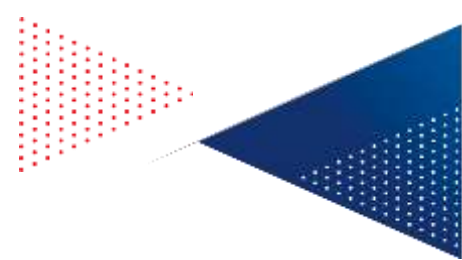




Formation Arbitres Capacitaires « Poules Elite / Excellence / Féminines »



L'ordre du jour



1

- Accueil – présentations

2

- Présentation du championnat U12 & U13 Elite / Excellence

3

- Les lois du jeu

4

- Quelques recommandations essentielles

5

- Temps d'échange

Intervenants



Fares HACHAICHI
CTD DAP



Roland VIALLET
CTDA



RÔLES ET MISSIONS

***Tous les techniciens interviennent sur les 3 axes : Formation de Cadre, P.P.F. et D.A.P**



**Jérôme
HERNANDEZ**

jhernandez@lyon-rhone.fff.fr
06 84 99 97 82

- Coordination ETD
- Formation
- CSE Futsal et PPF Futsal
- Emploi & Statuts des éducateurs



**Sébastien
DODILLE**

sdodille@lyon-rhone.fff.fr
06 98 70 23 49

- PPF
- Foot en Milieu Scolaire
- Gardiens de but



**Farès
HACHAICHI**

fhachaichi@lyon-rhone.fff.fr
07 63 72 45 48

- Réf Gr Saône Métropole
- Foot Animation
- PPF Féminin



**Elabo
ELLOH**

eelloh@lyon-rhone.fff.fr
06 67 55 15 72

- Réf Gr Vallée du Rhône
- Projet clubs / Labels
- Futsal
- Foot adapté

CTDA

Roland VIALLET

04 72 76 01 15

rviallet@lyon-rhone.fff.fr



**Fabien
JASPERO**

fjaspero@lyon-rhone.fff.fr
06 59 73 60 02

- Réf Gr Brévenne
- Foot Loisirs
- PEF
- Tournois



**Alexandre
BERNHARD**

abernhard@lyon-rhone.fff.fr
06 59 62 55 38

- Réf Gr Lyon Métropole
- Foot Féminin
- Foot à l'école
- Formations Compl.



**Gaétan
HALLIER**

ghallier@lyon-rhone.fff.fr
07 80 09 22 89

- Réf Gr Beaujolais
- Suivi Classe Sport Etude Futsal
- PPF Futsal
- Formations Compl.



**Ramy
NAIT SAIDI**

rnaitsaidi@lyon-rhone.fff.fr
06 46 71 30 15

- PPF U12
- Intervenant CSE Futsal
- FAE Féminin



**Khadija
NAIT**

knait@lyon-rhone.fff.fr
04 72 76 01 24
06 99 62 75 00

- Administratif ETD + CTJ
- Formation

Le football d'animation au sein du DLR

L'organisation des groupements Les référents des groupements



Beaujolais

- **Siège** : Office des Sports – 535, avenue Saint Exupéry – 69400 Villefranche Sur Saône
- **Tél** : 04 74 68 67 83
- **Email** : beaujolais@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Jeudi de 19h00 à 20h30
- **Présidente** : Simone BOISSET



Saône métropole

- **Siège** : 183 Route de Genay – 01600 Parcieux
- **Tél** : 04 78 98 04 55
- **Email** : saonemetropole@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Lundi de 17h30 à 19h30
- **Présidente** : Patrick NOYERIE

Lyon métropole

- **Siège** : 93 Rue du 4 Août, 1er étage, 69100 Villeurbanne
- **Tél** : 04 78 84 18 48
- **Email** : lyonmetropole@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Lundi de 17h00 à 20h00
- **Président** : Jean François BLANCHARD

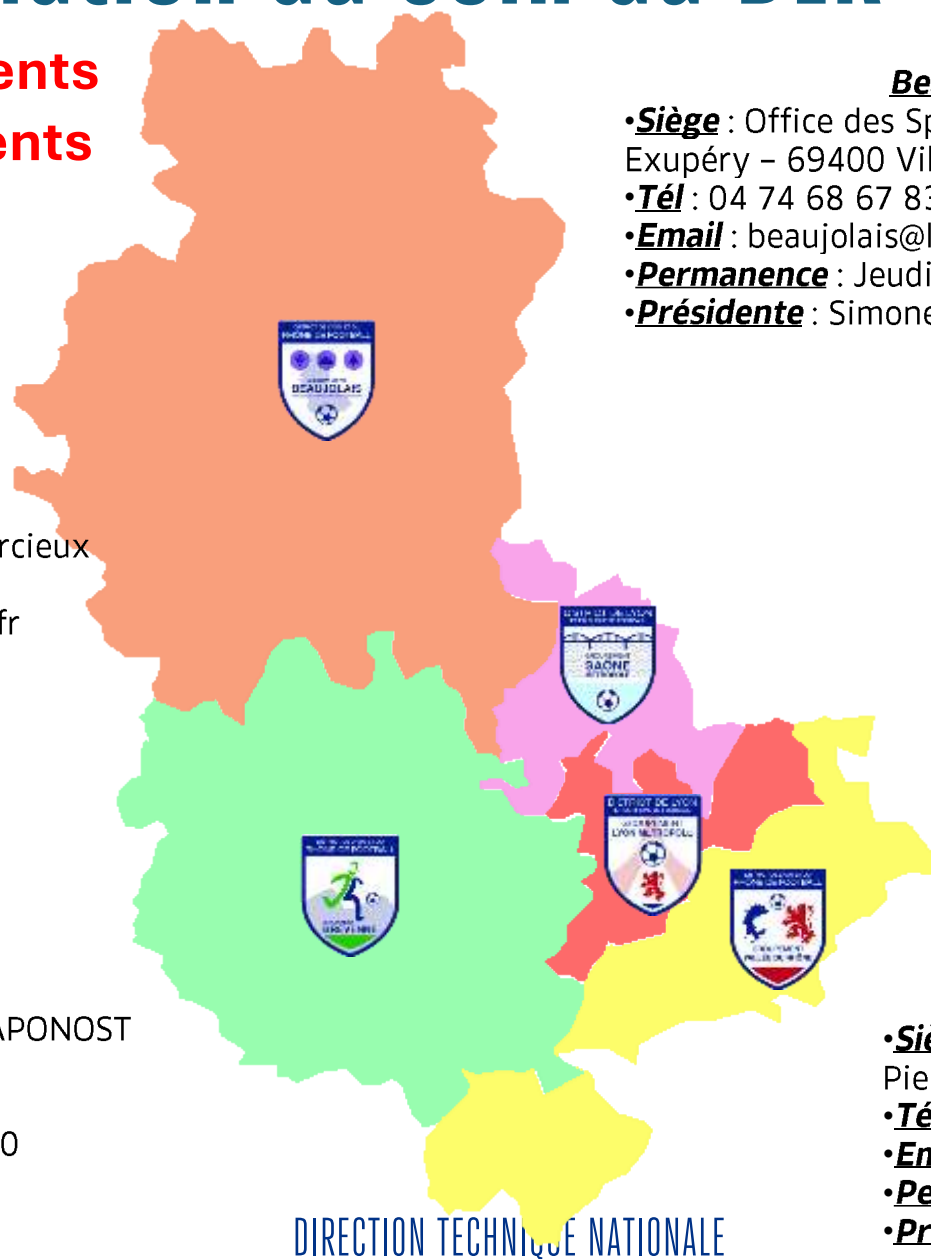


Brevienne

- **Siège** : 6 rue Jules Verne – 69630 CHAPONOST
- **Tél** : 06 62 80 07 66
- **Email** : brevenne@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : Mardi de 18h30 à 19h30
- **Président** : Marc BAYET

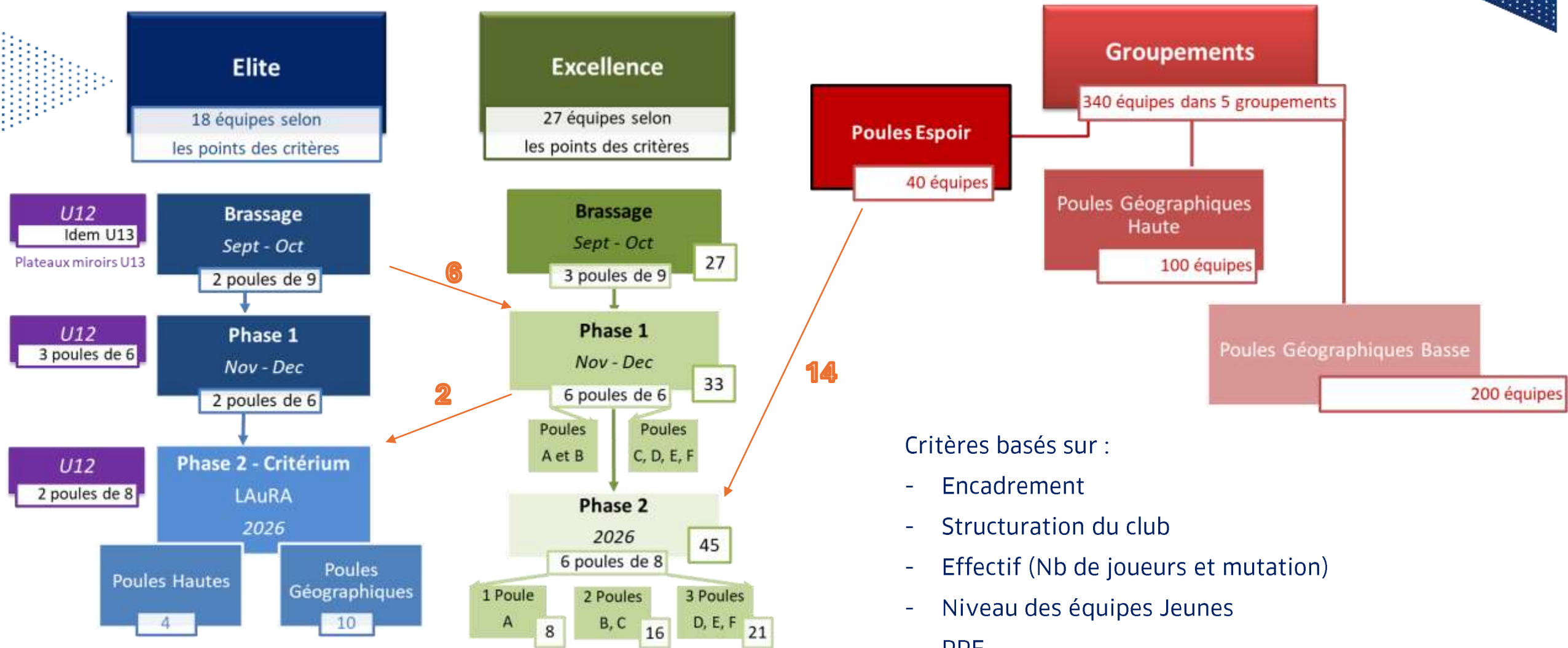
Vallée du Rhône

- **Siège** : District de Lyon et du Rhône, 30 allée Pierre de Coubertin, 69007 LYON
- **Tél** : 04 72 76 01 09
- **Email** : valleedurhone@lyon-rhone.fff.fr
- **Permanence** : mardi de 17h00 à 19h00
- **Présidente** : Evelyne MONTEIL



DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

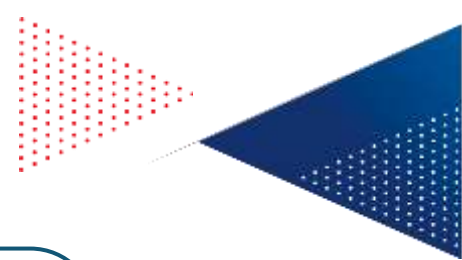
Présentations réforme



Critères basés sur :

- Encadrement
- Structuration du club
- Effectif (Nb de joueurs et mutation)
- Niveau des équipes Jeunes
- PPF

Le championnat U12 & U13 Elite / Excellence



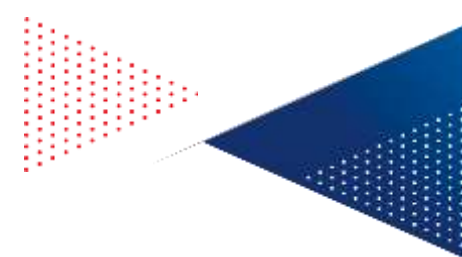
Organisation

- 1 phase de Brassage = 4 journées
- Phase 1 = 6 journées
- Phase 2 = 8 journées

Suivi des rencontres

- Suivi administratif (résultats, feuille jongles, feuille bilan, ...)
- Suivi du respect des différents points du règlement (mutations, sur-classements, arbitres capacitaires, ...)

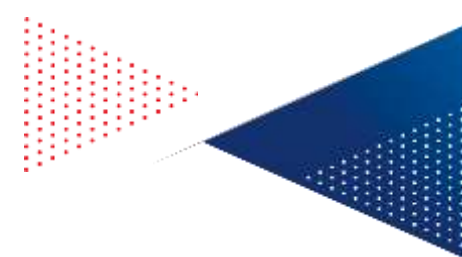
Le calendrier de la saison



 Calendrier Football d'Animation D.L.R. 2025-2026 																						
SEPTEMBRE 2025					OCTOBRE 2025				NOVEMBRE 2025					DECEMBRE 2025				JANVIER 2026				
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24	31	
Elite Excellence	1er Tour Festival U13	J1 Brassage	J2 Brassage	PPF interclubs	J3 Brassage	J4 Brassage			2ème Tour Festival 13	J1 Phase 1	J2 Phase 1	J3 Phase 1	J4 Phase 1	FUTSAL Coupe du DLR U13 Tour 1	J5 Phase 1					FUTSAL Coupe du DLR U13 Tour 2	3ème Tour Festival 13	
Pratique Futsal sur inscription (Futsal c'est Top + Coupe Futsal)																						

Calendrier Football d'animation 25 – 26 : phase Brassage et phase 1

Le calendrier de la saison



Elite Excellence	FEVRIER 2026				MARS 2026				AVRIL 2026				MAI 2026					JUN 2026			
	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	7	14	21	28	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27
	Foot 5 U13 critérium			J1 Phase 2	J2 Phase 2	Journée Foot à 11 (Critérium + Poule A Excellence)	J3 Phase 2	Finale DEP Festival 13 J4 Phase 2	Phases		Journée Foot à 11 (Poule A Excellence)	J5 Phase 2	J6 Phase 2 Finale REG Festival 13	J7 Phase 2	Ascension	Pentecôte	Journée Foot à 11	Coupe U13 Finale Journée Foot à 11			

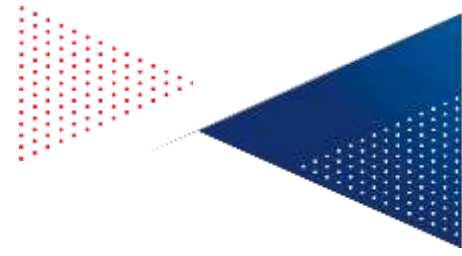
Calendrier Football d'animation 25 – 26 : phase 2



LES LOIS DU JEU

FOOT à 8 – U12 et U13



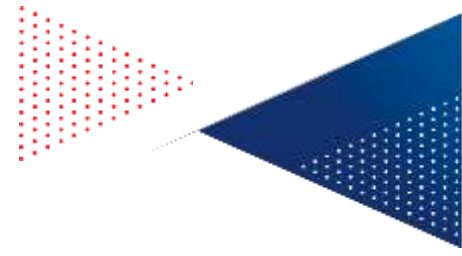


Le terrain

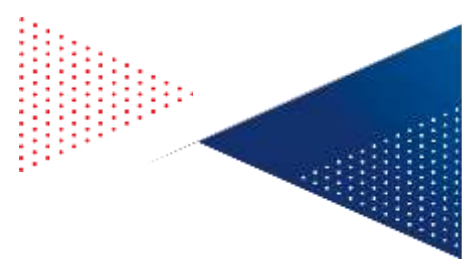
Loi 1

LES BUTS 6m de largeur 2m de hauteur





Le ballon



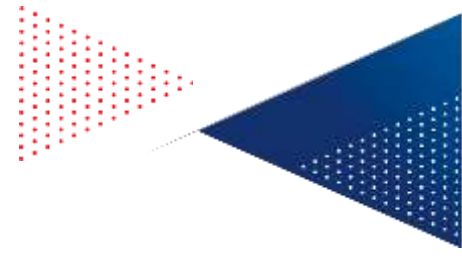
Catégories U7 et U9

Taille 3

Catégories U11 et U13

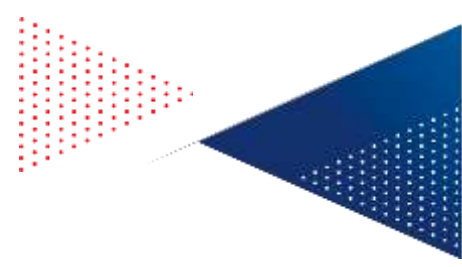
Taille 4





Les joueurs

Loi 3



Règlement FFF

8 joueurs + 4 remplaçants

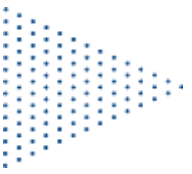
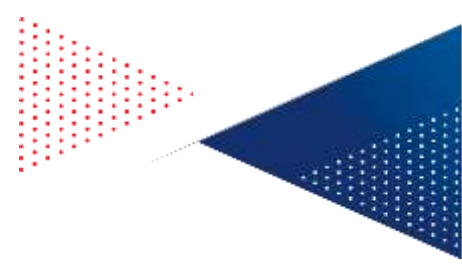
Règlement LAuRA

Catégorie U11 : 8 joueurs + 2 remplaçants.

