



Guide de la saison

Catégorie U13

Joueurs nés en 2010 et 2011
Joueuses nées en 2009, 2010 et 2011

Saison
2022-2023





Guide de la saison

Catégorie U13

Joueurs nés en 2010 et 2011
Joueuses nées en 2009, 2010 et 2011



Saison
2022-2023

SOMMAIRE

- 🐓 Le calendrier de la saison
- 🐓 Les lois du jeu en U13
- 🐓 Le terrain des U13
- 🐓 Saison et championnats
- 🐓 Les critères d'accession
- 🐓 Quelques rappels essentiels
- 🐓 Bien organiser la réception des rencontres
- 🐓 Les défis en U13
- 🐓 La partie administrative
- 🐓 Le carton vert
- 🐓 Le foot5 sur city stade





Calendrier U13

Saison 2022-2023



Mois	Date		Forme de pratiques U12-U13		Mois	Date		Forme de pratiques U12-U13	
	Sem.	Date	Pratique en mixité			Sem.	Date	Pratique en mixité	
			D1	D2/D3				D1	D2
AOÛT	Sem. 34	27/08/2022			JANVIER/FEVRIER	2 ou 3 Journées FUTSAL (Foot à 5)			
SEPTEMBRE	Sem. 35	03/09/2022	Rentrée du Foot			Sem. 08	25/02/2023	Jour de coupe	
	Sem. 36	10/09/2022	Journée 1	Rentrée du Foot		MARS	Sem. 09	04/03/2023	Journée 1
	Sem. 37	17/09/2022	Journée 2	Journée 1	Sem. 10		11/03/2023	Matches remis	
	Sem. 38	24/09/2022	Journée 3	Journée 2	Sem. 11		18/03/2023	Journée 2	
OCTOBRE	Sem. 39	01/10/2022	Matches remis	Journée 3	Sem. 12	25/03/2023	Journée 3		
	Sem. 40	08/10/2022	Journée 4	Jour de coupe	AVRIL	Sem. 13	01/04/2023	Finale Festival Dép. U13 /CITY	
	Sem. 41	15/10/2022	Journée 5	Journée 4		Sem. 14	08/04/2023	Matches remis	
	Sem. 42	22/10/2022	Journée 6	Journée 5		Sem. 15	15/04/2023	Matches remis	
	Sem. 43	29/10/2022	Matches remis	Matches remis		Sem. 16	22/04/2023	Journée 4	
NOVEMBRE	Sem. 44	05/11/2022	Matches remis	Matches remis/foot 5	MAI	Sem. 17	29/04/2023	Journée 5	
	Sem. 45	12/11/2022	Journée 7	Journée 6		Sem. 18	06/05/2023	Journée 6	
	Sem. 46	19/11/2022	CITY FOOT 5	CITY FOOT 5		Sem. 19	13/05/2023	Finale Fest Rég/Journée 7	
	Sem. 47	26/11/2022	Matches remis	Journée 7		Sem. 20	20/05/2023	Matches remis	
DECEMBRE	Sem. 48	03/12/2022	Matches remis/coupe	Matches remis/coupe	Sem. 21	27/05/2023	Matches remis		
	Sem. 49	10/12/2022	Période FUTSAL		JUIN	Sem. 22	03/06/2023	Journée 8	
	Sem. 50	17/12/2022				Sem. 23	10/06/2023	Journée 9	
	Sem. 51	Vacances scolaires de Noël							

PHASE AUTOMNE (D1, D2, D3)

PHASE PRINTEMPS (I.S, D1, D2, D3)



GUIDE DE LA SAISON U13 - 2022-2023
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au sommaire](#)

