



CATEGORIE U13
(Nés en 2004/05)

SAISON 2016 / 2017

Cédric Voutier - CTA Conseiller Technique d'Animation

Email: technique@district-foot-65.fff.fr

PREAMBULE

La commission des Très Jeunes élabore et organise le football des U13 sous ces différentes formes que sont les critères, les jours de Coupe, les Festifoots, les journées départementales ...

Nous nous devons de respecter les étapes d'apprentissages du joueur tant sur le plan sportif que pédagogique. Le jeune joueur doit être au centre de nos préoccupations dans son évolution technique et dans sa capacité à développer son jeu collectif. Ainsi il convient de préparer nos U12-U13 à la fois aux exigences d'apprentissages techniques et moteurs, mais surtout de lui permettre d'accéder à la connaissance des principes de jeu collectif.

Pour cela, le football que nous lui proposons en termes de pratique doit être le plus diversifié possible. La nouvelle organisation de notre planning de la catégorie U13 doit donc répondre à ces (et ses) attentes, en espérant qu'elle s'accompagnera de l'adhésion des éducateurs des clubs.

- 1- Les critères / Le Festifoot / Jour de coupe
- 2- Le « festival football » et le « rassemblement festif départemental »
- 3- Les détections des « Espoirs du football » (joueurs nés en 2004)
- 4- Le Futsal
- 5- La formation des éducateurs
- 6- La réglementation et les lois du jeu

LES CRITERIUMS en U12-U13

Un total de 38 équipes ont été inscrites dans les différents niveaux de pratique de la catégorie U12-U13 soit 2 de plus que la saison dernière. Les critères de la catégorie U12-U13 se déroulent en 2 phases avec une clôture de la saison programmée au 10/06/17 :

• PHASE 1 (3 niveaux)

➤ Brassage U13 Niveau 1

- Poule unique de 10 équipes.
- 5 journées du 24/09/16 au 10/12/16 avec des plateaux à 2 (1 terrain à 8) ou 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 60' (1 rencontre de 2x30' avec pause coaching de 2' au bout de 15' et 45' ou 2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').

➤ Brassage U13 Niveau 2

- 2 Poules géographiques de 8 équipes.
- 4 journées du 24/09/16 au 26/11/16 avec des plateaux à 2 (1 terrain à 8) ou 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 60' (1 rencontre de 2x30' avec pause coaching de 2' au bout de 15' et 45' ou 2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').

➤ Brassage U12 Niveau 3

- Poule unique de 12 équipes.
- 5 journées du 24/09/16 au 10/12/16 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 60' (3 rencontres de 20' sans pause coaching ou 2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').

• PHASE 2 (4 niveaux)

➤ Niveau A

- Poule de 8 équipes (1^{er} au 4^{ème} U13 niveau 1) comprenant aussi 4 équipes du Gers.
- 5 journées du 25/02/17 au 25/03/17 (à confirmer) avec des plateaux à 2 équipes.
- Temps de jeu de 60' (2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

➤ Niveau B

- Poule de 12 équipes (5^{ème} au 8^{ème} U13 niveau 1, 1^{er} au 3^{ème} U13 niveau 2 poule A et poule B).
- 5 journées du 25/02/17 au 22/04/17 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 60' (3 rencontres de 20' sans pause coaching ou 2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').

➤ Niveau C

- Poule de 12 équipes (4^{ème} au 8^{ème} U13 niveau 2 poule A et poule B, 1^{er} et 2^{ème} niveau 3).
- 5 journées du 25/02/17 au 22/04/17 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 60' (3 rencontres de 20' sans pause coaching ou 2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').

➤ Niveau D

- Poule de 10 équipes (3^{ème} au 12^{ème} U13 niveau 3). Possibilité d'inscrire de nouvelles équipes.
- 5 journées du 25/02/17 au 22/04/17 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 60' (1 rencontre de 2x30' avec pause coaching de 2' au bout de 15' et 45' ou 2 rencontres de 30' avec pause coaching de 2' au bout de 15').

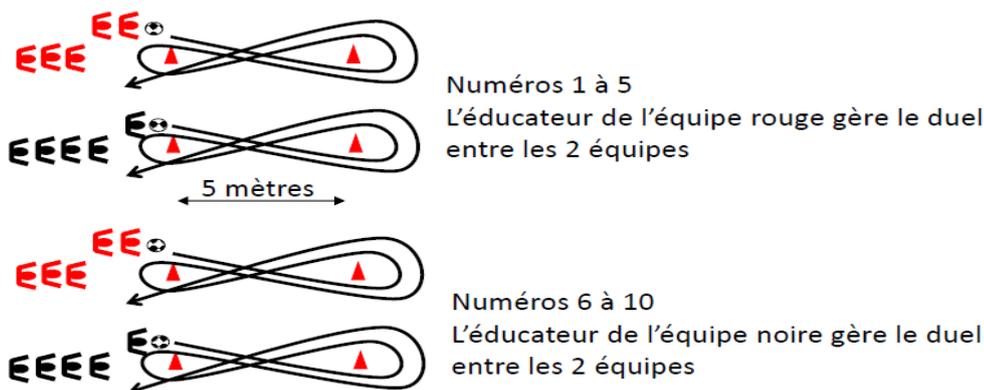
• Défis à réaliser au début de chaque critérium

- A réaliser en fin d'échauffement.
- L'équipe ne réalisant pas cet atelier n'aura aucun point de comptabilisé lors des rencontres réalisées sur ce même plateau.