Temps de jeu par enfant : 50% minimum

Catégorie U13 : 8 joueurs + 3 remplaçants.

Temps de jeu par enfant : 50% minimum



Equipement des joueurs

Loi 4

EQUIPEMENT DE BASE DU FOOTBALLEUR

Short

Chaussettes

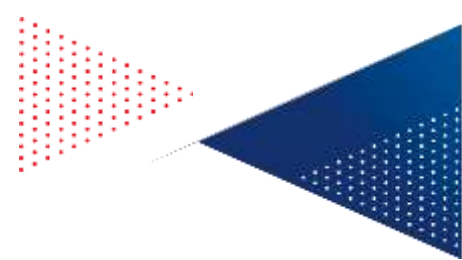
Maillot numéroté (N°1 à N°11)

Protège-tibias

Chaussures (crampons vissés interdits de U6 à U9)

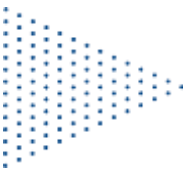
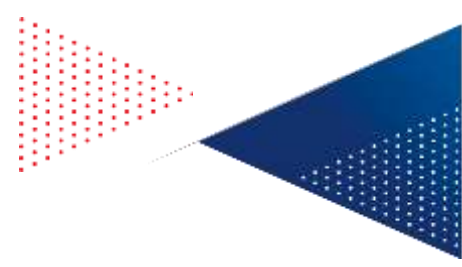
Possibilité de jouer en BASKET



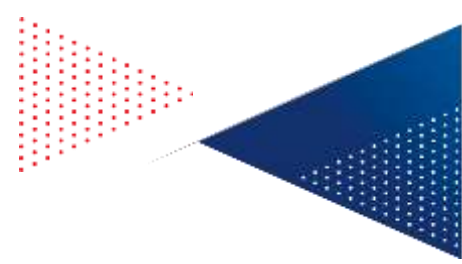


**Pas d'objet dangereux pour le joueur
lui-même ou pour les autres joueurs.**





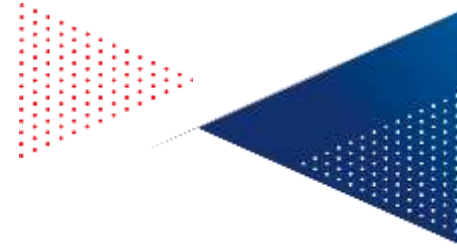
Arbitre et autres arbitres



Quelques conseils

L'arbitre est un sportif au service du jeu

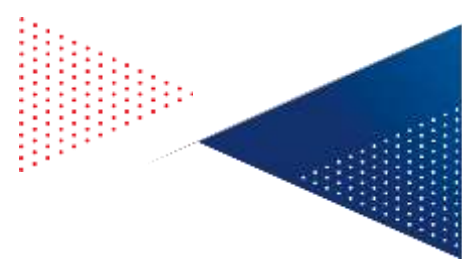
- Tenue sportive (survêtement...)
- Présentation de l'arbitre capacitaine au club adverse
- Connaissance des lois du jeu du foot à 8
- Coup de sifflet audible
- Placement/Déplacement : à 10m du ballon en retrait et si possible à gauche
- Arbitrage éducatif (faire comprendre sa décision)



Spécificités « Poules Elite / Excellence »

- L'équipe à **domicile** doit prévoir un **arbitre ayant suivi la formation « Arbitres Capacitaires »** . Si le club qui reçoit ne peut pas présenter d'Arbitre Capacitaire, c'est le **club visiteur qui présente un dirigeant** (ayant suivi la formation d'Arbitres Capacitaires en priorité sinon un dirigeant licencié FFF).
- Des **sanctions seront prises envers les clubs ne respectant pas leur obligation d'au moins 2 Arbitres Capacitaires formés** et d'un présent à chaque match à domicile.

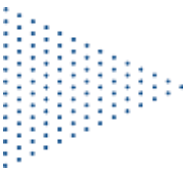
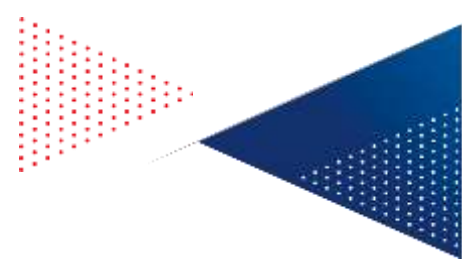
- La liste des Arbitres Capacitaires ayant suivi la formation sera sur le site Internet du District du Rhône



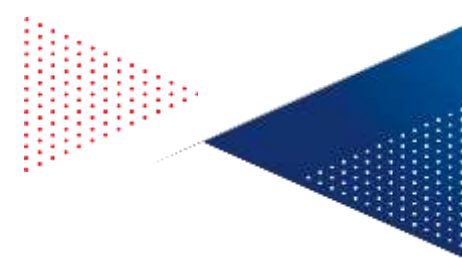
Spécificités « Poules Elite / Excellence »

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 temps de rotation et mi-temps
- En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune joueur ou un adulte volontaire licencié.



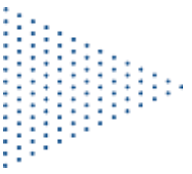
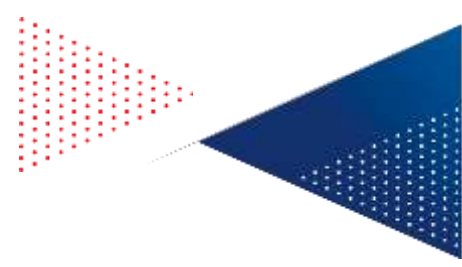
Durée du match



Catégories/Domaine	U12/U13
Durées maximales des plateaux ou rencontres	70 minutes (10 minutes de Pause) Pas de temps additionnel
Temps de jeu effectif	60 minutes (2x30)
Mi-temps	Oui
Temps de rotations	15 minutes
Prolongations	Non

Temps de « rotations » :

- Au bout de 15minutes dans chaque mi-temps.
- L'ensemble des remplaçants entre sur le terrain.
- L'ensemble des joueurs doit occuper le poste de remplaçant sur la rencontre (sauf le GB).
- Les changements ne peuvent être réalisés à un autre moment (sauf en cas de blessures ou fatigue).

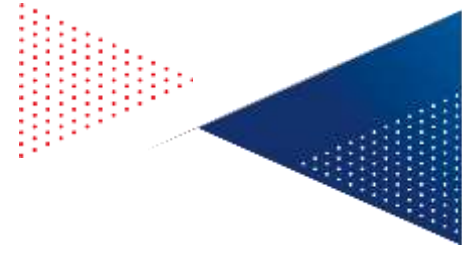
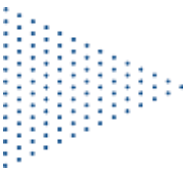


Coup d'envoi

**Sur coup d'envoi,
les adversaires
doivent se situer à
6m du ballon.**

Interdiction de
marquer
directement sur
« l'engagement ».
Sur cette situation
de jeu, coup de
pied de but
« 6m » pour
l'équipe bleue.



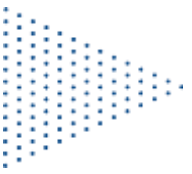
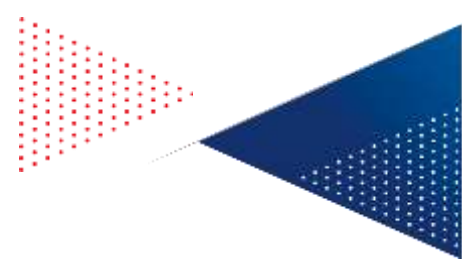


Précisions

TIRAGE AU SORT AVANT LE COUP D'ENVOI

L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit **soit** le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, **soit d'effectuer le coup d'envoi.**

L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi **ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période**



Balle à Terre dit « entre 2 »



NOUVELLE PROCEDURE DE LA BALLE A TERRE



La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :

Le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou

La dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.

Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, tel que précisé au point 1 de la Loi 9.

Tous les autres joueurs (partenaires et adversaires) doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu. Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

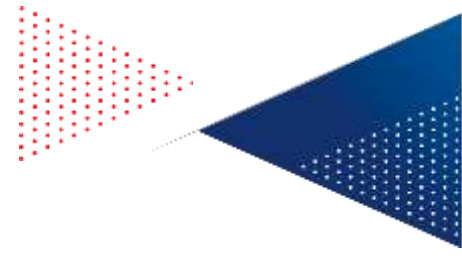
BALLON QUI TOUCHE L'ARBITRE PENDANT LE MATCH

Le ballon est hors du jeu quand :

Il touche un arbitre, reste sur le terrain et :

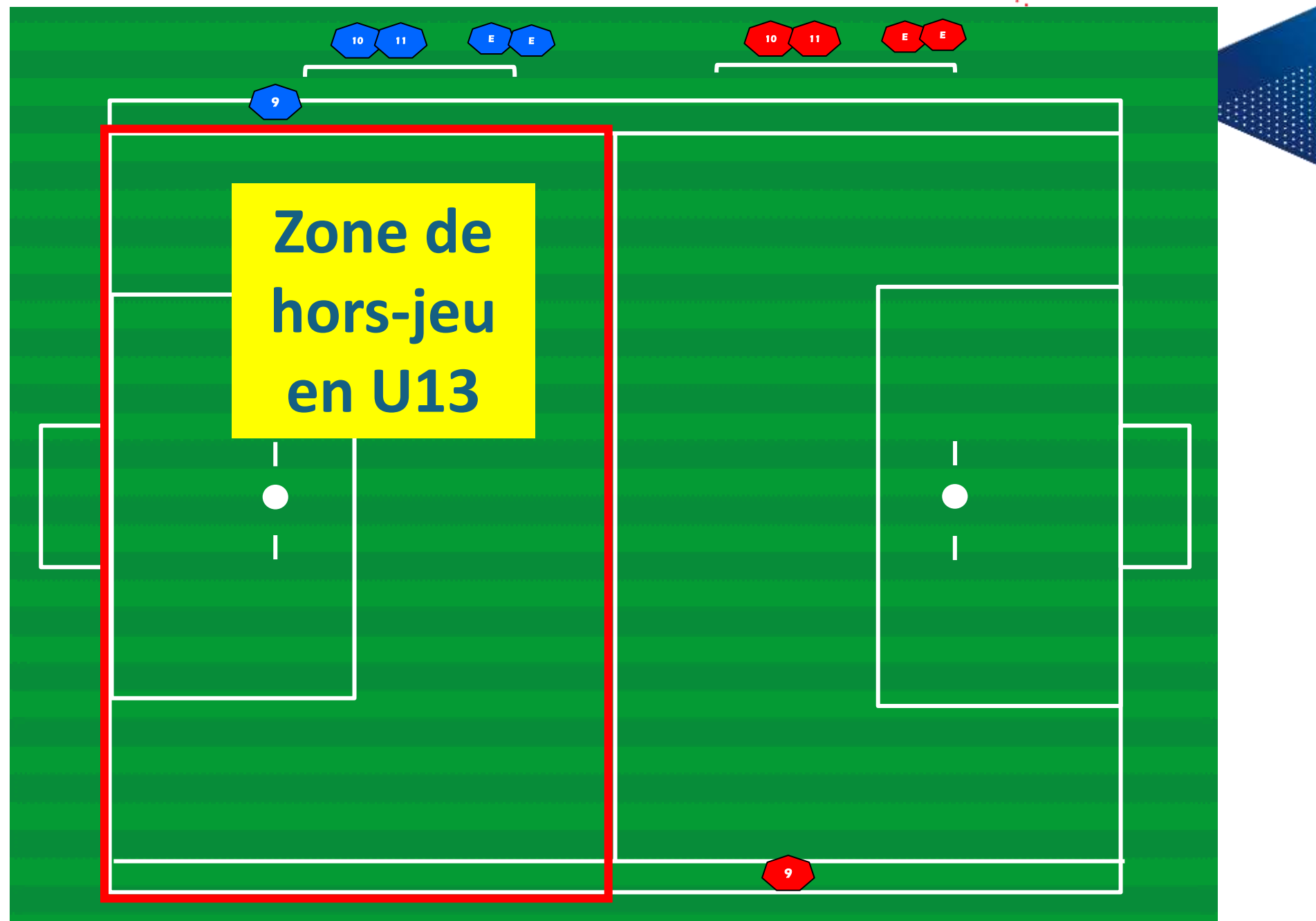
- une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
- entre directement dans le but, ou
- est récupéré par l'équipe adverse.

Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.



