

1- LES RÈGLES (FOOT À 8)

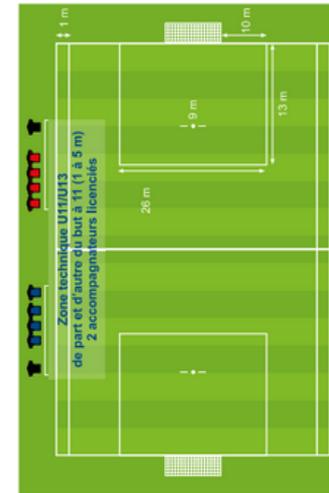


PLATEAUX À 3 OU 4 ÉQUIPES, 2 RENCONTRES DE 30MIN SOIT 60MN
MAXIMUM DE TEMPS DE JEU PAR JOURNÉE

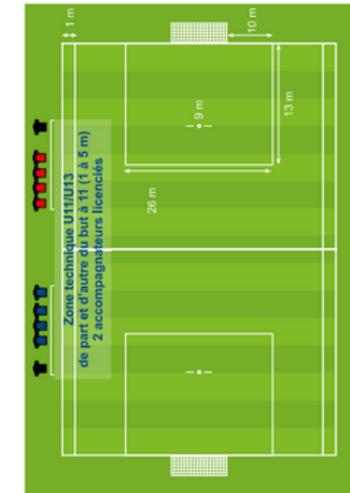
1. Suivre la fiche "les règles du club recevant un plateau" pour la mise en place du plateau
2. Si la surface de réparation n'est pas tracée, possibilité de la délimiter avec des coupelles : 10 m à droite et à gauche des poteaux de but et à la ligne des 13 m (26 m x 13 m)
3. **Chaque joueuse doit démarrer une période**
4. Il est interdit de marquer directement sur l'engagement/coup d'envoi, et l'adversaire doit être à 6 m
5. Coup de pied de but : Libre dans la zone virtuelle 6 m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation). Placement libre des joueuses (idem foot à 11)
6. Il est également interdit à la gardienne de prendre le ballon à la main sur une passe en retrait volontaire d'un partenaire, sinon coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6 m
7. Relance de la gardienne: pas de frappe de volée ou de demi-volée, sinon coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m
8. Les touches se font à la main (adversaire à 2m), et les coups francs sont directs ou indirects (selon les règles du football à 11), avec mur autorisé à 6 m
9. Le penalty est tiré à 9m
10. **Arbitrage** : Deux joueuses participant au plateau doivent arbitrer à la touche, avec un changement toutes les 15 minutes. Favorisez l'arbitrage par des Très Jeunes ou Jeunes arbitres.

2- ORGANISATION DU PLATEAU

TERRAIN 1 (2 ÉQUIPES)



TERRAIN 2 (2 ÉQUIPES)

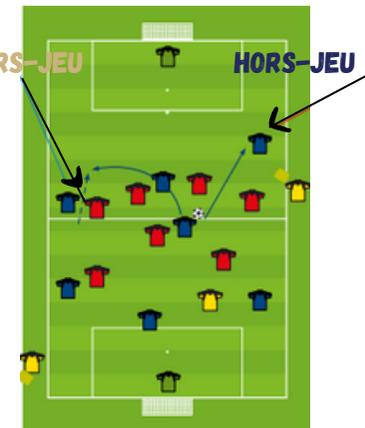


3- LES HORS-JEU

HORS-JEU À PARTIR DE LA LIGNE MÉDIANE (1/2 TERRAIN)

- LE HORS-JEU EST JUGÉ AU DÉPART DU BALLON
- LE RECEVEUR DOIT FAIRE ACTION DE JEU
- UNE JOUEUSE EST EN POSITION DE HORS-JEU SI ELLE EST PLUS PRÈS DE LA LIGNE DE BUT ADVERSE QUE DEUX AUTRES ADVERSAIRES
- IL N'Y A PAS DE HORS-JEU SUR UNE TOUCHE NI SUR UNE SORTIE DE BUT

PAS HORS-JEU HORS-JEU



**U12F****U13F**

GUIDE & RÉGLEMENT

U12F-U13F :Catégories autorisées : U12F-U13F
Sur-classement : 3x U11F maximum

1- LES RÈGLES (FOOT À 5)

PLATEAUX À 8 ÉQUIPES, LE TEMPS DE JEU EST DE 50MIN SOIT **5 SÉQUENCES DE 10MIN.**

?

RÈGLES GÉNÉRALES

1. SUIVRE LA FICHE "LES RÈGLES DU CLUB RECEVANT UN PLATEAU" POUR LA MISE EN PLACE DU PLATEAU
2. L'ÉQUIPE SE COMPOSE DE 4 JOEUSES ET 1 GARDIENNE DE BUT AVEC 2 REMPLAÇANTES MAXIMUM PAR ÉQUIPE
3. LE PORT DU PROTÈGE-TIBIA EST OBLIGATOIRE
4. IL N'Y A PAS DE HORS-JEU
5. **L'ARBITRAGE** SE FAIT À L'EXTÉRIEUR DU TERRAIN

?

