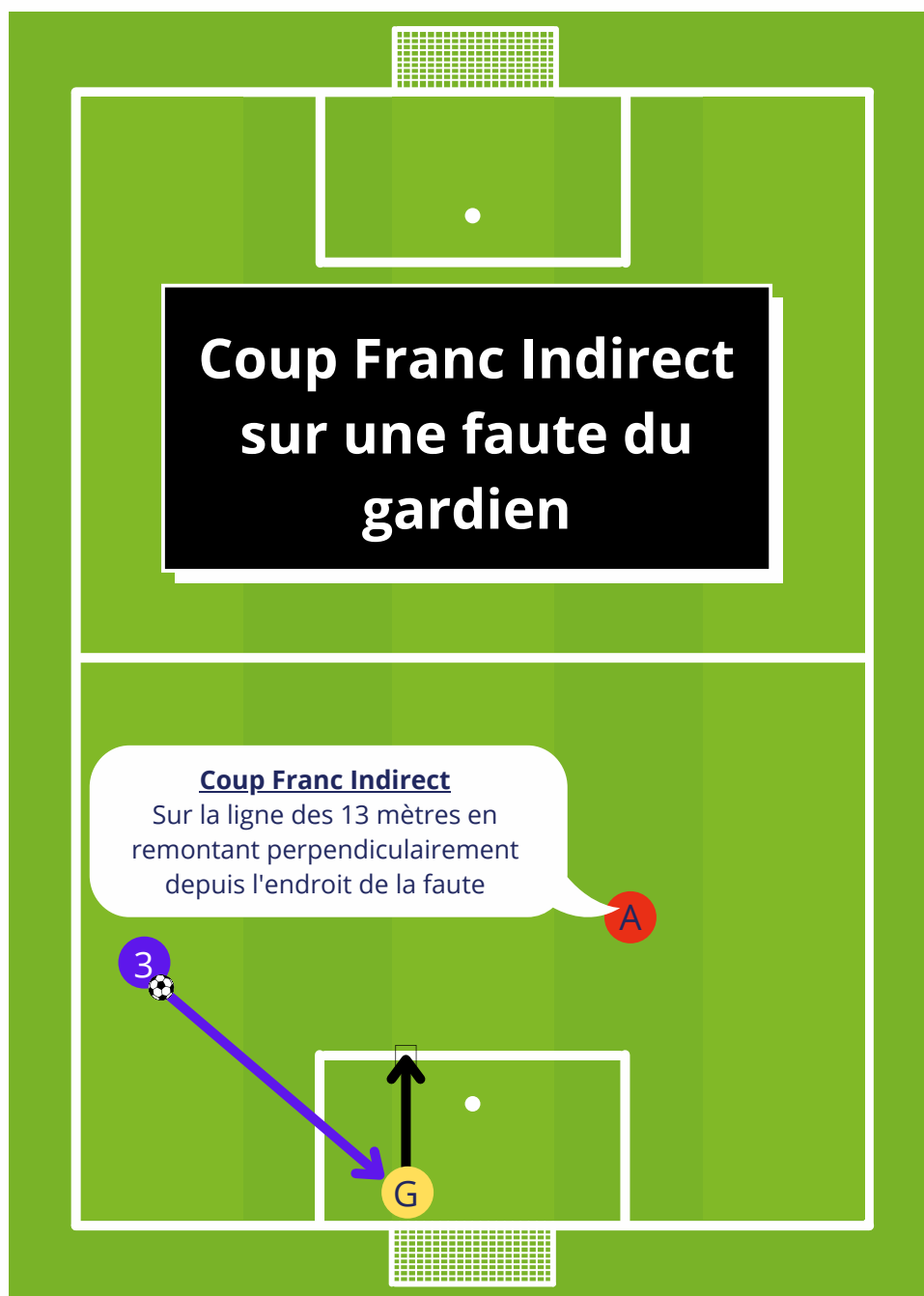
- Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :
 - > Jouer de manière jugée dangereuse ;
 - > Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire ;
 - > Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains.
- Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :
 - > Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire* / **
 - > Dégager le ballon de volée ou de 1/2 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 effectuée d'un partenaire

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

*** CFI à l'endroit de la faute, ramener perpendiculairement le ballon sur la ligne des 13 mètres.*

LOI 13 - COUPS FRANCS

- Tous les coups-francs sont directs ou indirects, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 m.
- Tous les joueurs adverses devront se trouver à au moins 1 m du mur et ce jusqu'à ce que le ballon soit en jeu