Le hors-jeu

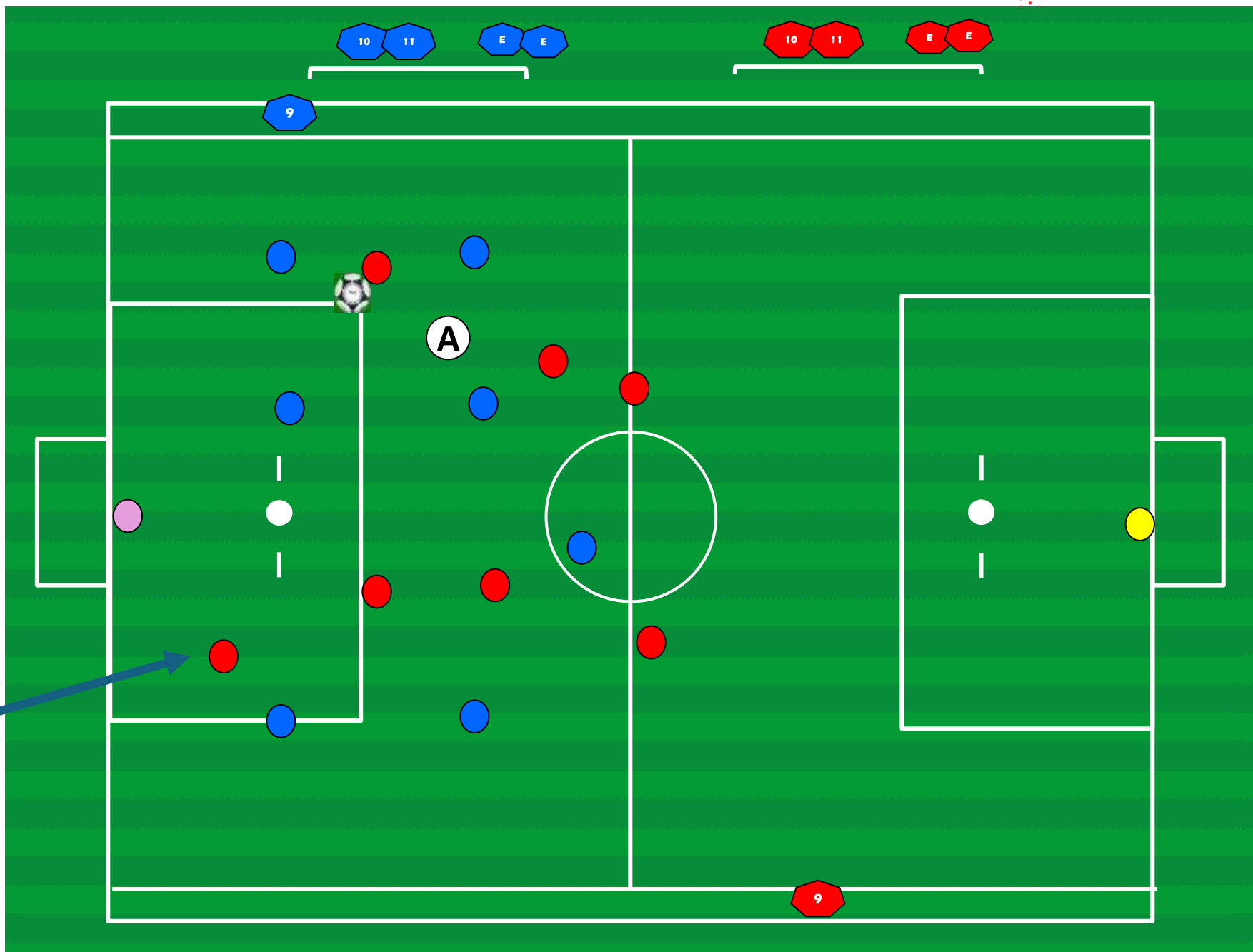
Loi 11



Loi 11

Ce joueur est en position de hors-jeu car il est :

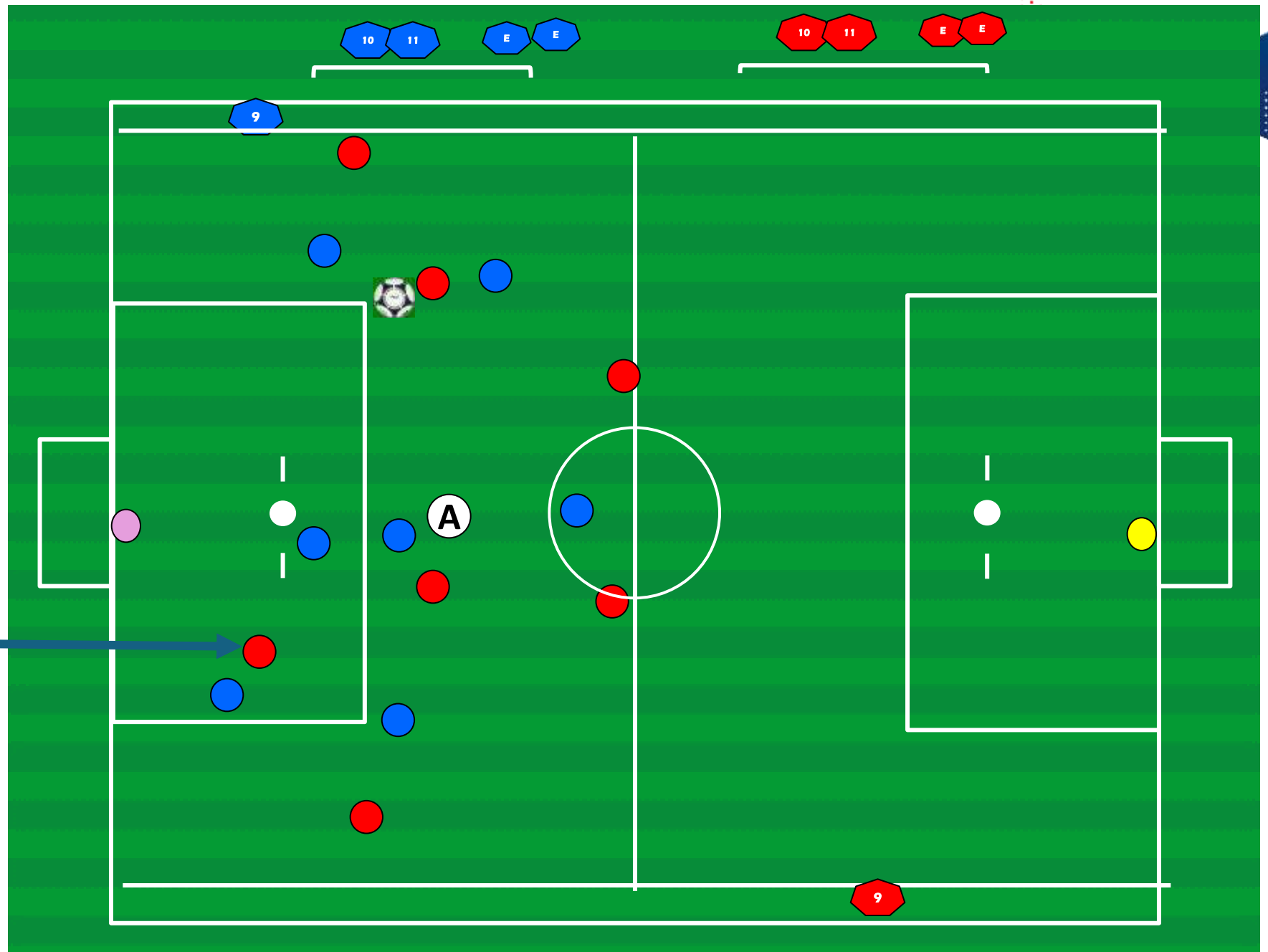
- dans la moitié de terrain adverse
- devant le ballon
- derrière l'avant dernier adversaire





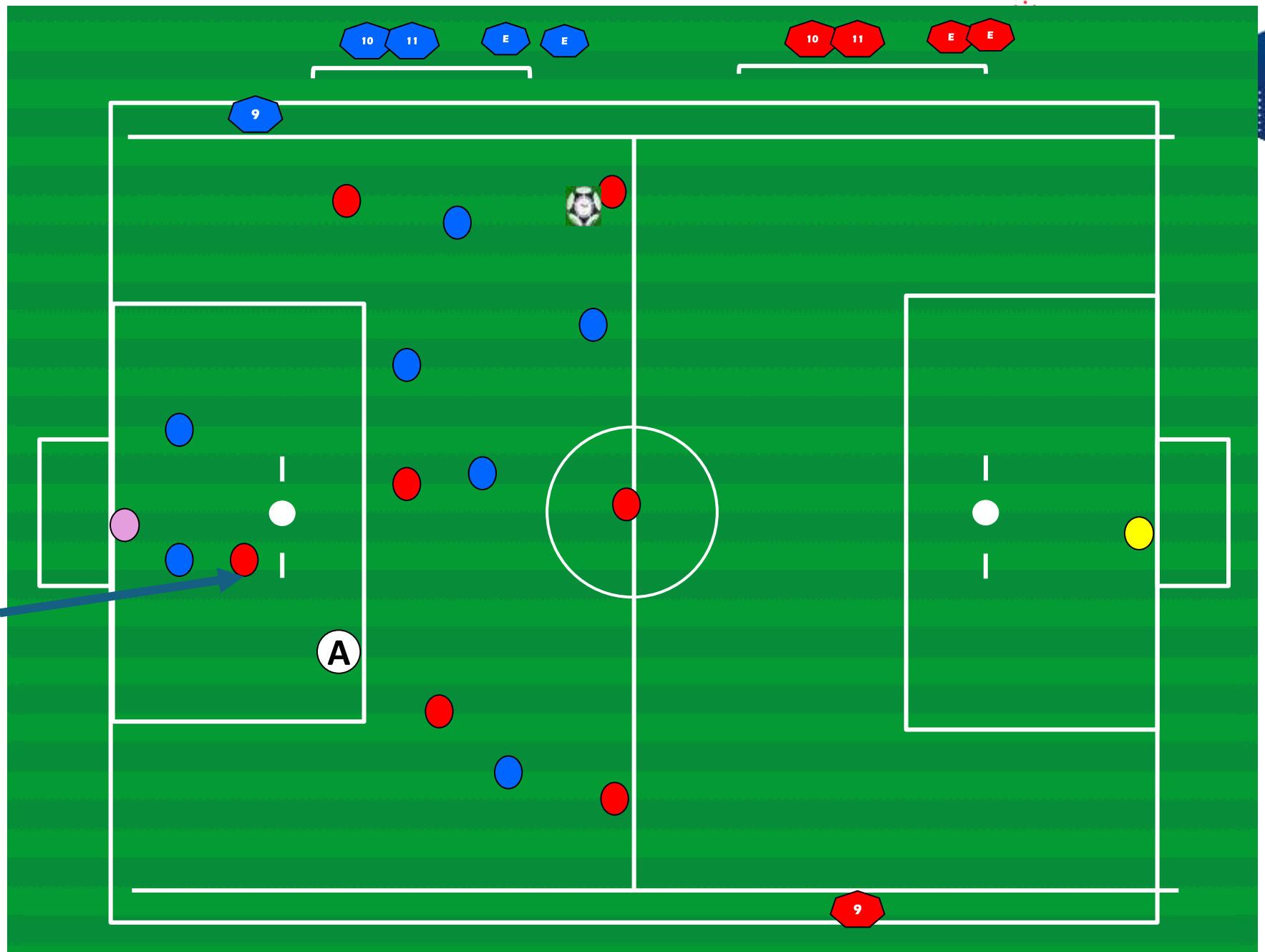
Loi 11

Ce joueur n'est pas en position de hors jeu car il y a 2 adversaires derrière lui (le gardien et un défenseur).



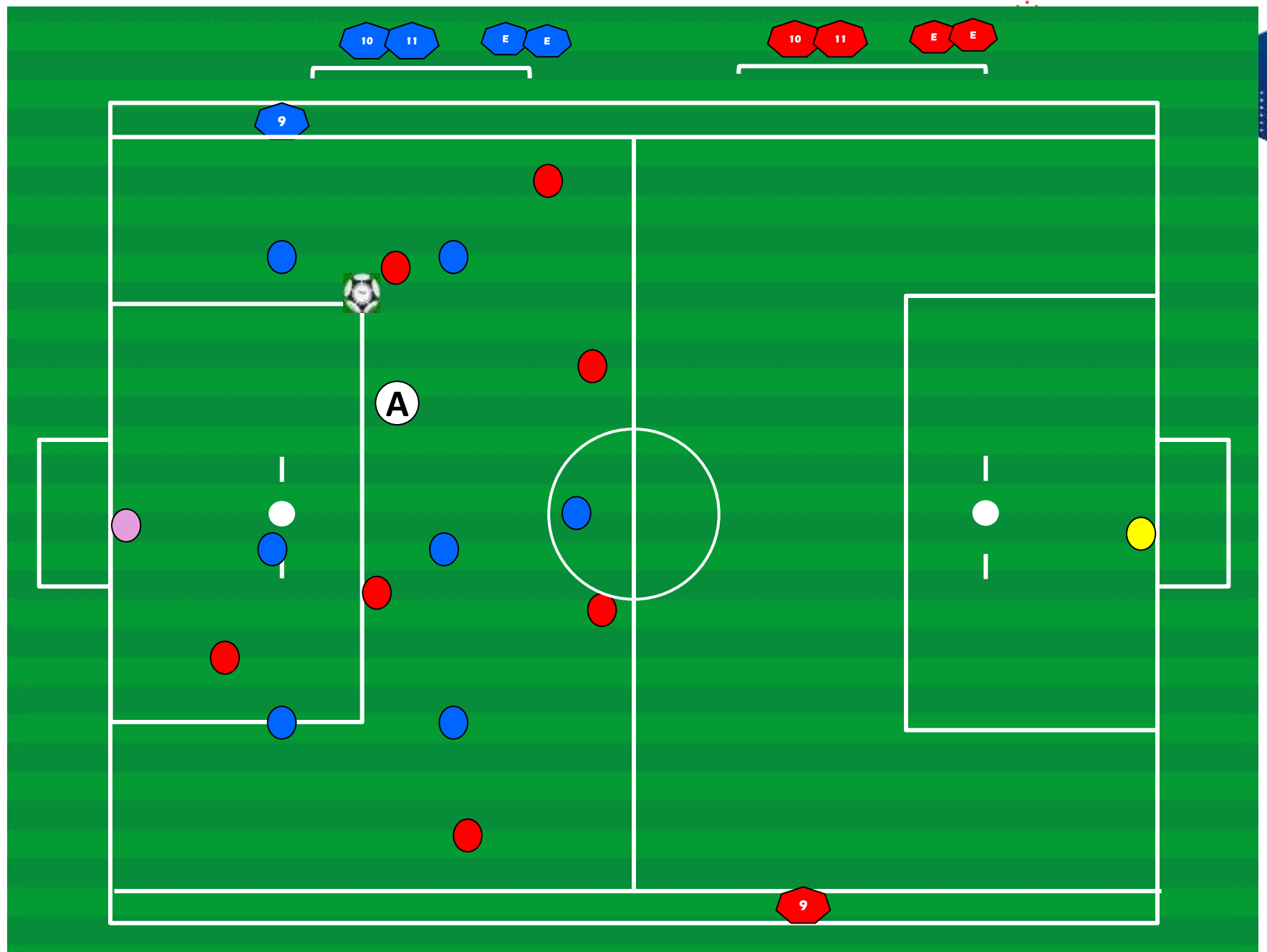
Loi 11

Ce joueur n'est pas en position de hors jeu car il y a deux adversaires derrière lui (2 défenseurs).



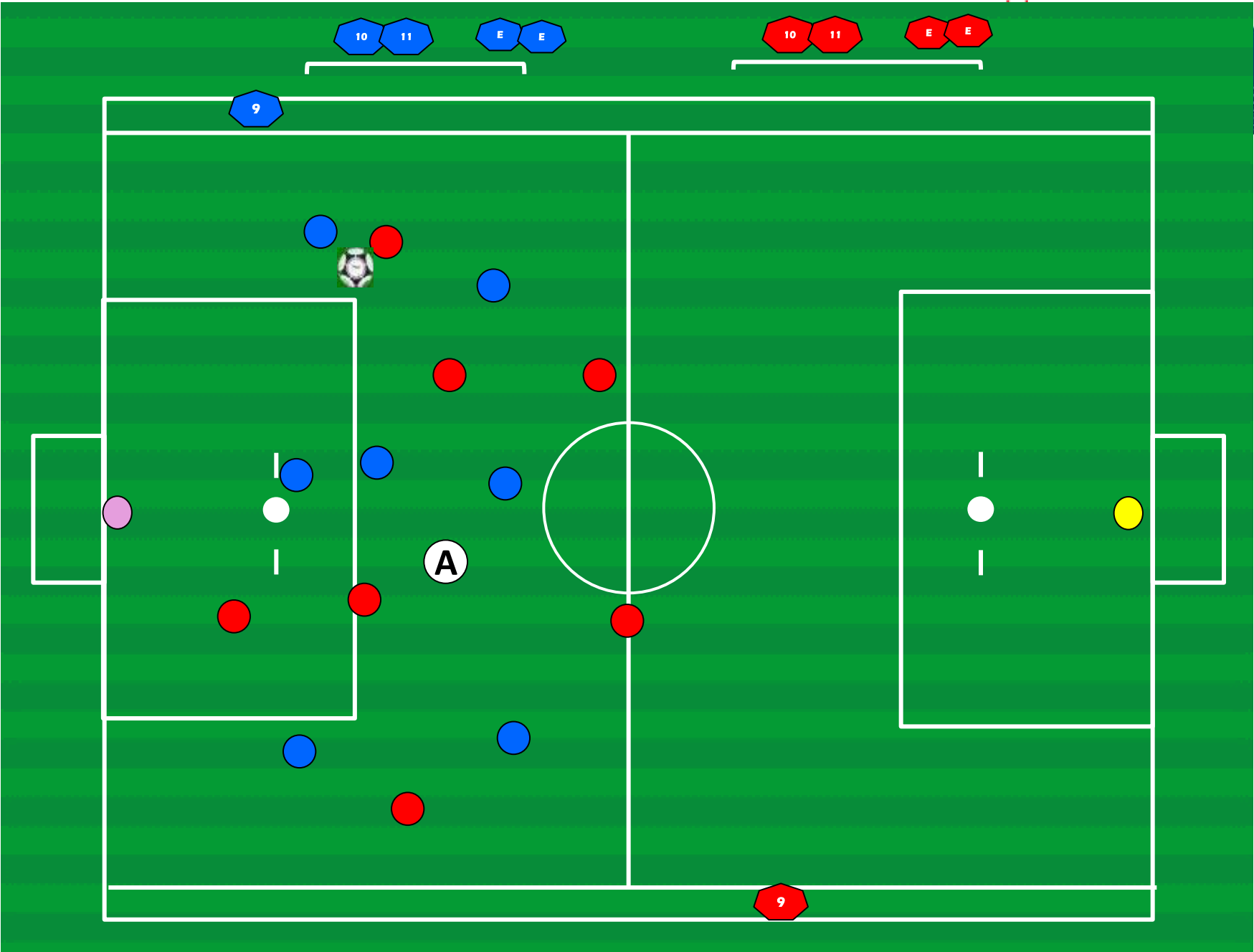
Loi 11

Si le joueur part seul au but et ne fait pas la passe :
Pas de hors jeu.
Son partenaire (en position de hors jeu) ne touche pas le ballon.