		U13 - Foot à 8	
JOUEURS	Nombre de joueurs	7 joueurs + 1 gardien de but	
	Nombre de remplaçants	4 maximum	
	Temps de jeu minimum par joueur	Minimum 50%. Temps de jeu égal pour tous.	
	Surclassement	3 U11 maximum par équipe (autorisé médicalement)	
	Féminine	U14F autorisée à jouer en mixité	
	Temps de jeu maxi avec atelier	70 min maximum tout compris	
	Temps de jeu maxi par rencontre	60 minutes (2x30minutes)	
TERRAINS	Dimension du terrain	½ terrain à 11 ou 60 à 65m x 50m	
	Dimension du but	6m x 2,1m	
	Surface de réparation	13m x 26m	
	Point du coup de pied de réparation	9 m	
	Position du coup de pied de but	Ballon au sol, arrêté, dans la surface virtuelle de 6mx9m (largeur de but x distance ligne de but au point de pénalty).	
REGLES DU JEU	Taille du ballon	Taille 4	
	Coup d'envoi :	Adversaires à 6 m de distance	
	Coup d'envoi :	Passe vers l'avant ou vers l'arrière. Interdiction de marquer directement.	
	Coup de pied de coin	Au pied du point de corner	
	Rentrée de touche: modalités	A la main, les pieds au sol. Adversaires situés à 6 m minimum.	
	Hors-Jeu	A partir de la ligne médiane Pas de hors jeu sur une touche ou une sortie de but.	
	Coups Francs	Direct ou indirect (règles du foot à 11) – mur à 6 mètres	
	Passe volontaire gardien de but	Prise du ballon à la main par le gardien interdite sur passe volontaire d'un coéquipier. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Mur à 6 mètres.	
	Dégagement du gardien	Pas de frappe de volée ou de ½ volée. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres.	
	Coup de pied de but	Application de la nouvelle règle de sortie de but. Passe possible dans la surface de réparation. Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)	
	Tacles	Autorisé	
	ARBITRAGE	Arbitrage	Central : Dirigeant adulte Arbitres assistants : joueurs U12-U13 (15min max/joueur)
		Mi-temps	Après 30 minutes. Durée 10 à 15 minutes maximum
Prolongations et tirs aux buts		Non	



Précision coup de pied de but :

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.