➤ Conduite

Exemple
Défi conduite en relais à 10 joueurs

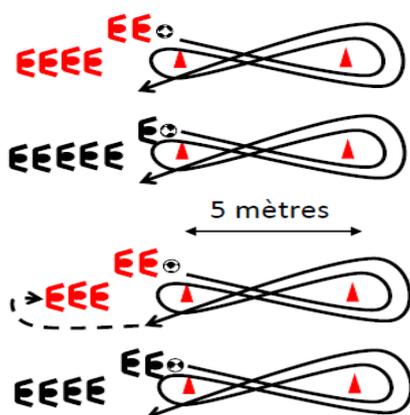
Départ à gauche du plot. Le joueur suivant démarre quand le précédent passe à la hauteur du plot après avoir réalisé une conduite (à thème voir calendrier U13) en forme de 8.



La 1^{ère} équipe sur son atelier marque 1 point. Comme il y a 2 ateliers, 2 points sont donc distribués. On réalise 2 autres manches en changeant de thématique de conduite (voir calendrier U13) ce qui fait au total 6 points de distribués. Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 4 à 2).

Cas particulier

Les 2 équipes n'ont pas le même nombre de joueurs.
L'équipe noire a 12 joueurs et l'équipe rouge a 11 joueurs.



Numéros 1 à 6.

L'éducateur de l'équipe rouge gère le duel entre les 2 équipes.

Numéros 7 à 12 pour l'équipe noire et 7 à 11 pour l'équipe rouge avec le numéro 7 qui passera 2 fois donc il se replace à la fin de la colonne après son 1^{er} passage pour passer une 2^{ème} fois.
L'éducateur de l'équipe noire gère le duel entre les 2 équipes.

La 1^{ère} équipe sur son atelier marque 1 point. Comme il y a 2 ateliers, 2 points sont donc distribués. On réalise 2 autres manches en changeant de thématique de conduite (voir calendrier U13) ce qui fait au total 6 points de distribués. Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 4 à 2).

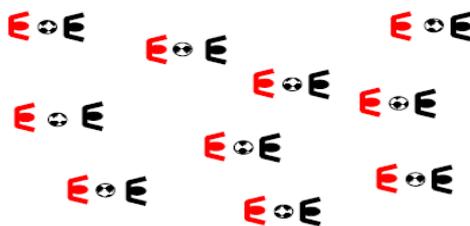
➤ Jonglage

Défi jonglage

Les joueurs des 2 équipes se mettent par 2 sur le terrain avec 1 ballon pour 2. Un joueur jongle (thématique du jonglage à voir sur le planning) et l'autre compte (maximum 20 jongles par thème). Puis on inverse. On réalise une 2^{ème} manche (nouvelle thématique du jonglage à voir sur le planning) avec le même comptage.

A la fin des 2 manches, on cumule les jongles obtenus et le joueur ayant obtenu le plus de points des 2 marque 1 point pour son équipe. L'équipe ayant obtenu le plus de points gagne le défis.

Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 7 à 5).



Si une équipe est impaire, le joueur fait le défis individuellement mais sans marquer de point.

➤ L'administratif

- Une feuille de match type Critérium est à remplir et à renvoyer au District avant le mercredi suivant le plateau.
- Les résultats sont à inscrire sur la FM mais aucun résultat n'est à noter sur internet.
- Pas de classement apparent.

LE FESTIFOOT U12- U13

Les plateaux sous forme de « Festifoot » en catégorie U13 sont dans la continuité de la saison dernière comme présenté lors de la réunion de début de saison U13 au District des Hautes Pyrénées. Il y en aura 3 durant la saison 2016-17 : 03/12/16, 21/01/17 ou 28/01/17, 29/04/17.

• Le fonctionnement du Festifoot

➤ Les Convocations

- Afin que les enfants puissent s'exprimer dans les meilleures conditions et prendre un maximum de plaisir, nous convoquerons sur un site les équipes ayant plutôt un niveau de jeu similaire (Festifoot niveau 1, niveau 2, niveau 3 et pour la seconde phase niveau A, B, C et D).
- 8 clubs seront convoqués par site afin de constituer un Festifoot à 16 équipes. Chaque club convoqué devra donc présenter 2 équipes de 6 joueurs maximum (tendre vers un minimum de remplaçant).