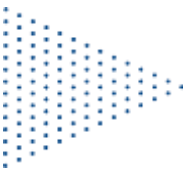


Loi 11

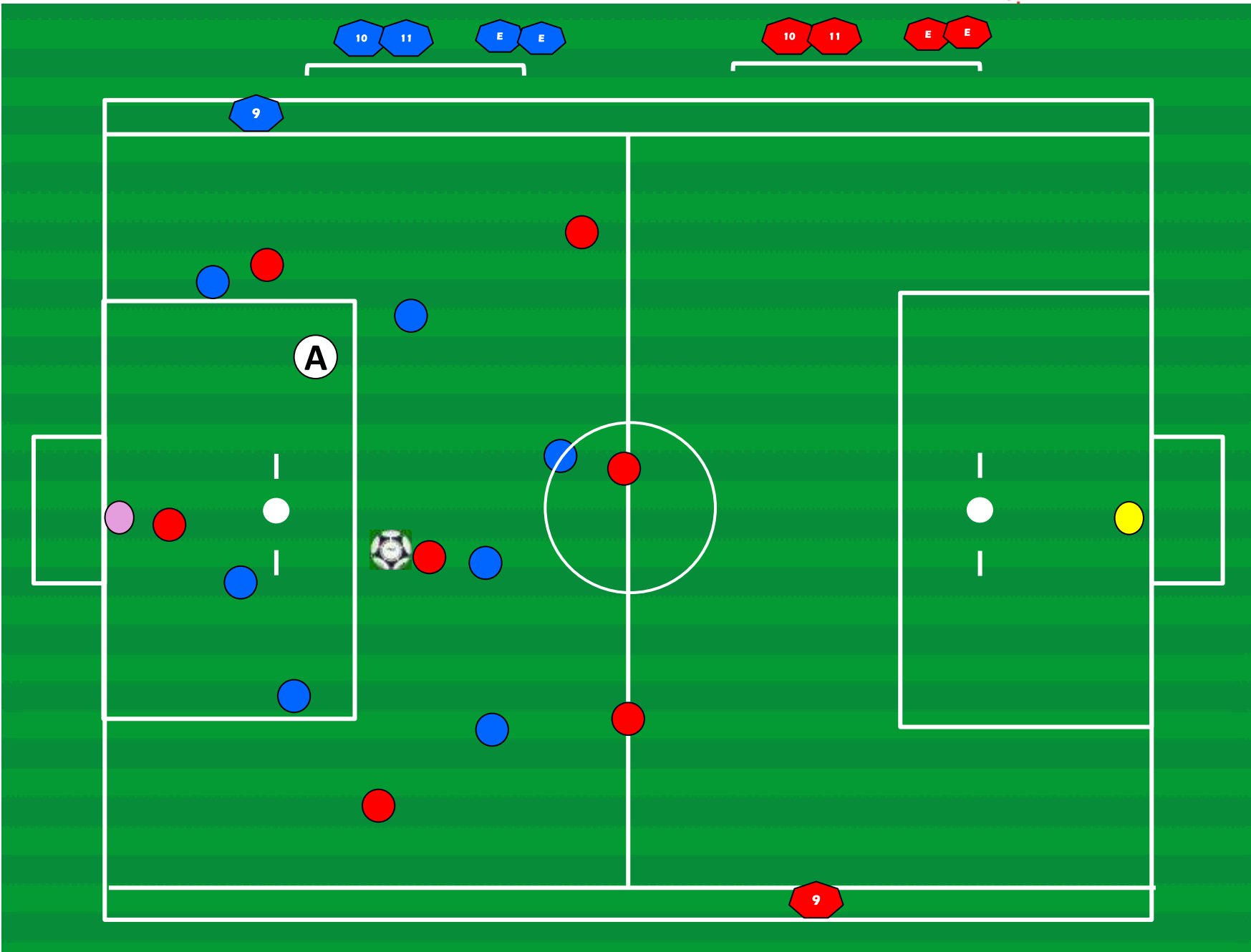
Le joueur effectue une passe à son partenaire qui est en position de hors jeu au départ du ballon, il y aura donc un coup franc indirect pour hors jeu.



Loi 11

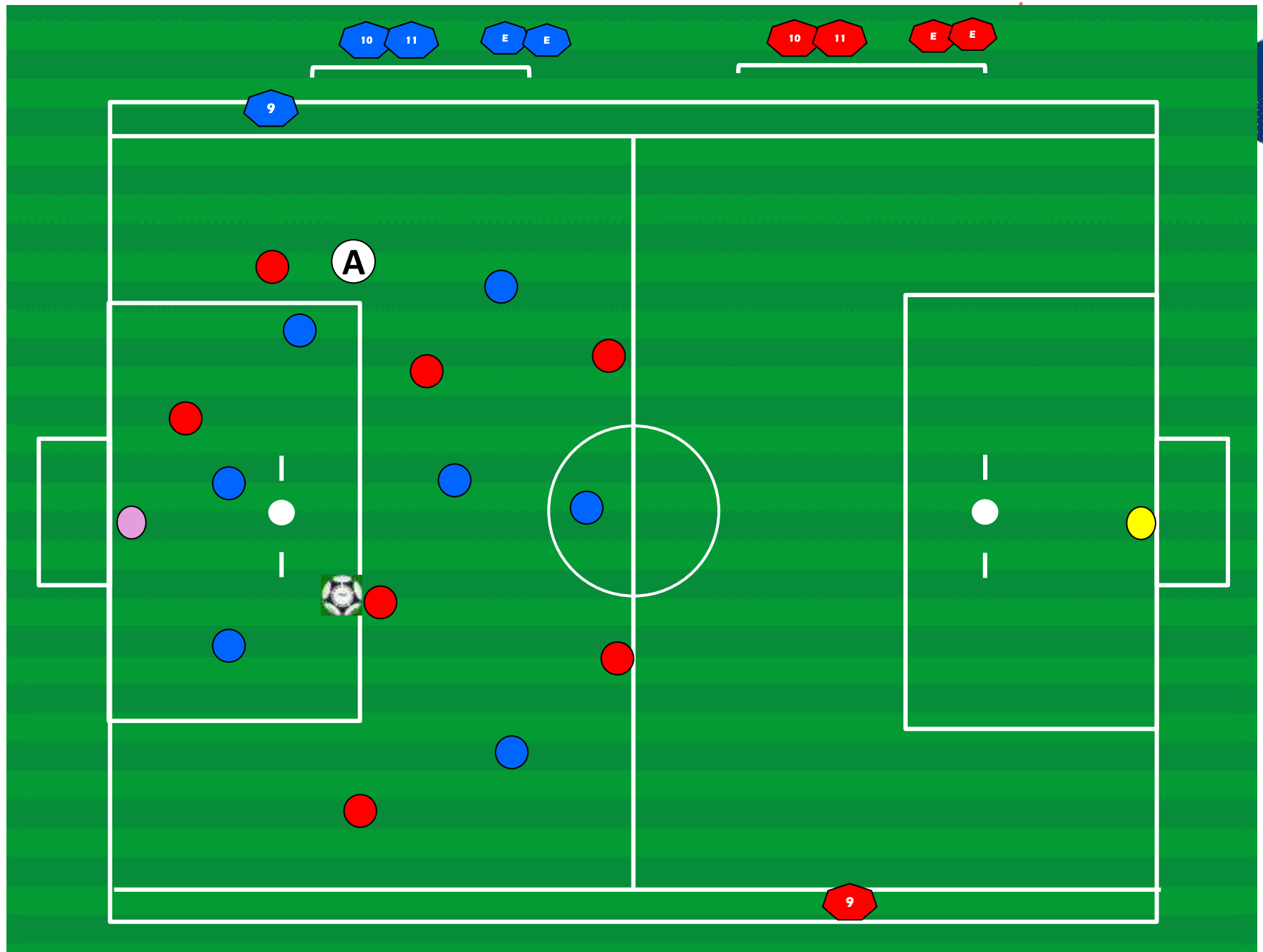


Ce joueur tire au but et marque.
Le but sera refusé car un partenaire a gêné la vision du gardien de but.



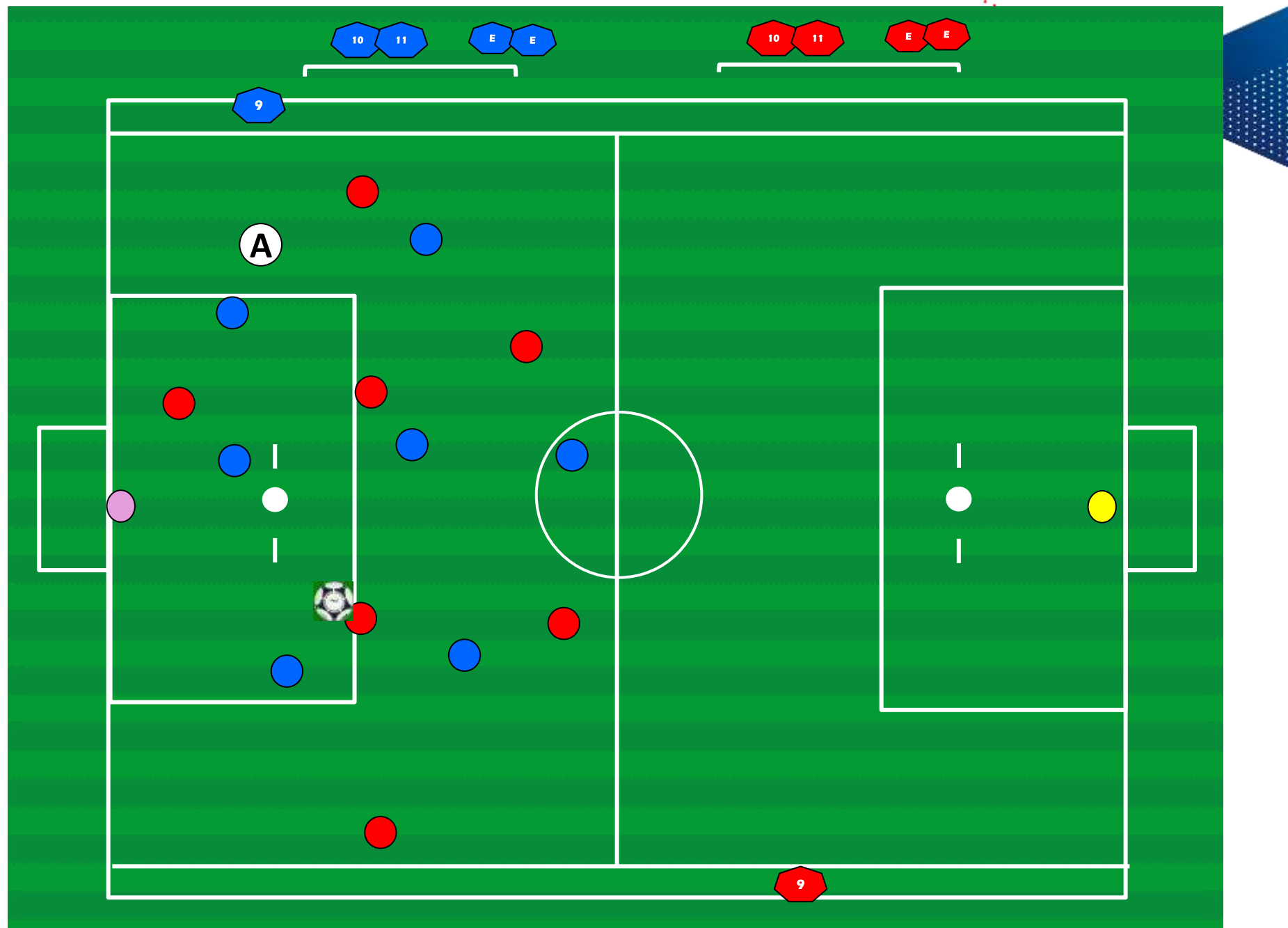
Loi 11

Il y a hors-jeu car l'attaquant profite de sa position au départ du ballon.



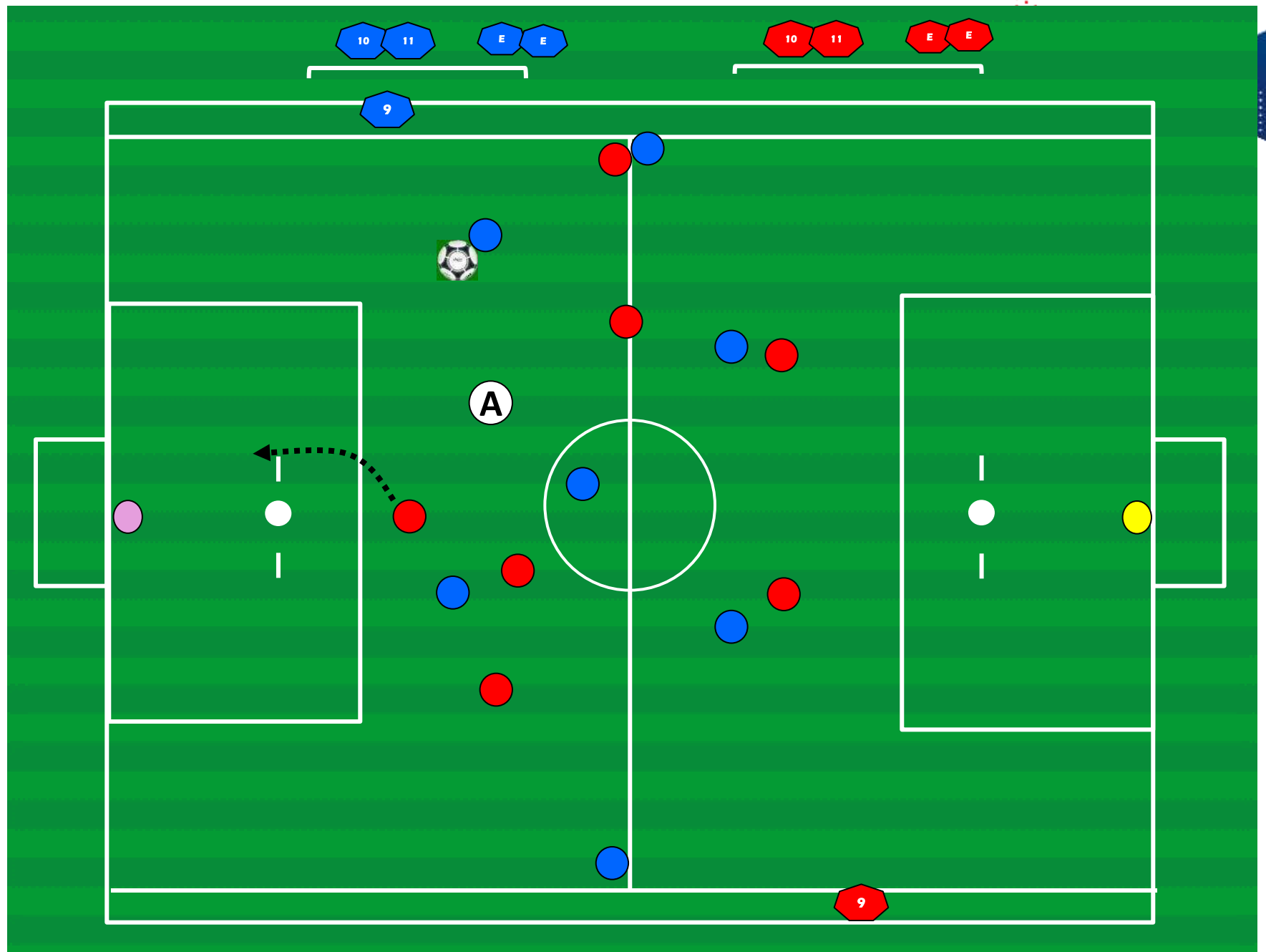
Loi 11

Il y a hors-jeu car l'attaquant profite de sa position au départ du ballon.