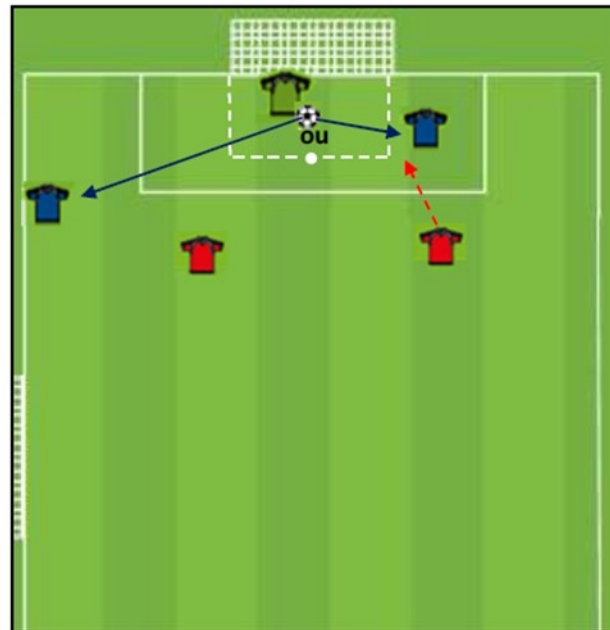
1. Procédure

- Le ballon est en jeu quand **il a été botté et a clairement bougé**

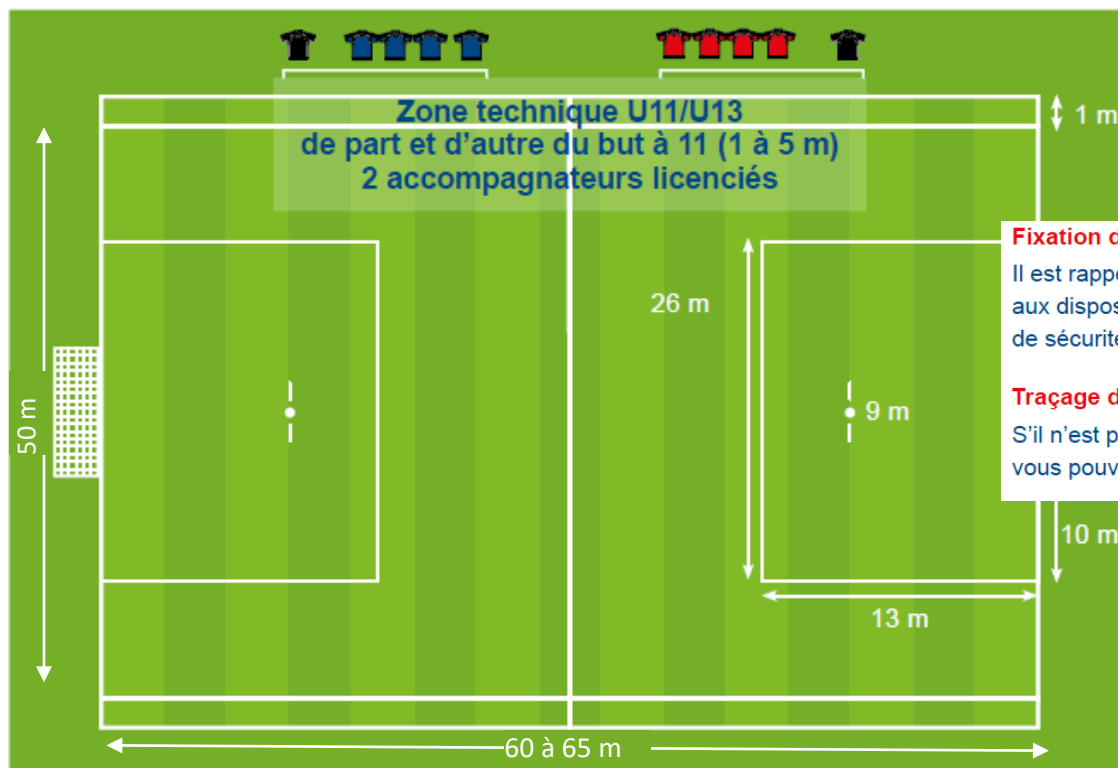
2. Fautes et sanctions

Si, quand un coup de pied de but est effectué, des adversaires sont dans la surface de réparation parce qu'ils n'ont pas eu le temps de quitter cette surface, l'arbitre autorisera le jeu à se poursuivre.

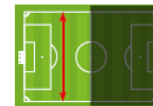
Toutefois un adversaire qui se trouve dans la surface de réparation quand le coup de pied de but est effectué ou entre dans cette surface avant que le ballon soit en jeu, et joue, touche ou influence un adversaire, le coup de pied au but devra être retiré



LE TERRAIN EN U13 :



(1/2 terrain à 11)



Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.

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,
 - > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

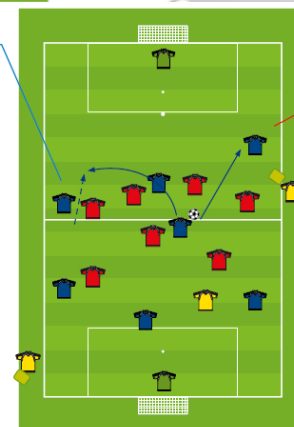
PAS HORS JEU

car au départ du ballon, 2 joueurs adverses sont présents entre le but adverse et moi

Annexes

HORS JEU

car je ne suis seul dans le camp adverse au départ du ballon



L'arbitrage à la touche des jeunes...

... par les jeunes :



OBLIGATOIRE dans tous les championnats U13, U15, U18.

Sauf évidemment si 8 joueurs seulement sont présents

> Un changement d'assistant possible par mi-temps. Soit 3 par match en tout pour une équipe.

>>> **Formation tuteur arbitrage à la touche en visio...** (dates communiquées aux clubs courant septembre-octobre)



2 PHASES SUR L'ANNÉE :

Phase automne

Phase printemps

INTER
SECTEUR

En fonction du classement
Prenant en compte les différents critères

U13 D1
Phase AUTOMNE
1 Gr de 8 / 7 matchs

U13 D2
Phase AUTOMNE
2 Gr de 8 / 7 matchs

U13 D3
Phase AUTOMNE
X Gr de X / x matchs

Festival U13
Phase AUTOMNE
2 tours de qualification

2 à 3 équipes

4 à 5 équipes

5 à 6 équipes

8 à 9 équipes

10 à 11 équipes

Toutes celles qui
n'accèdent pas en D2

U13 I.S.
Phase PRINTEMPS
4 Groupes de 9

U13 D1
Phase PRINTEMPS
1 Gr de 10 / 9 matchs

U13 D2
Phase PRINTEMPS
2 Gr de 10 / 7 matchs

U13 D3
Phase PRINTEMPS
X Gr de X / x matchs

Festival U13
Phase PRINTEMPS
Finale
16 équipes

DISTRICT

Accédez aux **critères d'accès** sur le site du District du Jura :