➤ Le Programme

- Echauffement libre pour les équipes présentes (15').
- Protocole Fair Play d'avant match (2').
- Temps de jeu de 60' maximum (10 rencontres de 6').
- Protocole Fair Play à la fin de chaque rencontre.

➤ La philosophie

- Tout le monde joue. Tout le monde est titulaire.
- Offrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important.
- Laisser jouer, besoin de communiquer avec mes partenaires.
- Etre en permanence en situation de marquer ou de défendre mon but.
- Réussir à maîtriser des phases de transition.
- **Auto arbitrage !**
- Nourrir l'envie de jouer et d'entreprendre.
- Changer de postes et de repères.
- Evoluer à son niveau.

➤ Le déroulement des rencontres

- Le club recevant le Festifoot est en charge du déroulement de celui-ci ce qui englobe le traçage des terrains, la gestion du déroulement des différentes séquences. Le club recevant doit tracer 8 terrains de 20m de large sur 25-30m de profondeur avec des buts de 4m de large. Il est conseillé de prévoir une personne spécifique à la gestion des différentes séquences comme nous pouvons le faire lors des plateaux U7 et U9.
- Constituer 2 poules de 8 équipes (libre choix au club recevant) avec soit une équipe par club dans chaque poule, soit un tirage au sort pour déterminer les 2 poules de 8 équipes.

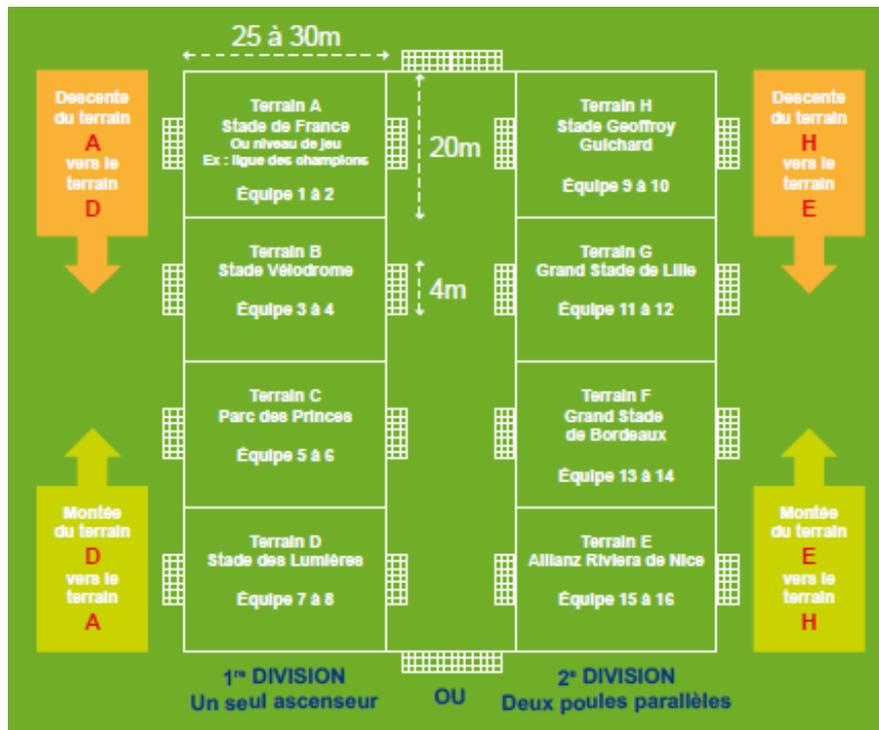
- 1^{er} temps = les 16 équipes réalisent 5 rencontres de 6' sous forme de montée-descente par poule. Je gagne ma rencontre je monte de terrain, je perds ma rencontre je descends de terrain. Cas particulier, si je suis au terrain 1 et que je gagne alors je reste au terrain 1 et si je suis au terrain 4 et que je perds alors je reste au terrain 4. Aucun résultat n'est à noter !
- Toutes les rencontres (8 si 16 équipes) démarrent et se finissent ensemble au sifflet.
- 2^{ème} temps = On constitue 2 nouvelles poules. Afin de créer des poules homogènes, nous allons nous servir du positionnement des 8 équipes par poule à la fin de la 5^{ème} rencontre effectuée. Les équipes qui auraient dû être sur les terrains 1 et 2 de chaque poule à la suite du résultat de la rencontre 5 sont regroupées pour constituer une nouvelle poule de 8 équipes. Les autres équipes constituent une nouvelle poule de 8 équipes.
- 3^{ème} temps = les 16 équipes réalisent de nouveau 5 rencontres de 6' sous forme de montée-descente dans leur nouvelle poule. Aucun résultat n'est à noter !
- Cas particulier 1 : En cas de match nul lors de la 1^{ère} rencontre des temps 1 et 3, l'équipe ayant marquée la 1^{ère} gagne la rencontre.
- Cas particulier 2 : En cas de match nul lors des autres rencontres des temps 1 et 3, l'équipe montant de terrain avant la rencontre gagne la rencontre et donc continue à monter.
- Idée : Au lieu de nommer les terrains 1 à 4, l'organisateur peut choisir des noms de Stade (Stade de France ...).