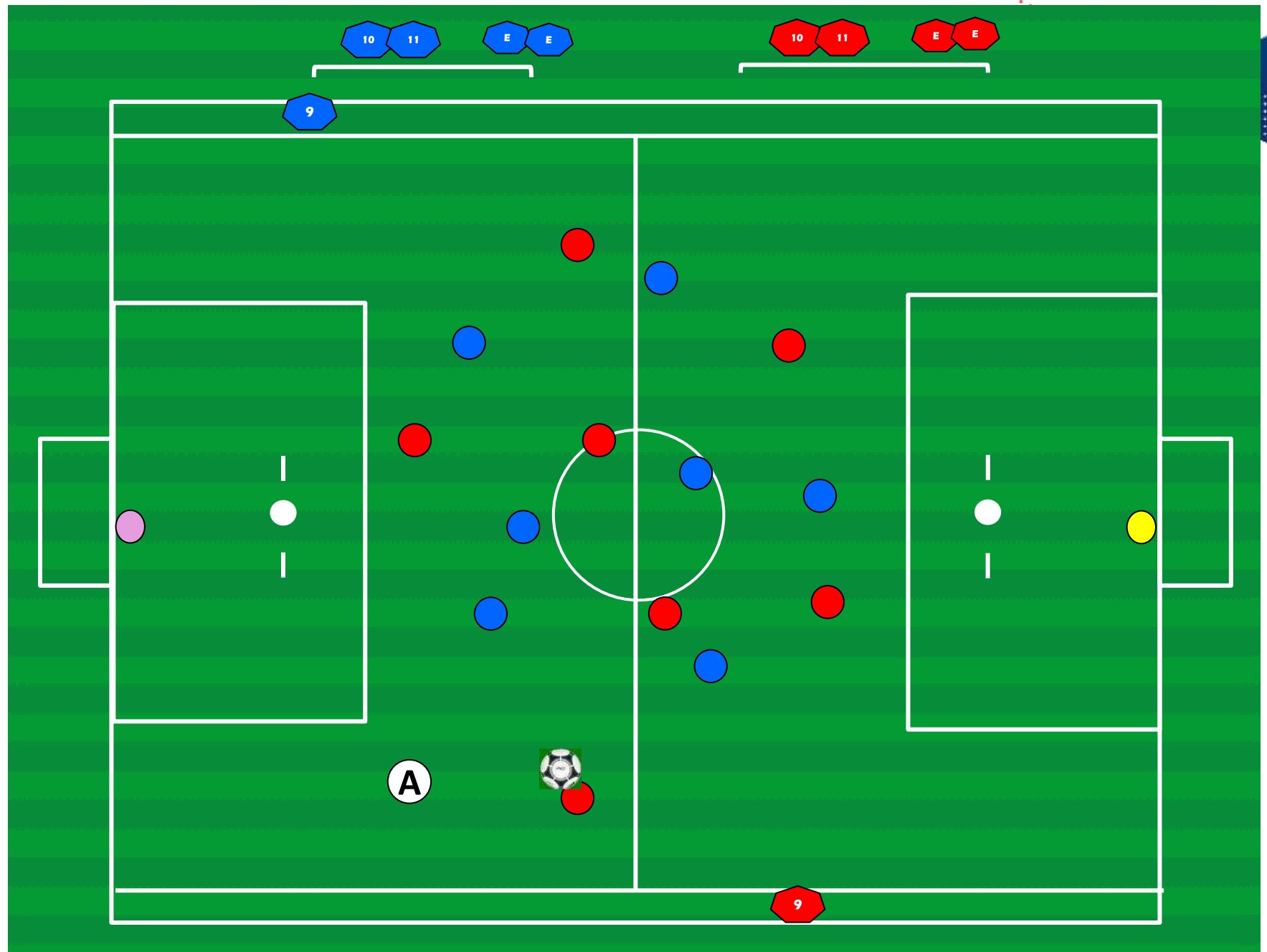
Loi 11

Pas de hors-jeu car la « passe » est effectuée par un adversaire.



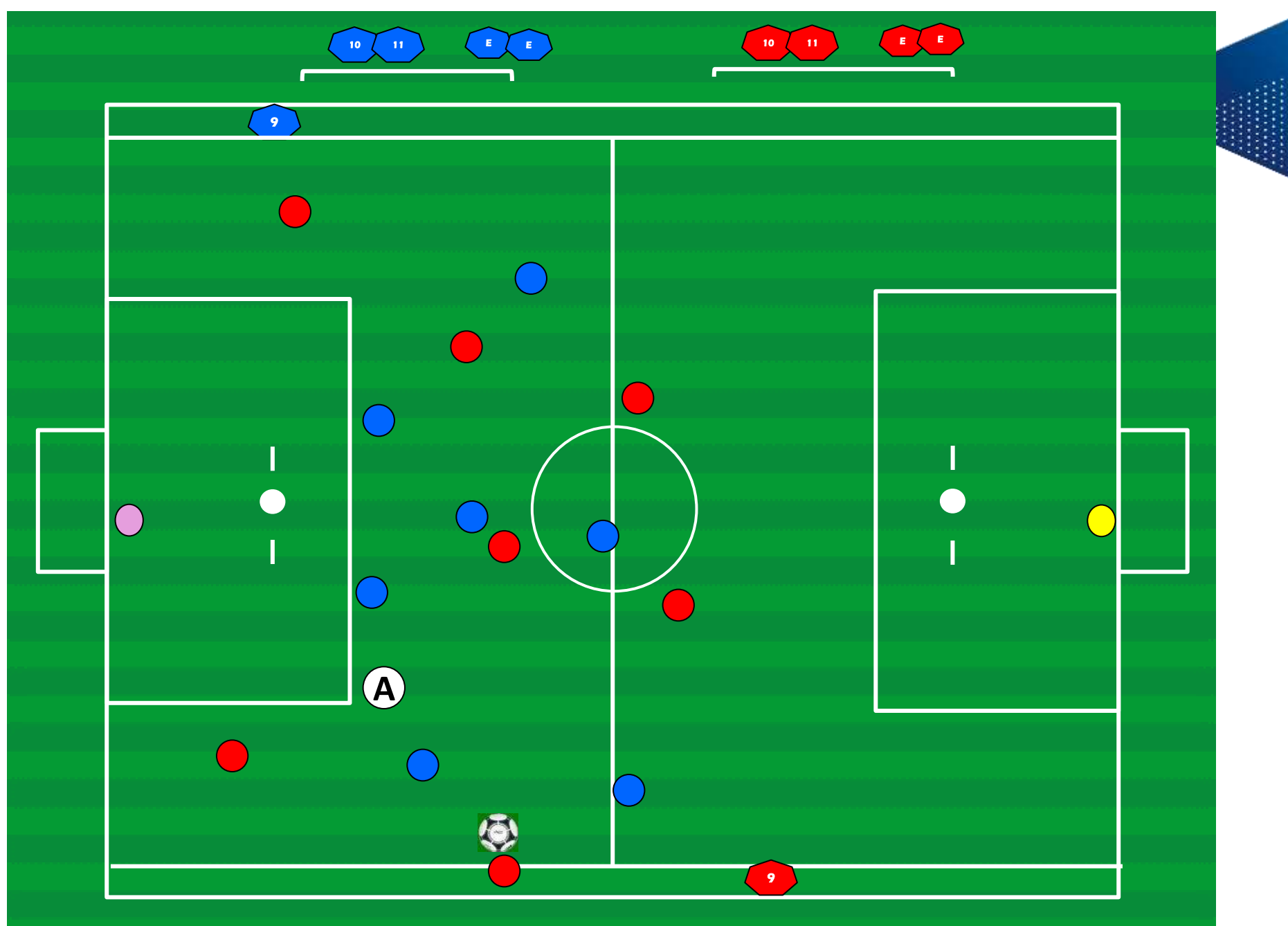
Loi 11

Hors-jeu car le défenseur a dévié accidentellement le ballon.



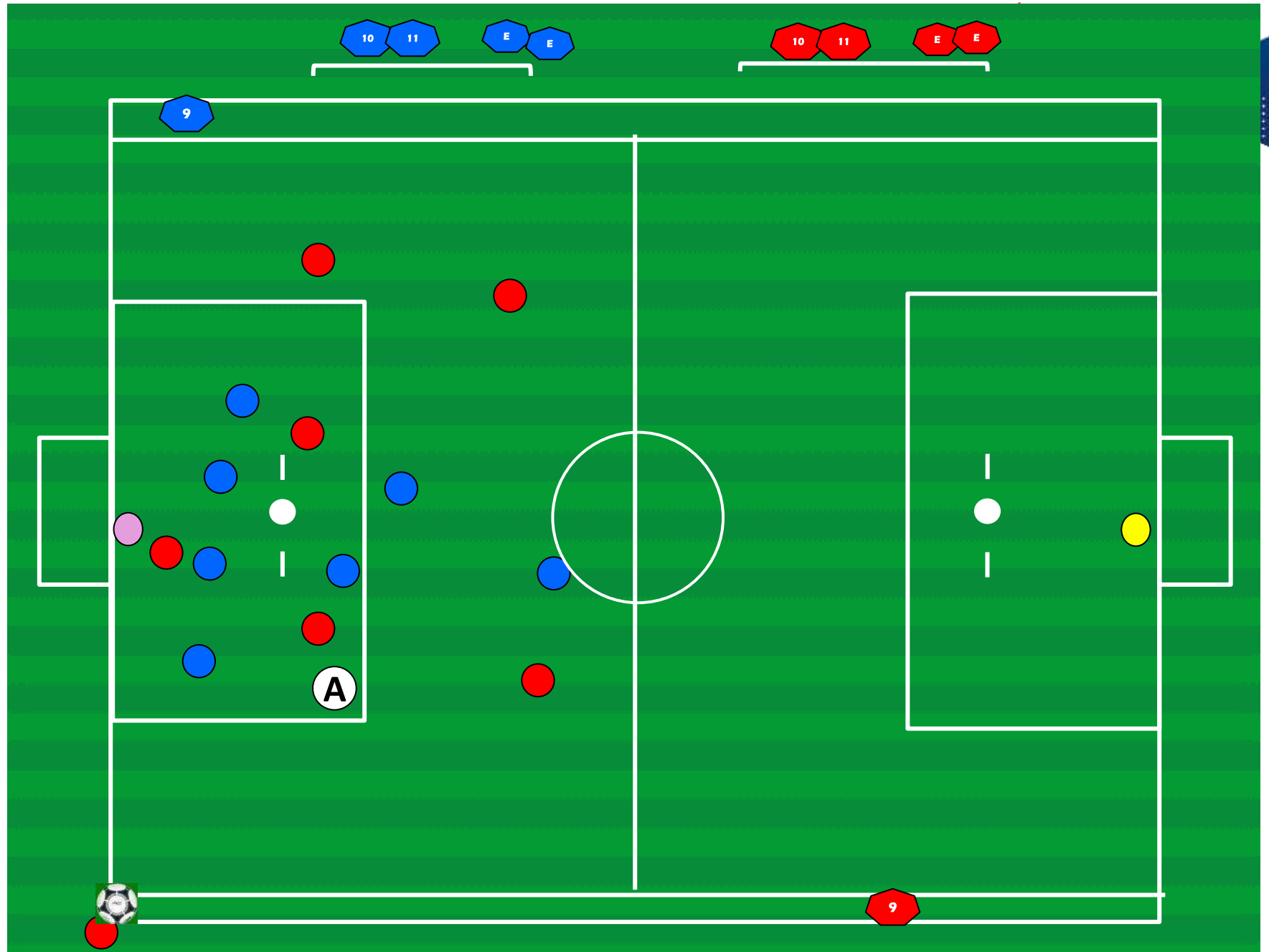
Loi 11

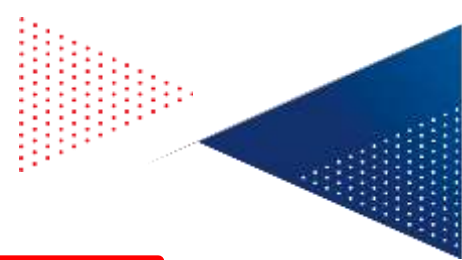
PAS de hors-jeu sur une rentrée de touche si le joueur reçoit directement le ballon de son coéquipier.



Loi 11

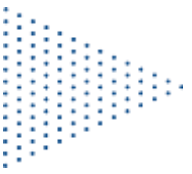
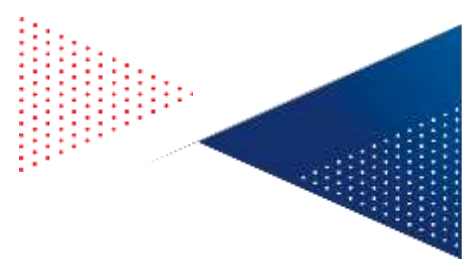
PAS de hors-jeu sur un corner si le joueur directement le ballon de son coéquipier.



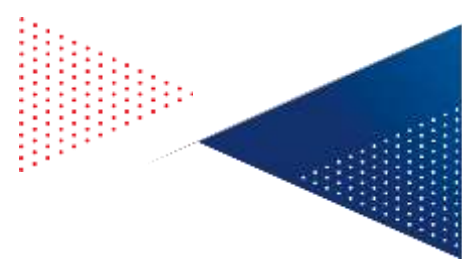


Pour résumé, un joueur est sanctionné quand, au départ du ballon joué par un partenaire, il est en position de hors-jeu et qu'il :

- intervient dans le jeu
- interfère « gêne » un adversaire
- tire un avantage de cette position



Fautes et incorrections

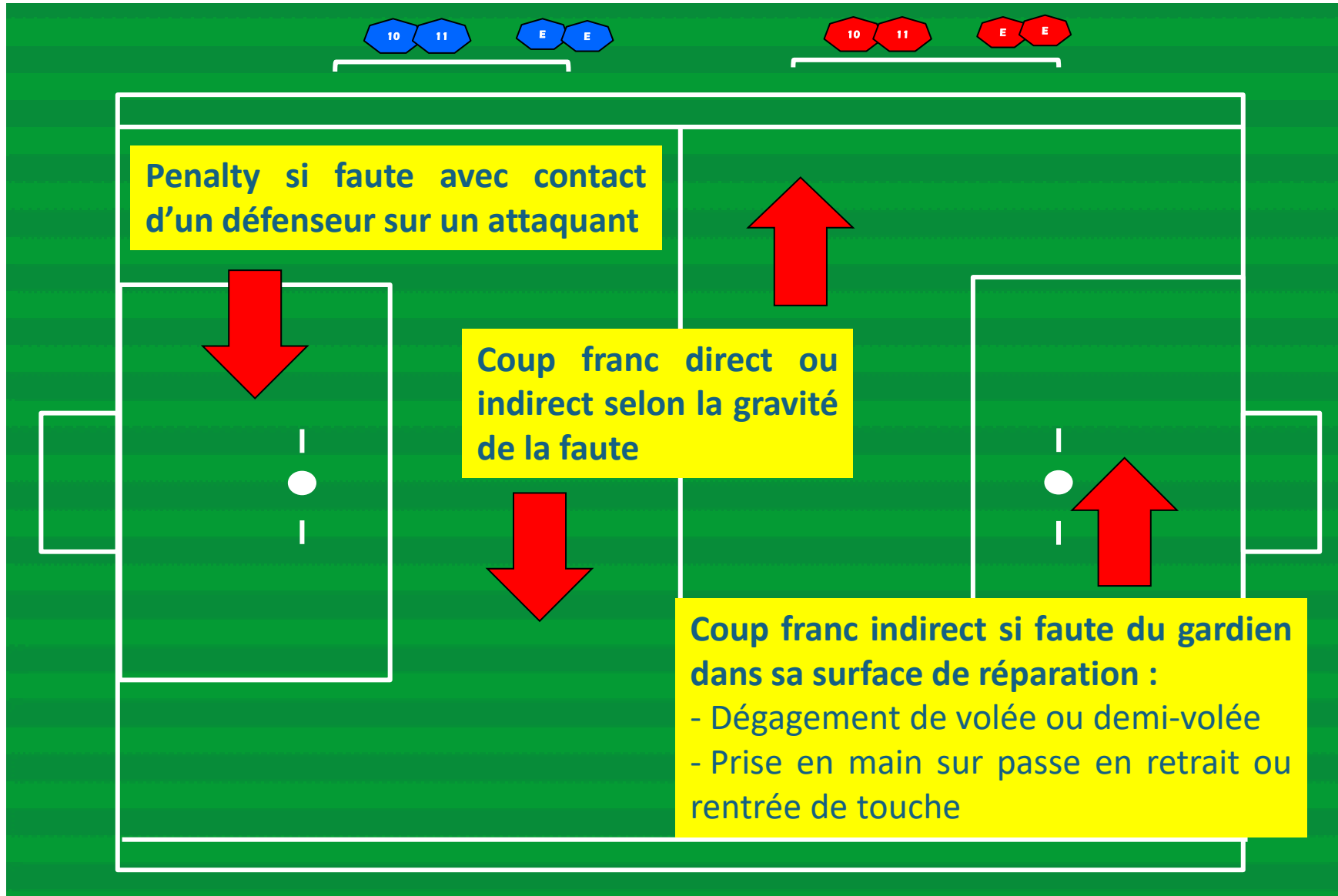


Au football à 8, l'arbitre a la possibilité, selon la faute commise de siffler un coup franc **DIRECT** ou **INDIRECT**.