- Rubrique
- Compétitions
- Règlements Jeunes
- Règlements Jeunes
- Règlement U13



LES DÉFIS EN U13

Un défi jonglage aura lieu avant chaque rencontre U13, pour tous les niveaux



- Objectifs :** - Proposer une évolution aux défis U11
- Renforcer les acquisitions de jonglage en U13
 - Permettre la progression des plus en difficulté
 - Rendre cohérent le passage aux défis « ligue »
 - Avoir un fil conducteur sur l'année

Des exigences adaptées au niveau de pratique U13 D1, D2 et D3.



LES DÉFIS EN U13

U13 D1 :

Rappel consigne :

Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2, l'objectif étant **50 contacts «pied droit »**, **50 contacts «pied gauche»** et **50 contacts «tête»** avec 2 essais sans surface de rattrapage.

Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.



U13 D2 :

Rappel consigne :

Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2, l'objectif étant **50 contacts «pied fort »**, **30 contacts «pied faible»** et **20 contacts «tête»** avec 2 essais avec une surface de rattrapage.

Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.

U13 D3 :

Rappel consigne :

Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2, l'objectif étant **50 «pied» (droit ou gauche)** et **20 «tête»** avec 2 essais et avec un nombre de rattrapage non comptabilisé illimité.

Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.

Rappel du barème :



LES DÉFIS EN U13

FEUILLE DE JONGLAGE U13 D1 - SAISON 2022-2023									
PHASE AUTOMNE									
NOM DE L'EQUIPE RECEVANTE :					NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE :				
Scores					Scores				
N°	Pied droit	Pied gauche	Tête	Total	N°	Pied droit	Pied gauche	Tête	Total
1					1				
2					2				
3					3				
4					4				
5					5				
6					6				
7					7				
8					8				
9					9				
10					10				
11					11				
12					12				
Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner					Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner				
Total des 8 meilleurs scores additionnés :					Total des 8 meilleurs scores additionnés :				
RAPPELS :									
Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2. L'objectif étant 50 contacts «pied droit», 50 contacts «pied gauche» et 50 contacts «tête» avec 2 essais sans surface de rattrapage.									
Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.									
Les points des jonglages seront comptabilisés à la moitié puis à la fin du championnat par la commission compétente.									
Cette feuille de défi doit être transmise dans les 24h suivant la rencontre à feuillesplateau@jura.fff.fr . La transmission au District est de la responsabilité du club recevant. Si cette feuille n'est pas transmise dans les 10 jours après la rencontre, le club recevant se verra attribuer « 0 inscrites » et le club visiteur « 200 inscrites ».									

FEUILLE DE JONGLAGE U13 D2 - SAISON 2022-2023									
PHASE AUTOMNE									
NOM DE L'EQUIPE RECEVANTE :					POULE :	NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE :			
Scores					Scores				
N°	Pied fort	Pied faible	Tête	Total	N°	Pied fort	Pied faible	Tête	Total
1					1				
2					2				
3					3				
4					4				
5					5				
6					6				
7					7				
8					8				
9					9				
10					10				
11					11				
12					12				
Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner					Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner				
Total des 8 meilleurs scores additionnés :					Total des 8 meilleurs scores additionnés :				
RAPPELS :									
Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2. L'objectif étant 50 contacts «pied fort», 30 contacts «pied faible» et 20 contacts «tête» avec 2 essais avec une surface de rattrapage.									
Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.									
Les points des jonglages seront mis à jour à la moitié puis à la fin du championnat par la commission compétente.									
Cette feuille de défi doit être transmise dans les 24h suivant la rencontre à feuillesplateau@jura.fff.fr . La transmission au District est de la responsabilité du club recevant. Si cette feuille n'est pas transmise dans les 10 jours après la rencontre, le club recevant se verra attribuer « 0 inscrites » et le club visiteur « 200 inscrites ».									