COUPS FRANCS, CORNERS, PENALTY & ZONE PROTÉGÉE

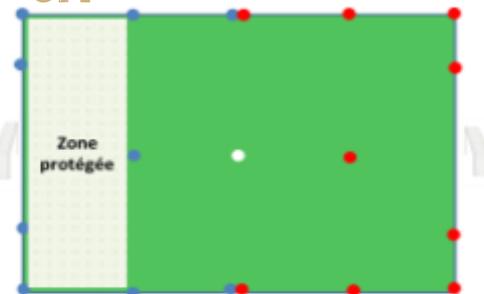
1. LES COUPS FRANCS SONT DIRECTS, L'ADVERSAIRE DOIT SE TROUVER À 4 MÈTRES
2. LES CORNERS SE JOUENT AU PIED, SUR PASSE UNIQUEMENT
3. PENALTY SUR LA LIGNE DES 8M FACE AU BUT
4. LA SURFACE PROTÉGÉE EST DÉLIMITÉE À 8 M DU BUT POUR RELANCE PROTÉGÉE DE LA GARDIENNE, RELANCE UNIQUEMENT À LA MAIN

?

LES OBLIGATIONS ET INTERDICTIONS

1. LE TACLE EST AUTORISÉ SANS CONTACT AVEC L'ADVERSAIRE
2. LES RENTRÉES DE TOUCHES SE FONT PAR UNE PASSE OU PAR UNE CONDUITE DE BALLE, ADVERSAIRE À 4 MÈTRES. LA JOEUSE NE PEUT PAS MARQUER DIRECTEMENT
3. INTERDICTION DE JOUER À LA VOLÉE ET DEMI-VOLÉE POUR LA GARDIENNE, LE COUP DE PIED DE BUT S'EXÉCUTE SUR LA LIGNE DES 8 MÈTRES AVEC LES ADVERSAIRES À 4 MÈTRES

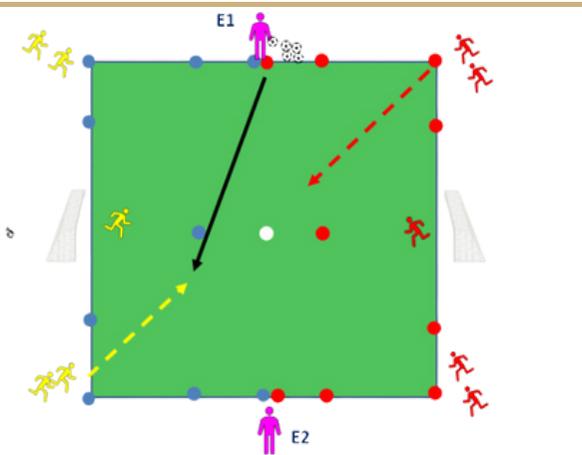
8M



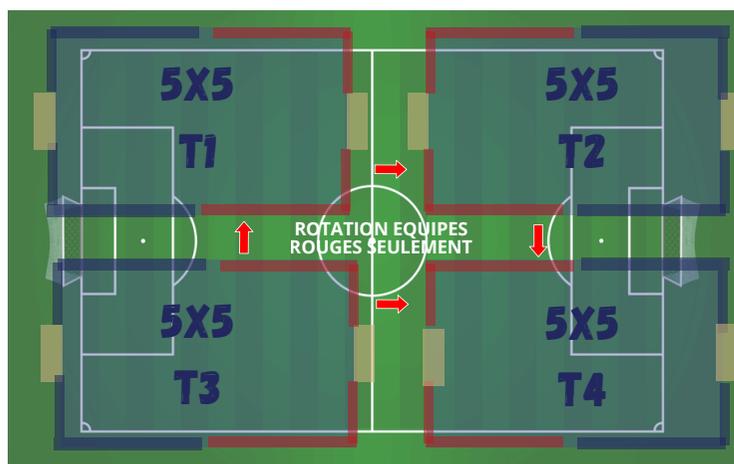
2- ATELIER AVANT MATCHS – 1 X 10MIN

LE BALLON MAGIQUE 3C3 (DONT GB)

1. L'ÉDUCATRICE (E1) TRANSMET LE BALLON À LA 1^{ER} JOUEUSE ROUGE OU JAUNE
2. LA JOUEUSE AYANT LE BALLON DOIT ALLER MARQUER DANS LE BUT ADVERSE EN ÉLIMINANT SON ADVERSAIRE
3. SI L'ADVERSAIRE RÉCUPÈRE LE BALLON, IL TENTE DE MARQUER À SON TOUR
4. SI LE BALLON EST RÉCUPÉRÉ PAR LA GB ALORS ELLE RELANCE À SA PARTENAIRE
5. VEILLER À NE PAS DÉPASSER 30 SECONDES DE TEMPS DE JEU
6. APRÈS 4 PASSAGES, CHANGER DE GB



3- LES RENCONTRES – 4 X 10MIN



- LES DIMENSIONS DU TERRAIN : 34 À 40 M X 25 À 30 M, LES DIMENSIONS DU BUT : 4 M X 1,5 M.
BALLONS : TAILLE 3 OU 4
- ROTATION DES ÉQUIPES ROUGES TOUTES LES 10 MINUTES. LES RENCONTRES DÉBUTENT ET SE TERMINENT EN MÊME TEMPS
- EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES, L'ATELIER BALLON MAGIQUE N'EST PAS RÉALISÉ EN DÉBUT DE PLATEAU, MAIS À LA PLACE D'UNE ROTATION (AVEC UNE ÉQUIPE AU LIEU DE DEUX).