LOI 14 - PÉNALTY

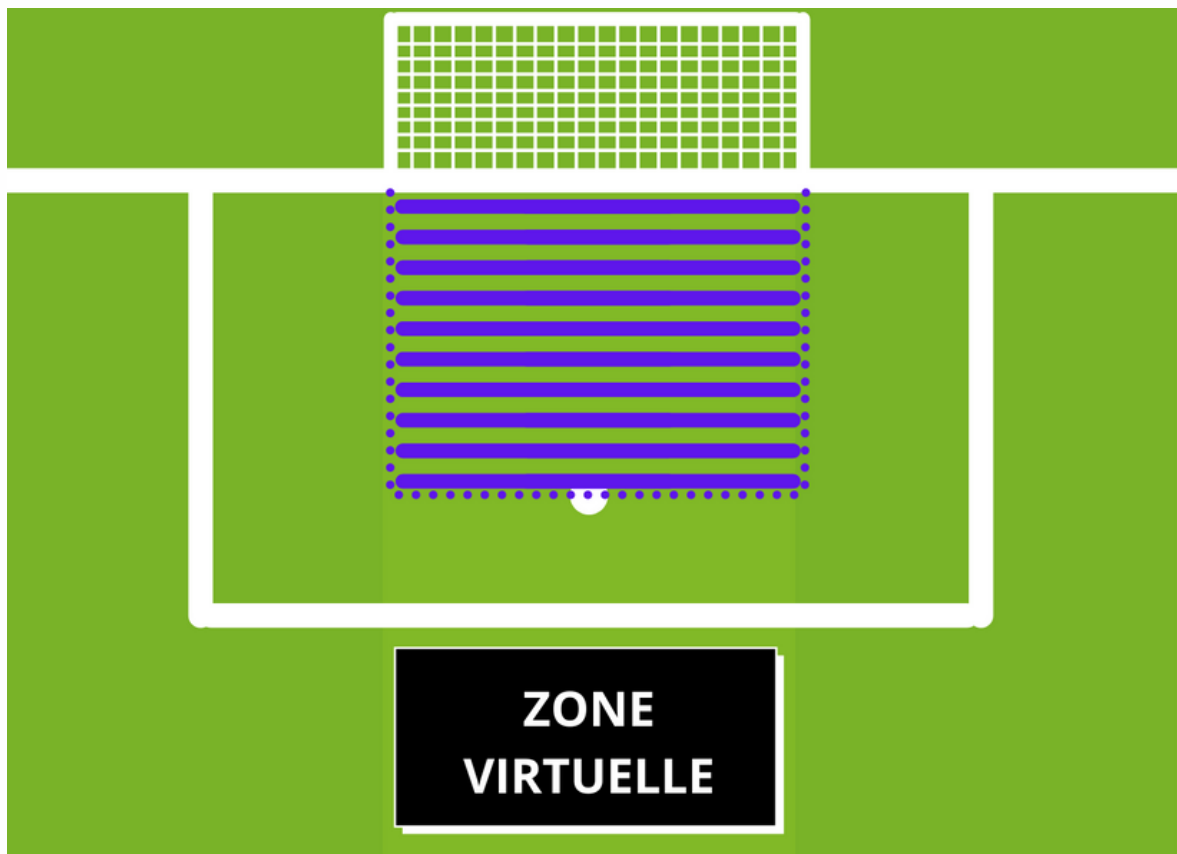
- Un pénalty sanctionne l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.
- La distance du point de réparation : 9 m.
- Le gardien de but recevant le tir devra avoir au moins un pied sur la ligne de but.

LOI 15 - RENTRÉE DE TOUCHE

- Elle s'effectue à la main.
- En cas de touche non conforme, le joueur devra (ré)exécuter son geste afin d'en apprendre la maîtrise.

LOI 16 - COUP DE PIED DE BUT

- Le ballon est placé dans la zone virtuelle "6mx9m" délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty.
- Il ne doit pas obligatoirement sortir de la surface de réparation. Tant que le ballon n'est pas en jeu, tous les adversaires devront se positionner à l'extérieur de la surface de réparation.



- Infractions :
- -> Si des adversaires se trouvent dans la surface de réparation car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir : L'arbitre autorisera le jeu à se poursuivre.
- -> Si un joueur se trouve dans la surface de réparation, ou pénètre dans celle-ci avant que le ballon soit en jeu, touche ou le dispute : Le coup franc ou le coup de pied de but est à refaire.

LOI 17 - CORNER

- Il s'effectue au pied et au point de corner.
- La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 m.

LES GESTES DE L'ARBITRE

ARBITRE CENTRAL



Penalty



Avantage (1)



Avantage (2)



Coup franc indirect



Coup franc direct



Corner



Coup de pied de but



Carton jaune ou rouge



Vérification vidéo –
doigt/main portée à
l'oreille, l'autre main/
bras tendu(e)



Analyse vidéo –
signal « télévision »

ARBITRES ASSISTANTS



Remplacement



Rentrée de touche pour l'équipe en attaque



Rentrée de touche pour l'équipe en défense



Corner



Coup franc pour l'équipe en attaque



Coup franc pour l'équipe en défense



Coup de pied de but



Hors-jeu



Hors-jeu de ce côté du terrain



Hors-jeu au centre du terrain



Hors-jeu à l'opposé du terrain

NOTES

A large, rounded rectangular area with a gold border, containing 20 horizontal dotted lines for writing notes.

CONTACTS UTILES

Mathieu MOULIN
Agent de Développement Arbitrage
07.67.76.49.24
mmoulin@eure.fff.fr

Jacques FÉCIL
Président de la CDA
06.27.15.43.81
fecil.arbitre@free.fr

Emmanuel AUBERT
Responsable Pôle Arbitrage
06.07.30.30.82
aubert.arbitrage@gmail.com

Frédéric MARTIN
Président de la CDPA
06.14.32.88.72
frederic2772@orange.fr