➤ L'animation Challenge Offensive

- Lors du Festifoot, une animation sera ajoutée = Challenge Offensive. Comme montré dans le GIF, vous pouvez cependant en club utilisé d'autres animations (Carte Handicap/avantage...).
- Challenge Offensive: Lors de chaque rencontre de 6' effectuée, l'équipe ayant gagné le match avec 2 buts d'avance débutera sa prochaine rencontre avec 1 but d'avance.

➤ Lois du jeu

- Rencontre à 3c3 + 1GB (donc 4c4). Pas de 5c5 car cela fait trop de monde sur le terrain pour des U13.
- A vous de vous adapter sur place suivant le nombre de joueurs présents par équipe. Vous devez bien sûr vous adapter à chaque rencontre du Festifoot (possibilité d'un match à l'autre de changer afin d'être en égalité numérique avec l'équipe en face).
- Relance à la main du gardien obligatoirement dans son propre camp.
- Les touches se jouent au pied, ballon au sol avec comme alternative de passer le ballon à un coéquipier ou de rentrer en conduite de balle (comme en U7 et U9).
- Pas de hors-jeu.
- Tacles interdits.
- Dimension des terrains = 20m de large sur 25-30m de profondeur.
- Dimension des buts = 4m de largeur.



➤ L'administratif

- Une feuille de match type Festifoot est à remplir et à renvoyer au District avant le mercredi suivant le plateau.
- Aucun résultat n'est à noter.
- Chaque joueur participant est soumis aux mêmes règles de participation qu'aux Critérium.

LE JOUR DE COUPE U12-U13

Les plateaux sous forme de « Jour de Coupe » en catégorie U13 sont dans la continuité de la saison dernière comme présenté lors de la réunion de début de saison U13 au District des Hautes Pyrénées. Il y en aura 3 durant la saison 2016-17 : 15/10/16, 11/03/17, 20/05/17.

• Le fonctionnement du plateau « Jour de Coupe »

➤ Les Convocations

- Afin que les enfants puissent s'exprimer dans les meilleures conditions et prendre un maximum de plaisir, nous convoquerons sur un site les équipes ayant plutôt un niveau de jeu similaire (Jour de Coupe niveau 1, niveau 2, niveau 3 et pour la seconde phase niveau A, B, C et D).

- 4 clubs seront convoqués par site (si possible sinon 3 clubs) afin de constituer des rencontres croisées.

➤ Le Programme

- Echauffement libre pour les équipes présentes (15').

- Protocole Fair Play d'avant match (5').

- **EPREUVE TECHNIQUE = SEANCE DE COUP DE PIED DE REPARATION OU DE 1c1 AVEC GARDIEN ADVERSE AVANT LE DEBUT DU MATCH 8c8**

- Temps de jeu de 60' :

- En priorité demi-finale de 30' en 2x15' avec pause de coaching de 2' à 15' puis match de classement de 30' en 2x15' avec pause coaching de 2' au milieu.

- Si 3 équipes présentes : triangulaire à 3 avec 2 rencontres de 30' (2x15' et avec pause coaching de 2' au milieu) et défis avant chaque début de match.

- Protocole Fair Play à la fin de chaque rencontre.

➤ La philosophie

- Soutenir ses coéquipiers

- Organiser une autre forme de rassemblement

- Limiter l'impact de la défaite

- Initier les gardiens et joueurs aux duels

- Développer la confiance en soi

- Apprendre à se dépasser dans le respect des règles

- Réussir à maîtriser ses émotions

- Introduire des rencontres à enjeu sans récompense

- Tirer en coup de pied de réparation ou réaliser un 1c1

- Encourager la prise d'initiative des joueurs.

➤ Le déroulement des rencontres

- > Différentes formules sont possibles.
- > Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique (coup de pied de réparation ou 1 c 1 avec le gardien). En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

POUR COMMENCER
« 1 c 1 après conduite »
« Coup de pied de réparation »

Tous les joueurs doivent tirer au moins une fois dans la journée. (Minimum 4 par rencontre)

L'ordre des tireurs par rencontre est précisé en amont de la journée sur la fiche dédiée.

FORMULE RENCONTRES AU CHOIX	
3 x 16 minutes	2 x 25 minutes
A x B C x D	A x B C x D
Vainqueur M1 x Perdant M2 Vainqueur M2 x Perdant M1	Vainqueurs Perdants
Vainqueur M1 x Vainqueur M2 Perdant M1 x Perdant M2	

- Nous opterons prioritairement pour la formule 2 (2x30' et non 2x25' avec pause coaching de 2' à 15').
- 4 à 6 joueurs devront réaliser le défi technique avant chaque match de manière à ce que tous les joueurs aient réalisé un tir.