Tous les documents relatifs aux U13 (D1, D2, D3) sont disponibles en libre accès sur <http://jura.fff.fr>

Dans la rubrique :

- Documents
- Téléchargements
- Foot Animation

FEUILLE DE JONGLAGE U13 D3 - SAISON 2022-2023									
PHASE AUTOMNE									
NOM DE L'EQUIPE RECEVANTE :					POULE :	NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE :			
Scores					Scores				
N°	Pieds	Tête	Total	N°	Pieds	Tête	Total		
1				1					
2				2					
3				3					
4				4					
5				5					
6				6					
7				7					
8				8					
9				9					
10				10					
11				11					
12				12					
Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner					Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner				
Total des 8 meilleurs scores additionnés :					Total des 8 meilleurs scores additionnés :				
RAPPELS :									
Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2. L'objectif étant 50 «pieds» (fort ou gauche) et 20 «tête» avec 2 essais et sans surface de rattrapage sans comptabiliser le gardien.									
Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.									
Cette feuille de défi doit être transmise dans les 24h suivant la rencontre à feuillesplateau@jura.fff.fr . La transmission au District est de la responsabilité du club recevant. Si cette feuille n'est pas transmise dans les 10 jours après la rencontre, le club recevant se verra attribuer « 0 inscrites » et le club visiteur « 200 inscrites ».									



GUIDE DE LA SAISON U13 - 2022-2023
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

Retour au sommaire

LA PARTIE ADMINISTRATIVE DES RENCONTRES

*La Feuille de Match Informatisée (FMI)
est à transmettre dans les 24h.
Le résultat du match est renseigné*



*La Feuille de jonglage U13 :
Est fournie par le club recevant et est transmise à
feuillesplateaux@jura.fff.fr dans les 24h.
Le score de jonglage est renseigné*

FEUILLE DE JONGLAGE U13 D2 - SAISON 2021-2022											
PHASE AUTOMNE											
NOM DE L'EQUIPE RECEVANTE :					POULE :		NOM DE L'EQUIPE VISEUSE :				
Scores					DATE DE LA RENCONTRE :		Scores				
N°	Pied fort	Pied faible	Tête	Total			N°	Pied fort	Pied faible	Tête	Total
1							1				
2							2				
3					LIEU DE LA RENCONTRE :		3				
4							4				
5							5				
6					Signature du responsable de l'équipe recevante :		6				
7							7				
8							8				
9							9				
10					Signature du responsable de l'équipe visiteuse :		10				
11							11				
12							12				
Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner							Entourer les 8 meilleurs totaux et les additionner				
Total des 8 meilleurs scores additionnés :							Total des 8 meilleurs scores additionnés :				
RAPPELS :											
Le défi jonglage devra être réalisé avant le match, les joueurs se comptant 2 par 2, l'objectif étant 50 contacts « pied fort » 30 contacts « pied faible » et 20 contacts « tête » avec 2 essais, avec une surface de rattrapage.											
Le total des points se fera sur les 8 meilleurs totaux individuels sans prendre obligatoirement en compte le gardien.											
Les points des jonglages seront mis à jour à la moitié puis à la fin du championnat par la commission compétente.											
Cette feuille de défi doit être transmise dans les 24h suivant la rencontre à feuillesplateaux@jura.fff.fr. La transmission au District est de la responsabilité du club recevant. Si cette feuille n'est pas transmise dans les 24h après la rencontre, le club recevant se verra attribuer « 0 point » et le club visiteur « 100 points ».											

*Document disponible sur
le Site du District du Jura
dans l'onglet en haut à droite:
Infos Utiles > Téléchargements*



QUELQUES RÈGLES ESSENTIELLES ...

Le Jeu sans enjeux!

Respecter les temps de jeu de chaque enfant (minimum 50% du temps total)

Les parents doivent rester autour de l'aire de jeu (terrain de Match + Défis). Le Terrain c'est sacré!