Dans les 2 cas : Mur autorisé avec les joueurs situés à 6m du ballon.

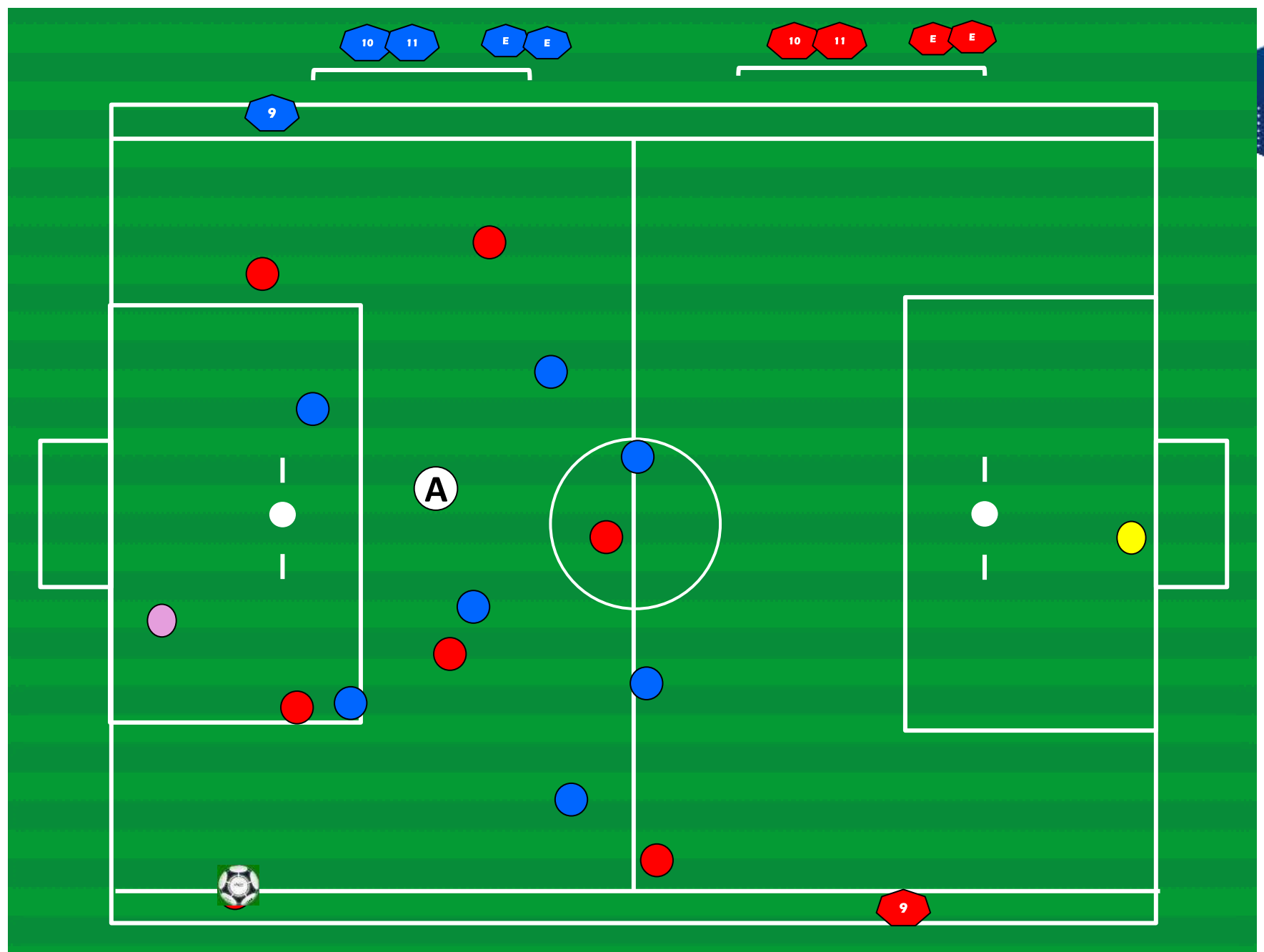
- Faute AVEC CONTACT = CFD ou PENALTY
- Faute SANS CONTACT = CFI

Loi 12



Loi 12

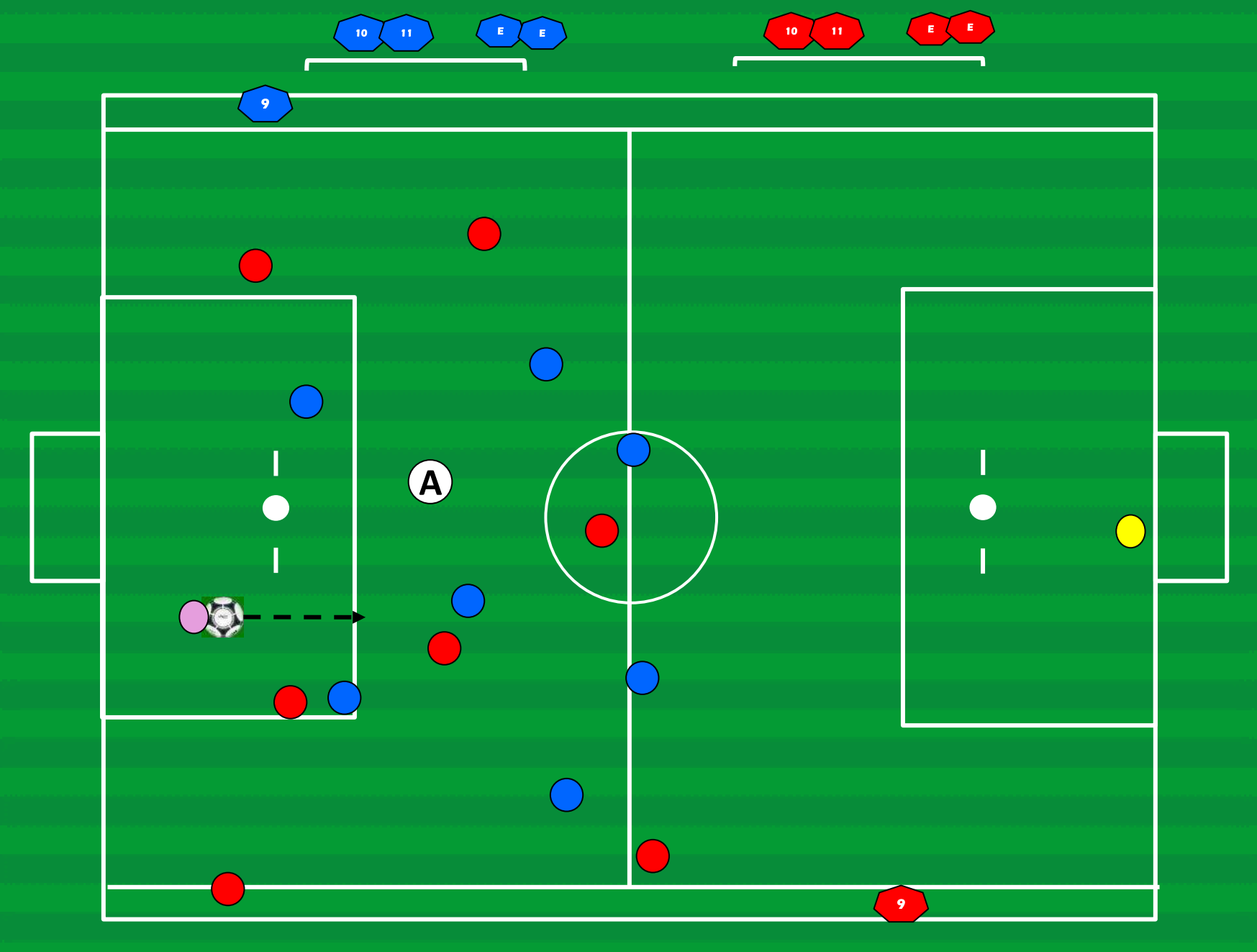
Le gardien ne peut pas se saisir du ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée directement par un partenaire.

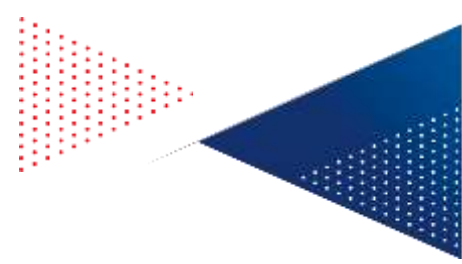


Loi 12



Relance de volée et ½ volée : Coup Franc Indirect sur la ligne des 13 mètres perpendiculaire à l'endroit le plus proche de la faute avec un mur situé à 6m du ballon.



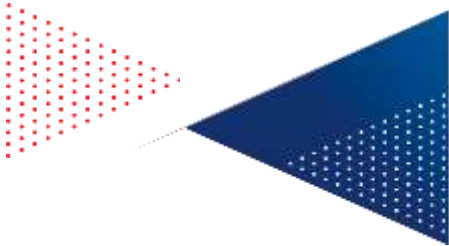


Fautes sanctionnées par un coup franc direct :

- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à la progression de l'adversaire (sans contact),
- 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.



Précisions

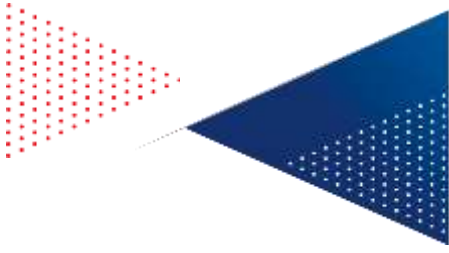
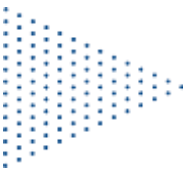
MAIN ACCIDENTELLE OFFENSIVE = SANCTIONNEE

Le football n'accepte pas :

- qu'un but soit marqué directement de la main / du bras (même accidentellement)
- qu'un joueur qui prend possession / contrôle le ballon de la main / du bras (même accidentellement) puisse marquer ou créer une occasion de marquer

Il y a en général faute si un joueur :

- Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon
- Touche le ballon du bras ou de la main lorsque :
 - ✓ la position du bras ou de la main a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps
 - ✓ Le bras ou la main est au-dessus du niveau de l'épaule (ce n'est pas une position naturelle)

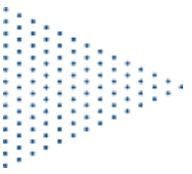
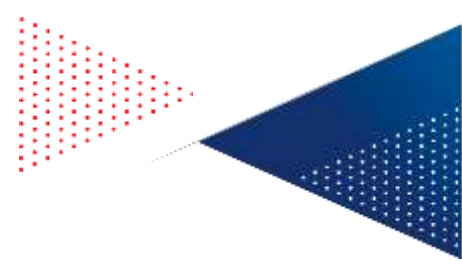


Précisions

GESTION DISCIPLINAIRE DES BANCS DE TOUCHE

L'arbitre a autorité pour infliger un carton jaune ou rouge à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable.

Si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui se verra infliger la sanction.

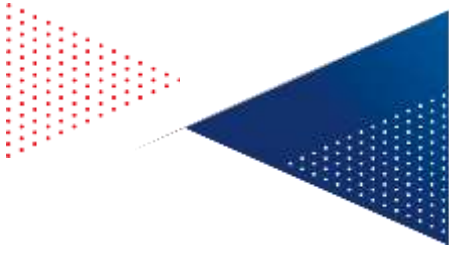
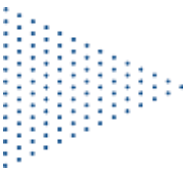


Les coups francs

-Le ballon n'est pas sorti de la surface de réparation

-Il est en jeu à partir du moment où il a été botté et a clairement bougé

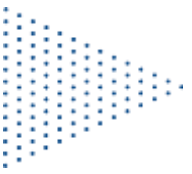
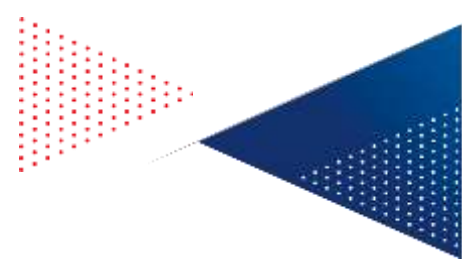




Précisions

COMPOSITION DU MUR

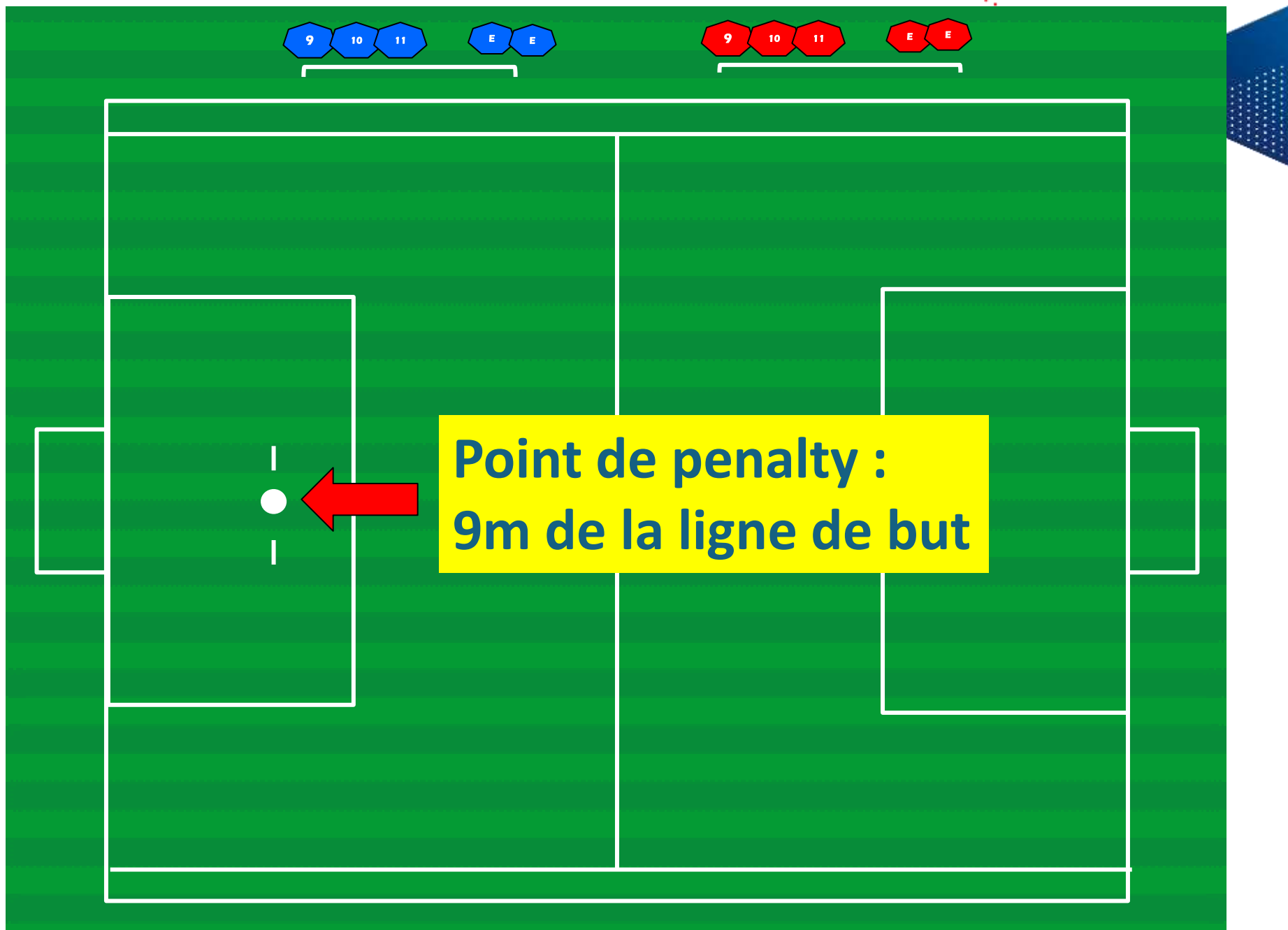
Si l'équipe en défense forme **un mur de trois joueurs ou plus**, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à **au moins un mètre de ce mur** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.