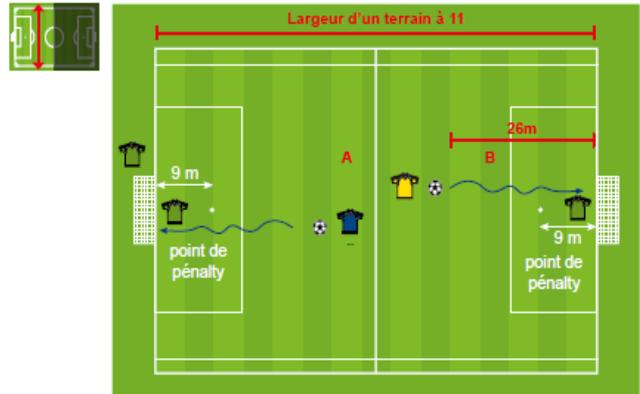
ORGANISATION DES COUPS DE PIED DE RÉPARATION

- > 4 tireurs par match,
- > Faire tirer tout le monde une fois lors du rassemblement,
- > Dont le gardien de but,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e tireur s'avance...



ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

- > Départ à 26 m du but - 6" pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...

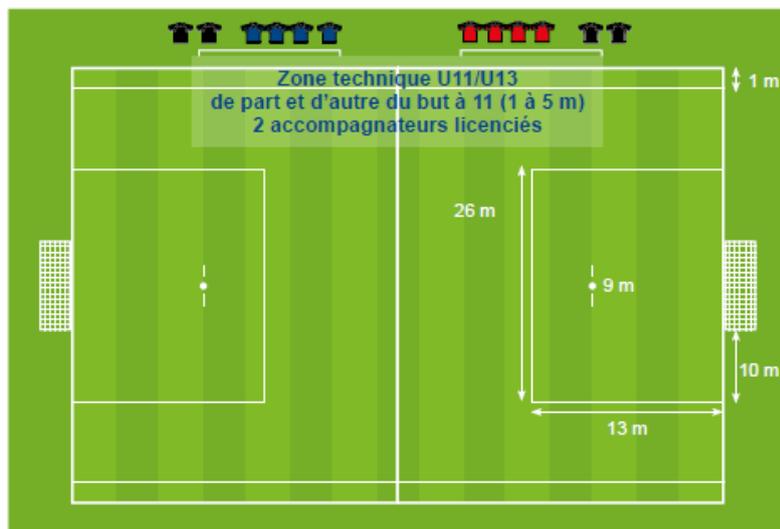


> Lois du jeu des rencontres

- Voir document lois du jeu football à 8.

ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



> L'administratif

- Une feuille de match type « Jour de Coupe » est à remplir et à renvoyer au District avant le mercredi suivant le plateau.
- Chaque joueur participant est soumis aux mêmes règles de participation qu'aux Critérium.

LE FESTIVAL FOOTBALL U13

- Disparition du mode de qualification existant les saisons dernières !
- Après validation des éducateurs du 65 lors de la réunion de début de saison et de la commission des Très Jeunes, les 4 équipes du Niveau A et les 12 équipes du Niveau B (donc 16 équipes au total) seront prioritairement invitées à la journée du « Festival Football U13 » à condition de respecter le type de pratique et l'état d'esprit du football devant régner chez les U13 (voir liste ci-dessous). En effet, la journée du Festival Football U13 est avant tout une fête du football des U13. Il est donc normal que l'état d'esprit montré sur le terrain ainsi que les conditions de pratique soient le 1^{er} critère d'invitation à cette journée avant même le niveau de jeu. Ces critères seront observés par les éducateurs de la commission technique, par moi-même et par les observations notifiées sur les FM :
 - Qualité de l'organisation des critères (traçage surface technique, surface réparation, délégué de plateau identifié)
 - Protocole du Fair Play réalisé en début et fin de match
 - Arbitrage à la touche par les U13 (tous les joueurs doivent y participé)
 - Temps de jeu de 50% minimum par joueur respecté
 - Pause coaching respectée
 - Pédagogie utilisée et interventions réalisées sur le bord des terrains en phase avec le module de formation des éducateurs U13
 - Respect des lois du jeu du foot à 8
 - Qualité de l'organisation des Festifoot et Jour de coupe
 - Goûter d'après match réalisé

- **JOURNEE « FESTIVAL FOOTBALL U13 »**

- Journée à 16 équipes

- Convocation par Email courant Mars pour la journée ayant lieu le 01/04/17. Possibilité d'avoir 2 équipes du même club au maximum.

- Au programme : Défi Conduite 60 pts + Défi jonglage 60 pts + Quizz règles du jeu 60 pts + Quizz règles de vie 60 pts + 5 rencontres de 12' 240 pts = total 480 points
- Le vainqueur de la journée est qualifié pour la journée régionale le 06 ou 07/05/17.