TELECHARGER LE GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS U13 (GIFE) : [ICI](#)

Nous Sommes à votre disposition
(Questions, Remarques, Observations ...)

Clément JAILLET

Conseiller Technique Départemental

06-83-10-81-37

ctd-dap@jura.fff.fr



BIEN ORGANISER LA RÉCEPTION DES RENCONTRES

J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

😊 Attention aux spécificités féminines.

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu (filets)

Prévoir un goûter par équipe

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir pour les arbitres de touche des drapeaux et chasubles spécifiques

Prévoir au moins 2 ballons pour les rencontres

Accueillir les équipes avec un sourire :

- > Indiquer les vestiaires
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

PENDANT LES RENCONTRES

Réaliser le défi «jonglage» ou défi «conduite»

Veiller au respect du protocole

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Respecter l'occupation des zones centrales et techniques

Limitier l'accès au terrain aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Ranger les équipements sportifs (ballons, chasubles, pharmacie...)

Compléter la feuille de rencontres et la renvoyer au district

Accompagner les équipes au goûter.

Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes

Participer au rangement du local après le départ des équipes



LE CARTON VERT

LE PRINCIPE :

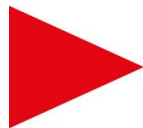
A l'issue de chaque rencontre, chaque éducateur peut s'il le souhaite valoriser le comportement d'un joueur adverse en lui donnant un carton vert (à renseigner sur la tablette FMI)

L'arbitre peut aussi donner un carton vert (maxi 3 cartons verts /match).

Quelles attitudes valoriser ?

Toutes les attitudes spontanées positives en lien avec les valeurs de la FFF :

PLAISIR :	Privilégier le beau geste ou le beau jeu, Vivre avec enthousiasme et générosité son match Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires...
RESPECT :	Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe, Reconnaître les belles actions de l'adversaire, Porter les consignes de l'éducateur ou de l'arbitre...
ENGAGEMENT :	Avoir le goût de l'effort et du dépassement de soi, Etre un capitaine exemplaire, Continuer à jouer tout le match, même largement mené...
TOLERANCE :	Minimiser l'erreur d'un partenaire, Accepter d'être remplacé, Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale...
SOLIDARITE :	Réconforter un coéquipier en difficulté, Rester unis dans la défaite, Se comporter comme un remplaçant exemplaire...



LE DISTRICT
RÉCOMPENSE
LES BEAUX
GESTES



En fin de saison les joueurs qui ont reçu un carton vert reçoivent des dotations de la part du District !



Où trouver les infos relatives aux U13 ?

Sur le SITE du District du Jura : JURA.FFF.FR

Les documents :

- DOCUMENTS > TELECHARGEMENTS > FOOT ANIMATION

Les infos :

- PRATIQUES > FOOT D'ANIMATION > U13G
- Conseiller technique DAP : Clément JAILLET : ctd-dap@jura.fff.fr ou 06.83.10.81.37



Toute demande officielle relative à la programmation des rencontres :

- Via footclubs jusqu'à 7 jours avant la rencontre
- Si la demande n'est pas possible via footclubs (délai dépassé : secretariat@jura.fff.fr)



Certaines dates au calendrier correspondent à la pratique du « FOOT5 » sur city stade...

Equipements : protège-tibias obligatoire – ballon Taille 4 pour les U13

Le PRINCIPE :

1 JOURNEE PROGRAMMEE = 1 site sélectionné pour 2 équipes du championnat.

Tournoi sur place à 2 à 4 équipes (2 équipes possibles par club)

1 équipe : 5 à 8 joueurs

Temps de jeu : 60 min par équipe.