Pénalty

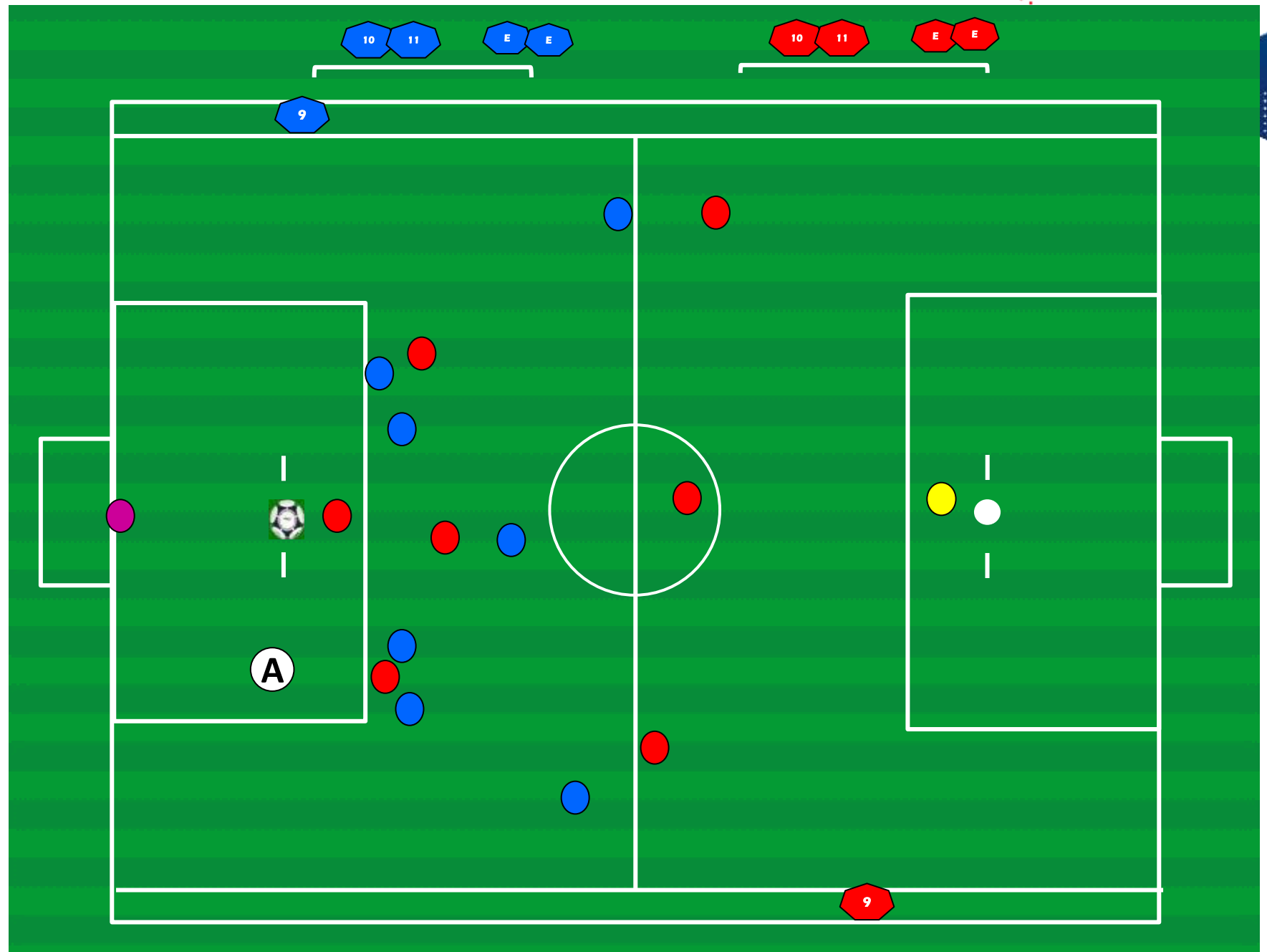
Loi 14

Il y aura penalty quand un défenseur aura commis une faute **AVEC CONTACT** dans sa surface de réparation contre un adversaire.
Pas de « ½ sanction »
Si on siffle, ce sera obligatoirement un penalty.



Loi 14

- Gardien sur sa ligne entre les buts
- Ballon sur le point de penalty
- Tireur identifié
- Autres joueurs : hors de la zone des 13 mètres et à au moins 6 mètres du ballon



Sur cette situation :

- But refusé**
- CFI pour l'équipe défendante à l'endroit où le tireur a repris le ballon pour la 2^{ème} fois**

- Sur cette situation :**
- But refusé**
 - CFI pour l'équipe défendante à l'endroit où le tireur a repris le ballon pour la 2^{ème} fois**



Sur cette situation :

- But valable**
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue**

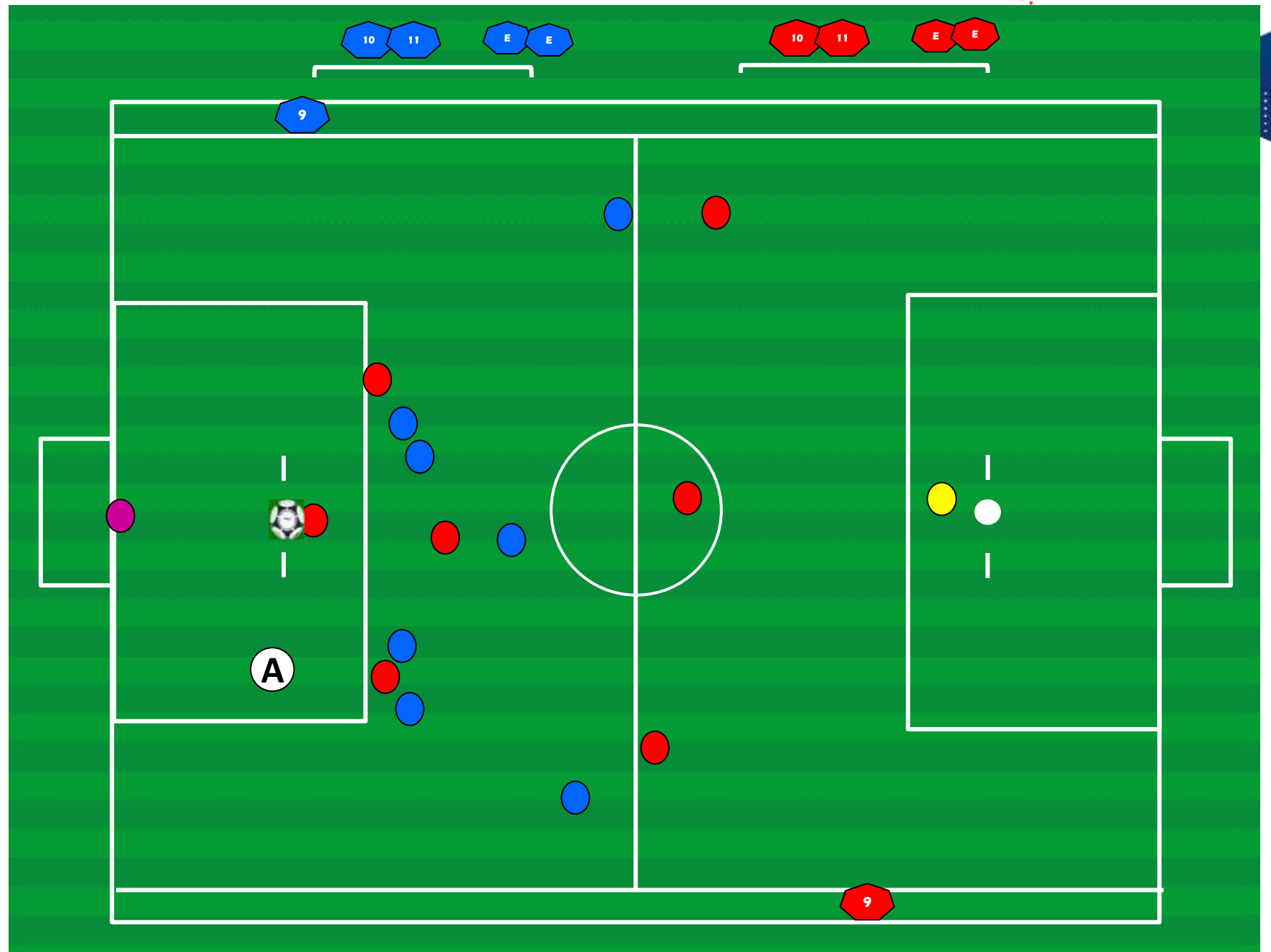
- But valable
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue

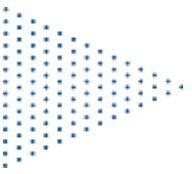
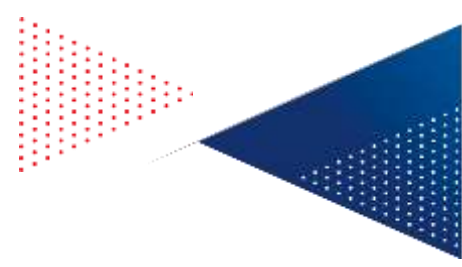


Loi 14

Sur cette situation :

- But valable
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue

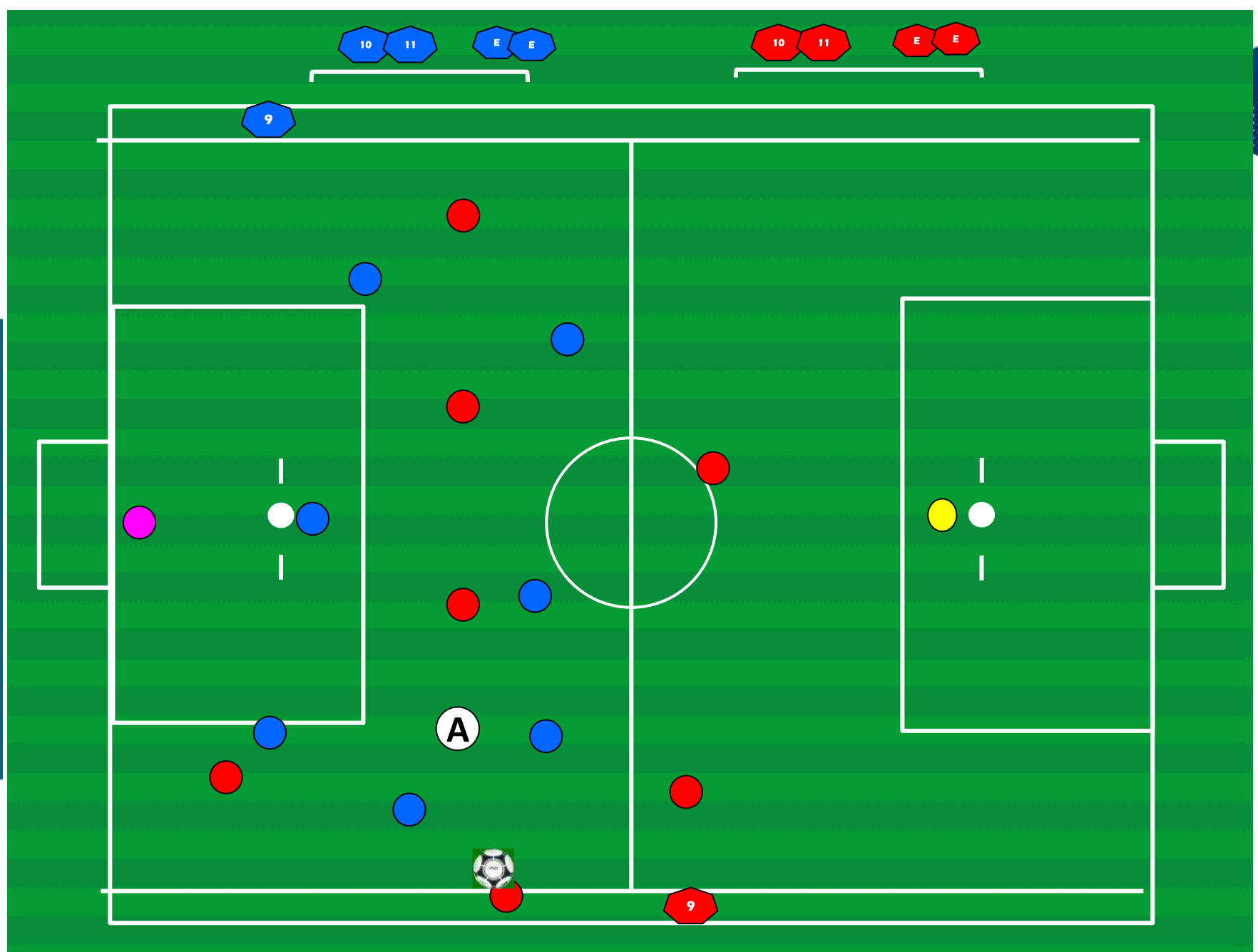




Rentrée de touche

Loi 15

- Remise en jeu effectuée uniquement à la main
- 2 pieds au sol pas forcément « collés »
- Joueurs adverses situés à 2m de l'exécutant



Sur cette situation de jeu :