- **JOURNEE FINALE « RASSEMBLEMENT FESTIF DEPARTEMENTAL U13 »**

- Toujours dans un esprit de fête, j'ai créé une 2^{ème} journée pour 16 autres équipes qui ne seraient pas invitées sur le Festival Football U13. J'ai appelé cette journée le « Rassemblement festif U13 ».
- Convocation par Email courant Mars pour la journée ayant lieu le 02/04/17. Les équipes invitées le seront sur les mêmes critères que celles du Festival Football U13 (en priorité respect de l'état d'esprit devant régner chez les U13 puis niveau de jeu, plutôt les 16 meilleures équipes niveau C et D).
- Pas de classement effectué. Au programme défis + rencontres à 8c8.

LES DETECTIONS U13 (nés en 2004)

- **OBJECTIFS**

- **DETECTER puis ORIENTER AU NIVEAU REGIONAL**

- Orientation vers le concours du pôle espoir de Castelmaurou.

- **DETECTER puis RASSEMBLER-PERFECTIONNER-ORIENTER AU NIVEAU DEPARTEMENTAL**

- A travers les CPS départementaux, action de réunir un groupe de joueurs (les meilleurs départementaux) en vue d'une action commune de perfectionnement technique et d'amélioration tactique.

- Orientation vers les concours des sections sportives départementales.

- **PROFIL RECHERCHE**

- Comportement,

- Intelligence de jeu, participation,

- Aisance technique,

- Potentialité technique en devenir.

- **MOYENS**

- **DETECTIONS SECTEUR DIMANCHE 09/10/16**

- Phase district par secteur (évaluation, détection).

- Dimanche 10 Octobre 2016: 10h-12h à Tarbes Valmy secteur centre-sud / 14h-16h à Tarbes Valmy secteur nord-est.

- **Voir tous les joueurs U13** (nés en 2004) sur cette 1^{ère} phase.

- Encadrement par les éducateurs commission technique et moi-même.

- Jongleries 3x20 puis rencontres à 8c8.

- 1^{er} et 2^{ème} semestre séparés.

- 40 à 50 joueurs par semestre environ (donc 80 à 100 joueurs au total) seront retenus pour la finale départementale.

- **FINALE DEPARTEMENTALE**

- Dimanche 06 Novembre 2016 sur la journée à Tarbes (Trélut synthétique).

- Encadrement par les éducateurs commission technique et moi-même.

- Jongleries 3x20, séance technico-tactique et rencontres à 8c8.

- 1^{er} et 2^{ème} semestre séparés puis mélangés.

- 20 à 30 joueurs environ seront retenus pour intégrer les CPS départementaux.

➤ **CPS DEPARTEMENTAUX**

- Encadrement par les éducateurs commission technique et moi-même **mais aussi** avec les entraîneurs des clubs des U13 concernés (volontariat).
- CPS mercredi après-midi : 30/12/16, 11/01/17, 22/02/17, 15/03/17, 26/04/17, 10/05/17 (à Tarbes Trélut synthétique) avec le 1^{er} et 2^{ème} semestre séparés.
- Stage sur la journée le 08/02/17 : séance technico-tactique le matin et rencontre amicale l'après-midi contre deux équipes du département.
- Rencontres amicales le 07/06/17 (contre le Gers, la section sportive de Salies et le Comminges, à confirmer).

➤ **STAGE BIDEPARTEMENTAL les 04-05/04/17**

- Stage sur 2 jours à Mirande avec 40 joueurs environ (20 du Gers et 20 des Hautes Pyrénées).
- Encadrement par 3 éducateurs du Gers et 3 des Hautes Pyrénées.
- Tests, jeux réduits, situations et rencontres à 8c8.
- x joueurs + x gardiens de but par semestre seront retenus pour aller à la phase régionale du en Mai 2017 à Castelmaurou.

LE FOOTBALL DIVERSIFIE EN U12-U13

- **OBJECTIFS**

- FAIRE DECOUVRIR, S'OUVRIRE AUX NOUVELLES PRATIQUES

- Futsal

- FAIRE DECOUVRIR DE NOUVEAUX MOYENS D'ENTRAÎNEMENTS

- **ACTIONS**

- FUTSAL

- 31 équipes inscrites à ce jour mais inscriptions encore possible. Je me rapprocherai de nouveau des clubs pour confirmer les inscriptions.

- La formule reste encore à déterminer par la Commission Très Jeunes et par la Commission technique. Cela dépendra de la reconduction ou pas de la journée Futsal régionale U13 à l'Isle Jourdain.

En cas de reconduction de la journée régionale futsal U13, nous serons dans l'obligation de mener en parallèle 2 types d'actions : un challenge Futsal départemental pour déterminer au final les 3 équipes qui seront invitées à cette journée régionale futsal U13 puis en parallèle d'autres équipes U13 participeront dans le département à des critères futsal (pas de résultat).