- 2 équipes : A-B (1 match en 4 x 12min)

- 3 équipes : A-B, A-C, A-B-C (3 matchs de 2x12min)

- 4 équipes : A-B, C-D, A-C, B-D, A-D, B-C (6 matchs de 12 min) + 1^{er} vs 2^{ème} et 3^{ème}
vs 4^{ème} (2 matchs de 12 min)

Attribution points classement traditionnel

Absence = -1 dans les critères globaux

DURÉE DE LA RENCONTRE

La pratique ne peut pas excéder 60 minutes sur une journée
La durée d'une rencontre peut se décomposer ainsi selon le niveau :

- 2 mi-temps de 25 minutes
- 4 quarts temps de 12 minutes

SORTIE DE JEU/TOUCHE

Le ballon est considéré comme étant sorti de la zone de jeu lorsque :

- Le ballon touche les filets surmontant les palissades
- Le ballon sort du terrain

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu, il est remis en jeu au pied à l'endroit où le ballon est sorti.

Les joueurs adverses doivent se tenir alors à une distance minimum de 5 mètres.

Après chaque but, l'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, touche les filets surmontant les palissades derrière les buts.

Exécution : le ballon est placé dans le coin le plus proche où il est sorti.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

FAUTES

Est considéré comme une faute, le fait de :

- #1 - S'accrocher (à la palissade ou à un joueur)
- #2 - Tenir
- #3 - Pousser
- #4 - Tacler
- #5 - Frapper

COUPS FRANCS ET HORS-JEU

Tous les coups francs sont directs.
Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup franc.

Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

Hors-jeu : Il n'y a pas de hors-jeu.

SURFACE DE RÉPARATION & GARDIEN DE BUT

Elle représente la surface d'intervention à la main du gardien. Cette zone est délimitée par une ligne.

Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée.

L'ensemble des joueurs des deux équipes ont la possibilité de jouer dans cet espace et donc de le traverser avec ou sans ballon.

Le gardien n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire.

FILETS ET PALISSADES

Il est interdit d'attraper les filets surmontant les palissades avec les mains, dans ce cas un coup franc doit être accordé à l'équipe adverse. Tout joueur bloqué dans

un coin dos à un adversaire et face à la palissade ne doit pas être attaqué. Aucun contact n'est toléré près des palissades.

Le

Foot5

LA PHILOSOPHIE DU Foot5

LES 5 VALEURS

- P** LAISIR de jouer, de regarder, d'encadrer
- R** ESPECT de l'adversaire, des différences
- E** NGAGEMENT sportif comme bénévole
- T** OLÉRANCE envers les autres mais aussi envers les évolutions de la société
- S** OLIDARITÉ dans la pratique du sport d'équipe comme dans la relation entre les mondes amateurs et professionnels

5 RÈGLES

5 CONTRE 5

- 4 + 1 gardien de but - Remplacement illimité lors d'un arrêt de jeu

GARDIEN DE BUT

- Ne peut pas dégager de volée ou demi-volée

SORTIES / REMISES EN JEU

- Le ballon est sorti lorsqu'il touche le filet, le plafond ou sort du terrain
- Les remises en jeu s'effectuent au pied à l'endroit de la sortie

5 MÈTRES

- Pour toutes les remises en jeu (touche, corner, engagement, coup franc), les adversaires se trouvent à 5 mètres minimum

5 SECONDES

- C'est le temps maximum pour remettre le ballon en jeu

5 INTERDICTIONS

TENIR

- Interdiction de tenir un adversaire par le maillot ou le short

POUSSER

- Interdiction de bousculer l'adversaire

FRAPPER

- La frappe c'est uniquement dans le ballon

TACLER

- Les fesses au sol = coup franc

ACCROCHER

- Le filet ou les palissades, c'est une question de sécurité !

LES 5 DEVOIRS

TENUE ADAPTÉE

- Pas de crampons moulés ou vissés, protège-tibias recommandés

PARTAGE DU TEMPS DE JEU

- Faire des rotations régulières car c'est une pratique intense

ETAT D'ESPRIT

- Pas d'enjeu mais du JEU ! Le Fair-Play est une priorité !

ÉCHAUFFEMENT

- Préparer son corps à l'effort de manière suffisante et progressive évitera les risques de blessures...

AUTO-ARBITRAGE

- Reconnaître ses fautes, c'est la garantie d'une pratique TOP !

RETROUVEZ LE GUIDE DU FOOT5 DE LA FFF (DE NOMBREUX CONTENUS DE QUALITE SUR LE FOOT5)



GUIDE DE LA SAISON U13 – 2022-2023
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au sommaire](#)