



PRATIQUE U13 (Foot à 8)

Circulaire 2018-2019

- **Formule** : Plateaux de niveaux
- **Horaire officiel** : Samedi Matin à 10H00.
- **Qui peut jouer ?**
 - U11 filles et garçons nés en 2007 : maximum 3 joueurs par équipe.
 - U12 filles et garçons nés en 2006.
 - U13 filles et garçons nés en 2005.
 - U14 filles nées en 2004.
 - **Une équipe spécifique féminine comprenant des joueuses U12 à U15** (nées entre 2007 et 2004).
- **Aire de jeu** : ½ terrain à 11, avec une surface de réparation de 26 m x 13 m et une ligne de hors-jeu à la ligne médiane (voir schéma).
- **Organisation** : jonglerie (15') + 2 matchs par équipe (2x30'). Pause coaching de 2'.

Tous les enfants doivent participer au minimum à 50 %
du temps de pratique proposé.

- **Arbitres assistants** : ils sont assurés par les joueurs remplaçants.
Leurs rôles est de gérer les sorties de touches et signaler les hors-jeu. (**Dotation DAF obligatoire**)
- **Arbitre central** : chaque équipe doit présenter un dirigeant arbitre. Il est préconisé de proposer l'arbitrage à des jeunes joueurs (à partir des U15).
Son rôle est de gérer le match (durée, fautes, buts) et valider ou non les hors-jeu signalés par les arbitres assistants.
- **Le défi technique Challenge Jonglerie** :
Se déroule avant les rencontres. **TOUTES** les équipes doivent y participer. La fiche est téléchargeable sur le site à « infos pratiques » puis « téléchargement ».
- **Modification au calendrier** : Toutes modifications concernant les plateaux (horaires, terrains,...) devront se faire **au plus tard 10 jours avant la date officielle du plateau** (procédure précisée dans les Règlements Généraux du D.A.F).
- **Absence au plateau et refus de participation au défi jonglerie** : La non-participation d'une équipe, sans avoir prévenu le District de l'Ariège **ET** le club recevant sera considérée comme **forfait**. **Elle entraînera la non-désignation de l'équipe sur la prochaine série de plateaux.**

L'ensemble des équipes peuvent participer à l'amélioration des plateaux (accueil, convivialité, animation, respect,...) en remplissant à l'issue de chaque journée la fiche bilan à télécharger sur le site à « infos pratiques » puis « téléchargement ».

Tous les cas non prévu par le présent document seront traités par la Commission compétente.

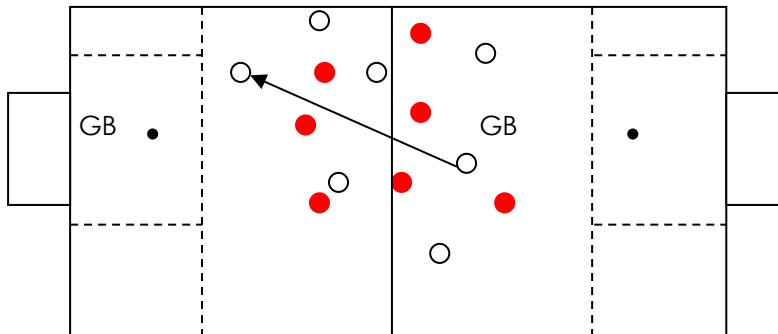
- **Ballon** : taille 4.
- **Les équipes** : 12 joueurs peuvent figurer sur la feuille de match. (7 joueurs, 1 gardien de but et 4 remplaçants **maximum !**).
- **Equipement des joueurs** :
 - Maillot dans le short.
 - Chaussettes relevées en dessous des genoux.
 - Protèges tibias.
 - Autorisation de jouer avec des crampons vissés si les conditions le permettent.

- **Le coup d'envoi :**

- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant.
- Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

- **Le hors-jeu** (à partir de la ligne médiane) :

- Il est jugé au départ du ballon.
- Un joueur est hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier adversaire.
- Pas de hors-jeu sur touche, et sur sortie de but.



- **Fautes et incorrections :**

- La distance des joueurs adverses est de 6 m.
- Certaines fautes sont sanctionnées d'un coup franc indirect :
 - Jouer de manière dangereuse.*
 - Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire.*
 - Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains.*

Attitude de l'arbitre après avoir sifflé un coup franc indirect :

L'arbitre lève la main à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit joué et touché par un second joueur ou soit sorti des limites de jeu.

- **Le gardien de but :**

- Toutes les relances se font à la main. Sauf pour la sortie de but où le ballon doit être placé à hauteur du point de pénalty.
- Il peut se saisir du ballon avec les mains **seulement** dans la nouvelle surface de réparation (26 m x 13 m)*.
- Il ne peut pas se saisir du ballon avec les mains suite une passe du pied ou une touche effectuée par l'un de ses partenaires*.

*Si le gardien commet l'une de ces fautes, l'arbitre doit signaler un coup franc indirect ramené à hauteur de la ligne des 13 m. **Mur autorisé.**

- **Remise en jeu sur touche** : règle du foot à 11. **Touche à refaire une fois si incorrecte.**

- **Coup de pied de réparation** : à 9 m.