En cas de disparition de la journée régionale, les équipes inscrites participeront à des critères Futsal sur une demi-journée avec une poule 5 ou 6 équipes (4 ou 5 rencontres). Aucune prise de résultat ne sera effectuée.

Dates banalisées = Du 07/01 au 28/02/17.

Salles utilisées : nous sommes à la recherche de salles. Merci de nous contacter en cas de salle disponible (location possible) ce qui permettra à tout le monde de jouer le plus souvent possible et le plus proche de chez lui.

LA FORMATION DES EDUCATEURS

« Favoriser l'accès à la formation à tous les éducateurs et dirigeants »

- **OBJECTIFS**

- 1 équipe U13 = 1 éducateur formé U13
- 1 club = au moins 1 dirigeant + 1 dirigeant formé sur « Comment mettre en place un projet club »

- **ACTIONS**

- Modules de formation
 - 1 module = 16h de formation
 - Module U13 les 19-20 Novembre 2016 à Tarbes
 - Module mis en place sur un weekend banalisé (donc pas de rencontre dans la catégorie concernée) afin de permettre l'accès à la formation à tous.
 - Inscription par internet (site de la FFF ou de la ligue ou du district onglet technique formation module U13)
 - Coût = 60 euros à envoyer à la ligue mais chèque à l'ordre du District de football des Hautes Pyrénées ou compte club à débiter après autorisation club par Email envoyé à la ligue.
 - Formateurs = équipe technique de formation départementale + Cédric Voutier
- Le CFF4 Projet club
 - Module de 2 fois 16h les 04-05/02/17 et 18-19/03/17.
 - Venir si possible à la formation en doublon (1 dirigeant + 1 éducateur du club)
 - Mise en place d'un projet associatif, sportif et éducateur dans le club
 - Formateurs = 1 élu du district + équipe technique de formation départementale + Cédric Voutier

LA REGLEMENTATION

- Les lois du jeu du foot à 8 sont mises en ligne sur le site internet du district des Hautes-Pyrénées de Football.
- Les Critériums
 - o Les rencontres sont en ligne sur le site internet du district.
- Les Festifoot et le Jour de Coupe
 - o Les rencontres sont envoyées uniquement par Email aux clubs (pas programmées sur internet).
- La Feuille de Match
 - o Reçue au district avant le mercredi midi qui suit le plateau.
 - o Il existe une feuille de match type par pratique (Critérium, Jour de Coupe et Festifoot)
 - ✓ **Amendes** : feuille de match envoyée hors délais = 15 euros par semaine de retard à compter du mercredi midi qui suit le plateau.
 - ✓ **Amendes** : TOUT PLATEAU ANNULE AU DERNIER MOMENT ET DONC NON JOUE POUR INTEMPERIES OU AUTRES DOIT ETRE NOTIFIE PAR LE CLUB ORGANISATEUR PAR EMAIL AU DISTRICT (technique@district-foot-65.fff.fr) AVANT LE MERCREDI SUIVANT LE PLATEAU ANNULE SOUS PEINE D'UNE AMENDE DE 15 euros.
 - o Les feuilles de matchs vierges sont envoyées aux clubs (une seule fois) et mises en ligne sur le site durant toute la saison 2016-17.
 - ✓ **Amendes** : feuille de match non conforme à celle envoyée aux clubs ou à celle mise en ligne sur le site = 25 euros.
 - o Remplir correctement et lisiblement (délégué, éducateur, joueur, score).
 - ✓ **Amendes** : absence sur la feuille de match d'un délégué ou d'un éducateur ou d'un dirigeant avec son numéro de licence = 25 euros.
 - o Licences obligatoires pour participer aux rencontres ou photocopie du bordereau de demande de licence + pièce d'identité.
 - ✓ **Amendes** : licence joueur manquante = 10 euros (aucune mention « en cours » ne sera acceptée). En cas de manque de licence, présenter et écrire le Bordereau et la CI ou livret de famille.
- La Saisie des résultats
 - o Pas de Saisie informatique.
 - ✓ **Amendes** : Non inscription sur le feuille de match des résultats des rencontres du Critérium ou des défis par le club recevant = 25 euros par plateau.
- Annulation de plateau rencontre
 - o Tout plateau annulé par le club organisateur pour terrain impraticable devra être notifié par Email **avant le Jeudi soir 20h** (technique@district-foot-65.fff.fr). Dans ce cas-là, le plateau sera en priorité et si possible déplacé chez un des clubs visiteurs. Si aucun club n'est en possibilité d'accueillir, le plateau

sera alors remis, le tout officialisé par Email par le District et sur internet si c'est un critérium. Dans le cas où le plateau **serait annulé après le Jeudi soir 20h**, le club organisateur est dans l'obligation de prévenir le District par Email (technique@district-foot-65.fff.fr) sous peine d'une amende de 15 euros (voir au-dessus) + de prévenir les clubs visiteurs le vendredi soir au plus tard (Email officiel du club + téléphoner à l'éducateur responsable de l'équipe U13 (voir liste éducateurs U13 envoyée)).