- But refusé**
- Coup de pied de but « 6m » pour l'équipe bleue**

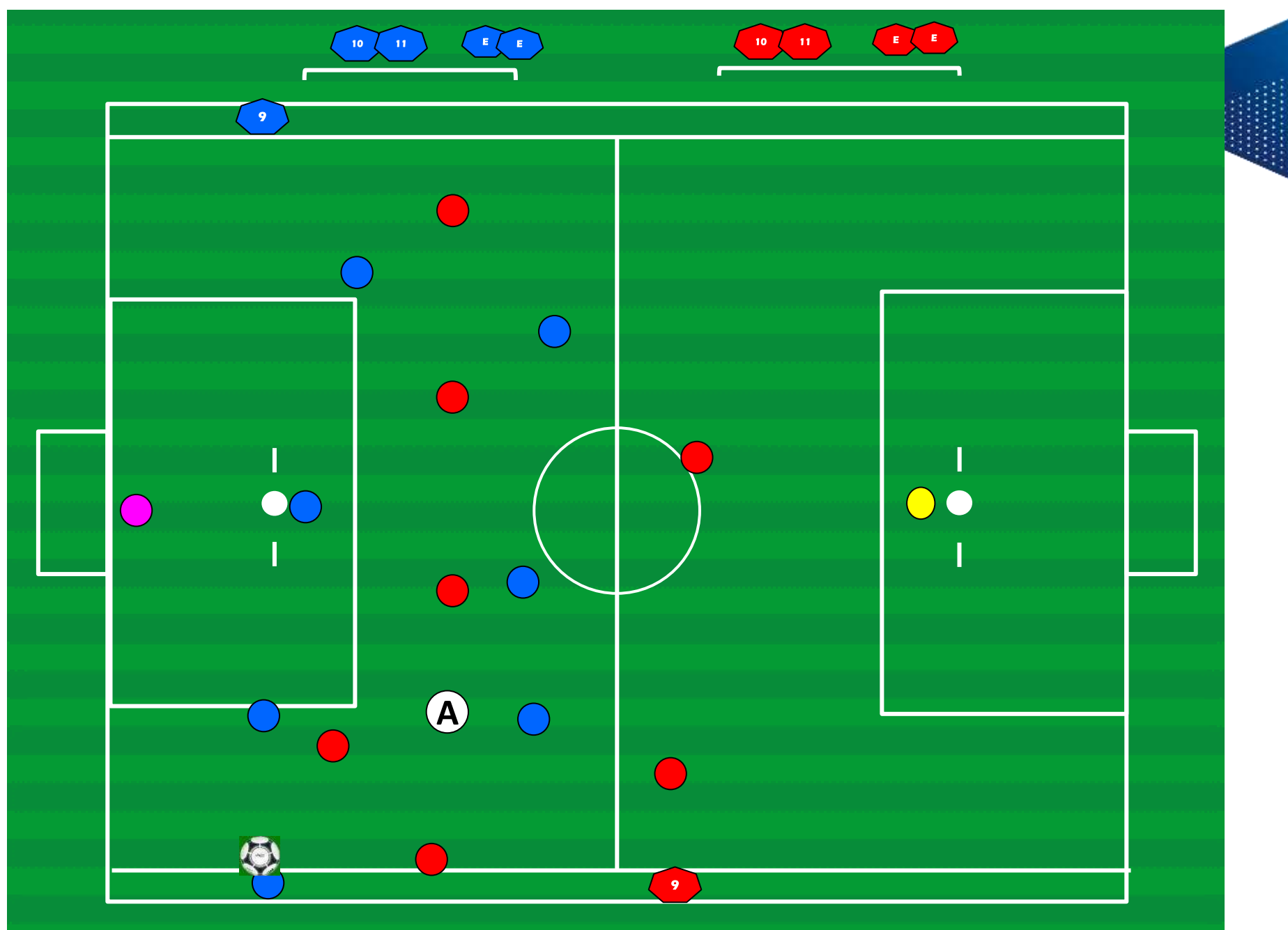
- Sur cette situation de jeu :**
- But refusé**
 - Coup de pied de but « 6m » pour l'équipe bleue**

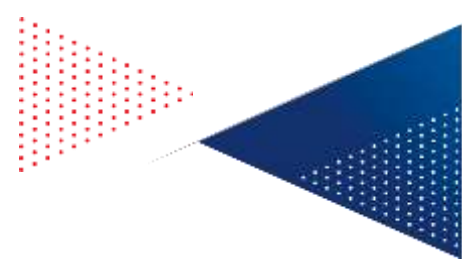


Loi 15

Sur cette situation de jeu :

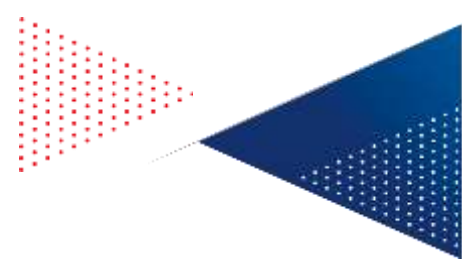
- But refusé
- Corner pour l'équipe rouge





Coup de pied de but dit « 6m »

Loi 16

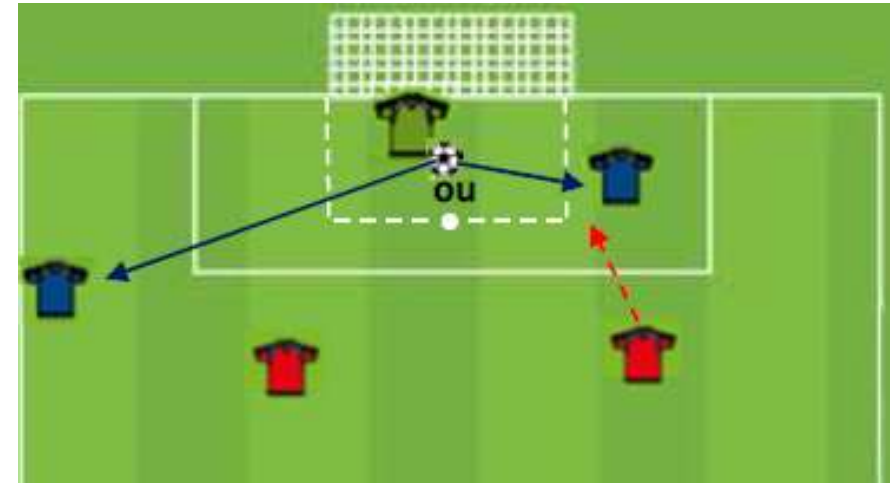


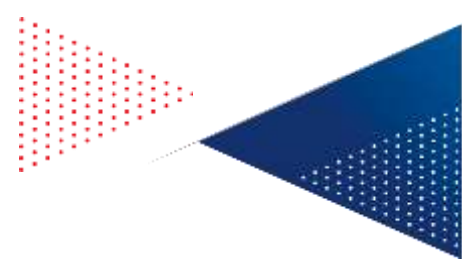
Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

Comme au football à 11, les adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon.

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.

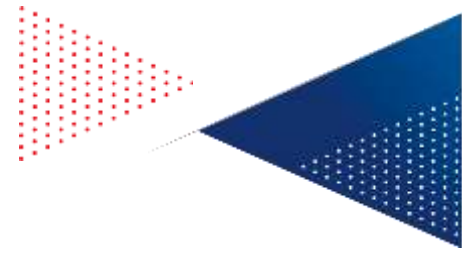




Précisions

Si, au moment de l'exécution du coup de pied de but, **des adversaires se trouvent encore à l'intérieur** de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre.

Si un **adversaire se trouvant dans la surface** de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté ou entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou **dispute le ballon** avant qu'il ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré.



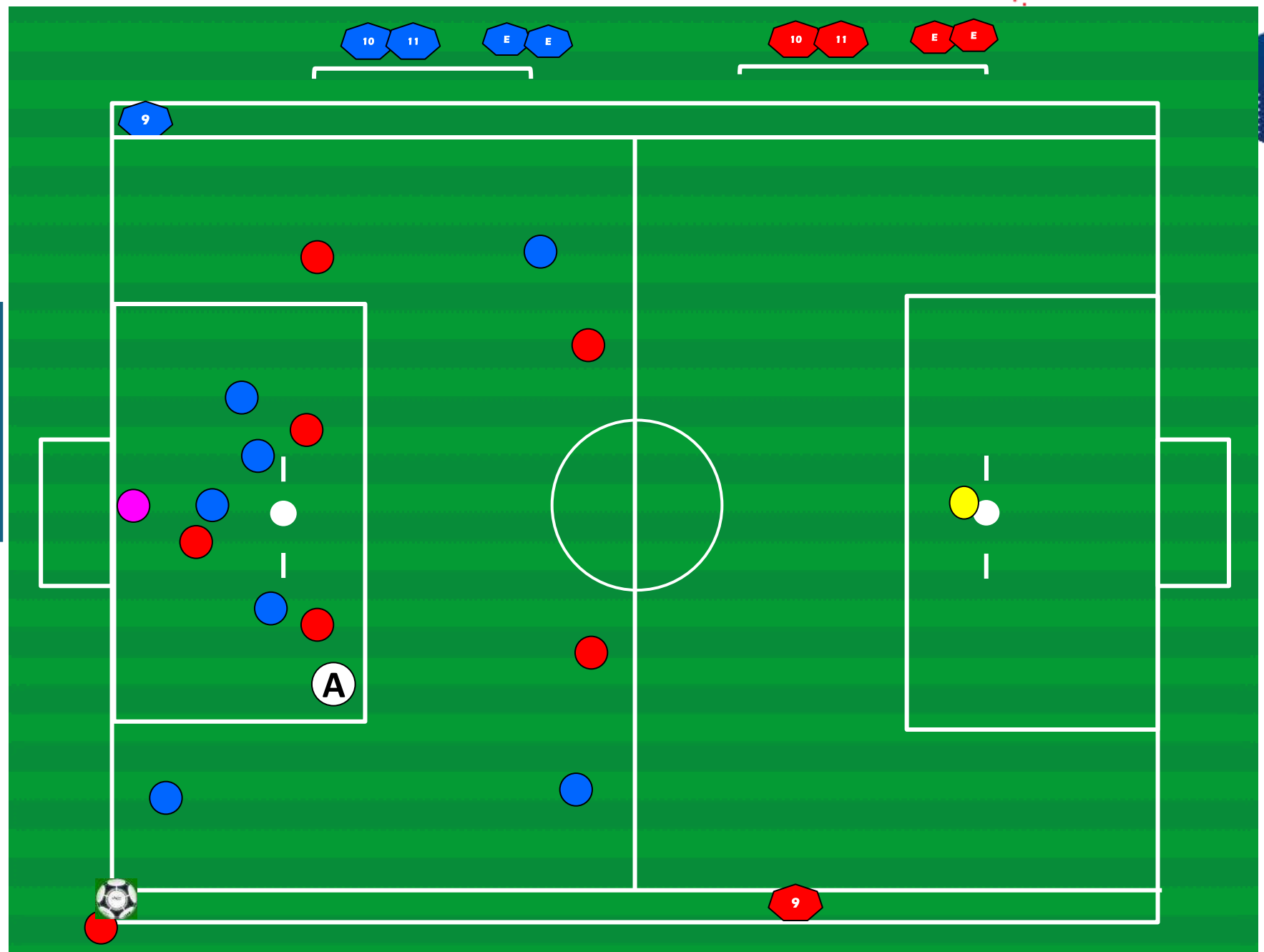
CORNER

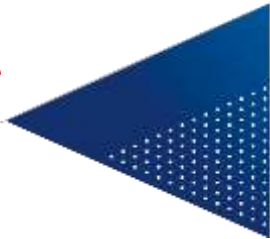
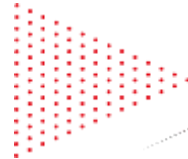
-
- The diagram illustrates a soccer field layout for a training drill. The field is green with white lines. Blue players (10, 11, E, E, 9) and red players (10, 11, E, E) are positioned around the perimeter. A yellow ball is in the center circle. A goal is visible on the left side.

Loi 17

Sur cette situation :

- But valable
- Coup d'envoi pour l'équipe bleue





RAPPELS IMPORTANTS

- Licence FFF
- Liste des arbitres capacitaires sur le site
- Présenter votre Licence ou CNI
- Tenue de sport
- Arbitrage de l'équipe locale (sauf triangulaire si accord entre les clubs)
- Protocole d'avant-match
- Arbitrage éducatif
- Ne parler qu'avec les éducateurs

Il est fortement conseillé d'organiser une réunion d'avant match entre les deux éducateurs et l'arbitre capotaire pour rappeler les lois du jeu et l'organisation de la rencontre.

La bonne idée... en U13



PROTOCOLE DE FAIR-PLAY

Accueil

L'équipe visiteuse se doit d'être accueillie par (au choix) : l'éducateur de l'équipe, le dirigeant de l'équipe, l'arbitre

Début du match

Les deux équipes rentrent sur le terrain côte à côte avec l'arbitre. Puis l'équipe visiteuse se place en ligne au milieu du terrain à côté de l'arbitre. L'équipe recevant sert la main à tous les joueurs plus l'arbitre. Puis à leur tour l'équipe visiteuse sert la main à l'arbitre.

Mi-temps

Au coup de sifflet, chaque éducateur regroupe ses joueurs. Si retour au vestiaire, l'équipe visiteuse rentre la première.

Fin du match

Les éducateurs regroupent leurs joueurs pour un retour au calme. Ensuite, les deux équipes plus l'arbitre se regroupent au milieu du terrain pour se serrer la main avant le retour au vestiaire.

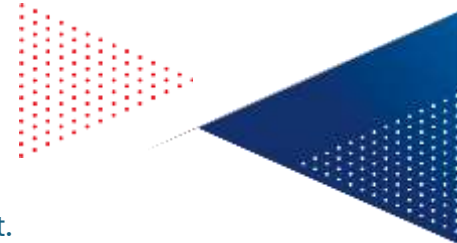
Goûter

- **Loi 1 : Le terrain :** 50 à 75 m de long, 45 à 55 m de large.

Buts : 2,10 m de haut par 6 m de large.

Surface de réparation : 13 m de large et 26 m de profondeur.

RESUME DES LOIS DU JEU FOOT À 8 (U13)



- **Loi 2 : Le ballon :** Taille 4

- **Loi 3 : Le nombre de joueur :** 8 joueurs dont le gardien de but + **3 remplaçants au maximum**. Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

- **Loi 4 : Equipements :** Protèges tibias obligatoires, aucun objet dangereux, maillot de gardien distinct des joueurs.

- **Loi 5 et 6 : Arbitrage :** Il se fait de préférence par des jeunes (U17, U19...) ou par des dirigeants (licenciés obligatoirement) connaissant les lois du jeu. Un briefing d'avant match en présence des deux éducateurs et de l'arbitre s'avère intéressant pour rappeler les lois du jeu essentielles. **Les remplaçants participent également à l'arbitrage** puisqu'un joueur par équipe s'occupe de faire arbitre de touche (il signale uniquement les touches).

Temps de rotation : à la moitié de chaque mi-temps, **un temps de rotation est mis en place pour les changements** de joueurs. Les remplacements ne pourront s'effectuer qu'à ce moment-là sauf en cas de blessure.

- **Loi 7 : La durée de la partie :** Match sec de 2 fois 30 minutes. **Il n'y a pas de temps additionnel.**

Au Festival U13 ou en Coupe de groupement la durée des matches diffère en fonction du nombre d'équipes :

3 équipes : 1 fois 30 minutes contre chaque adversaire.

4 équipes : 1 fois 20 minutes contre chaque adversaire.

- **Loi 8 : Le coup d'envoi :** Respecter une distance de 6 m.

- **Loi 10 : Le but :** Un but est marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi, à terre ou en l'air, la ligne de but.

- **Loi 11 : Le Hors-jeu :** Un joueur est « hors-jeu » si, au départ du ballon des pieds de son partenaire, il est dans la moitié de terrain adverse, plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire.

- **Loi 13 : Les coups francs :** Coups francs directes ou indirectes en fonction de la faute (cf. lois du jeu foot à 8 sur site du District). Les joueurs adverses se placent à 6 m.

- **Loi 14 : Le coup de pied de réparation (pénalty) :** à 9 m.

- **Loi 15 : Les touches :** Elles sont réalisées comme au foot à 11 (à la main).

- **Loi 16 : Le coup de pied de but :** Le ballon est placé à 9 m de la ligne de but.

- **Loi 17 : Le coup de pied de coin :** Il se réalise au pied.

- **Loi autre : Passe au gardien :** Le gardien ne peut pas saisir le ballon des mains sur une passe bottée (donc du pied) délibérément par un partenaire. Le gardien ne peut pas saisir le ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée par un partenaire. S'il le fait, il sera sanctionné par un coup franc indirect sur la ligne des 13 mètres, perpendiculairement à l'endroit de la faute, avec un mur situé à 6m du ballon.

- **Loi autre : Dégagement du gardien :** **Le gardien ne peut relancer le ballon directement par une volée ou une ½ volée.** Il peut soit relancer à la main, soit relancer aux pieds en ayant préalablement posé le ballon au sol. S'il le fait, il sera sanctionné par un coup franc indirect sur la ligne des 13 mètres, perpendiculairement à l'endroit de la faute, avec un mur situé à 6m du ballon.



MERCI DE VOTRE ECOUTE
BONNE SAISON 2025 - 2026