- Les plateaux non joués seront programmés en priorité (sauf accord entre clubs) aux dates indiquées sur le planning par la Commission des Très Jeunes (match rattrapage = R).

- **Modification de plateau rencontre**

- Pour une modification de rencontre, il faut obligatoirement un accord entre tous les clubs concernés par Email, le tout envoyé par email et soumis à validation du District (technique@district-foot-65.fff.fr).
- Les plateaux non joués seront programmés en priorité (sauf accord entre clubs) aux dates indiquées sur le planning par la Commission des Très Jeunes (match rattrapage = R).

LOI DU JEU FOOT A 8 (U13)

Loi I - Terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : Longueur = 60 à 70m et largeur = 45 à 55m. Ces dimensions correspondent à un $\frac{1}{2}$ terrain de jeu à 11.

Les dimensions des buts sont de 6x2m. Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à 11 de préférence.

Le cercle central à 6 m de rayon et le point de réparation (penalty) est placé à 9 m du but. Les remises en jeu (du pied) s'effectuent à 9m de la ligne de but à droite ou à gauche du point de réparation.

Une surface de réparation de 26m sur 13m ainsi qu'une surface technique pour les éducateurs et remplaçants doivent être tracées.

Loi II - Ballon

Taille 4 (63 à 66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

Loi III - Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 8 joueurs dont 1 gardien de but et de 4 remplaçants maximum. Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants. Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

Surclassement:

Une équipe U12-U13 ne peut comporter **plus de 3 joueurs ou joueuses U11 2^{ème} année** surclassés.

Loi IV - Equipement des joueurs

Identique à celui du jeu à 11. Le port de protège-tibia est obligatoire.

Loi V - Arbitre

Identique à celle du jeu à 11. L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du jeu à 8 avec une priorité aux U17 et U19.

En cas de plateau à 3 équipes, l'arbitre central sera un licencié (U17 ou plus ou dirigeant) de l'équipe au repos. En cas d'un plateau à 4 équipes, l'arbitre sera un licencié (U17 ou plus ou dirigeant) de l'une des 2 équipes non concernées par la rencontre. En cas de plateau à 2 équipes, l'arbitre central sera un licencié (U17 ou plus ou dirigeant) de l'un des deux clubs. Il sera tiré au sort sauf si les 2 équipes se mettent d'accord pour faire arbitrer un de leur licencié (U17 ou plus ou dirigeant) une mi-temps chacun.

Loi VI - Arbitres assistants

Identique à celle du jeu à 11.

Le rôle d'arbitre assistant sera obligatoirement réalisé par un remplaçant U12-U13 de chacune des deux équipes (15' par joueur recommandé) équipé d'un chasuble de couleur différente de son maillot de club ainsi que d'un drapeau de touche.

Loi VII - Durée du match

La durée du ou des rencontres pour les U13 est de 2x30' (ou de 3x20') soit 60' de temps de jeu au total. Il n'y a pas de prolongation.

Pause coaching : Une pause coaching de 2' sera réalisée sur le terrain à la moitié de chaque période de 30' sans changer de terrain. La reprise du jeu se fera par un coup d'envoi au centre du terrain en faveur de l'équipe n'ayant pas eu le coup d'envoi au début de la rencontre.

Temps de jeu : Participation minimale des joueurs à 50% du temps de pratique proposé donc à 30 minutes minimum.

Loi VIII - Coup d'envoi et reprise du jeu

Identique à celle du jeu à 11, mais les adversaires doivent se trouver à 6 m du ballon.

Loi IX - Ballon en jeu et hors du jeu

Identique à celle du jeu à 11.

Loi X - But marqué

Identique à celle du jeu à 11.

Loi XI - Hors-jeu

Identique à celle du jeu à 11 donc hors jeu à partir de la ligne médiane.

Loi XIII - Coups francs

Identique à celle du football à 11.

Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.

Loi XIV - Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à celle du football à 11, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 m au lieu de 11 m.

Loi XV - Rentrée de touche

Identique à celle du football à 11.

Loi XVI - Coup de pied de but

Identique à celle du football à 11. Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Loi XVII - Coup de pied de coin (corner)

Identique à celle du football à 11. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6m.

Dégagement du gardien : Relance du gardien obligatoirement à la main de sa surface des 13 mètres, ou au pied (ballon doit être au sol, pas de volée ou demi-volée). En cas de dégagement de volée ou de demi-volée, **l'équipe est sanctionnée d'un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.**

Attention : Après avoir maîtrisé le ballon avec les mains et l'avoir posé au sol, le gardien ne peut pas s'en ressaisir avec les mains. S'il le reprend avec les mains, la sanction est un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.

Cédric Voutier
Conseiller Technique d'Animation