



Pratique Mixte U13 – CRITERIUM (Foot à 8)

Circulaire 2025 - 2026



Philosophie et objectifs :

Le même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs!

Laisser jouer les enfants.

Accepter les erreurs et valoriser les réussites.

Inciter les enfants à prendre des initiatives.

Se servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants.

Impliquer les joueurs sur les différents postes.

Rappeler les apprentissages éducatifs et sportifs de la semaine.

Organisation :

2 terrains.

3 ou 4 équipes.

2 rencontres 8 x 8 par équipe (30') ; 1 pause coaching de 2' par match à ma moitié du temps 15'.

▪ Qui peut jouer ?

- U11 filles et garçons nés en 2015 : maximum 3 joueurs par équipe.

- U12 filles et garçons nés en 2014.

- U13 filles et garçons nés en 2013.

- U14 filles nées en 2012.

- **Une équipe spécifique féminine comprenant des joueuses U12 à U15** (nées entre 2014 et 2011).

▪ **Horaire officiel** : samedi après-midi 14 h 30 (heure du début du défi).

▪ **Arbitres assistants** : fonction assurée par les joueurs remplaçants. **OBLIGATOIRE !**

Leur rôle est de gérer les sorties de but et les sorties de touches.

Rappel : Prévoir des drapeaux et chasubles éventuellement.

▪ 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** le hors-jeu.

▪ **Modification au calendrier** : Toute modification concernant les critères (horaires, terrains,) devra se faire **au plus tard 5 jours avant la date officielle** (procédure précisée dans les Règlements Généraux du DTF).

▪ **Absence au critérium** : La non-participation d'une équipe, sera considérée comme **forfait**.

Elle entraînera une amende financière pour le club fautif.

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



REGLES DU JEU :

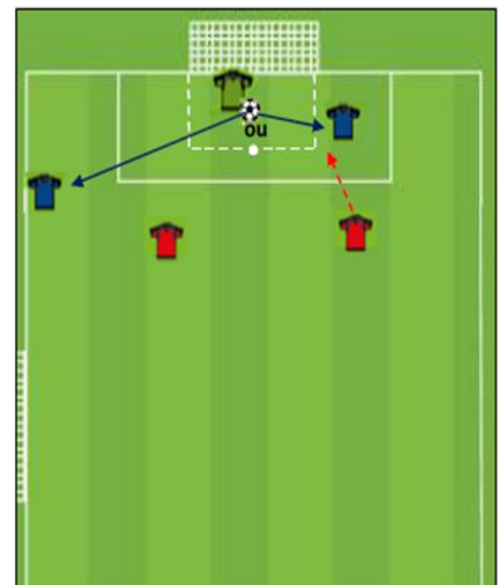
- **TERRAIN :** ½ terrain à 11, avec une surface de réparation de 26 m x 13 m et une ligne de hors-jeu à la ligne médiane, et deux zones techniques pour les éducateurs et joueurs remplaçants (voir schéma).
- **BUTS :** 2 m x 6 m avec filets.
- **Ballon :** taille 4.
- **Les équipes :** 12 joueurs peuvent figurer sur la feuille de match. (8 joueurs dont 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 s'y prêtent.
- **Le coup d'envoi**
 - Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

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.



- **Conseil :** tendre vers 100% des coups de pieds de but joués par le gardien de but.

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

- **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 :

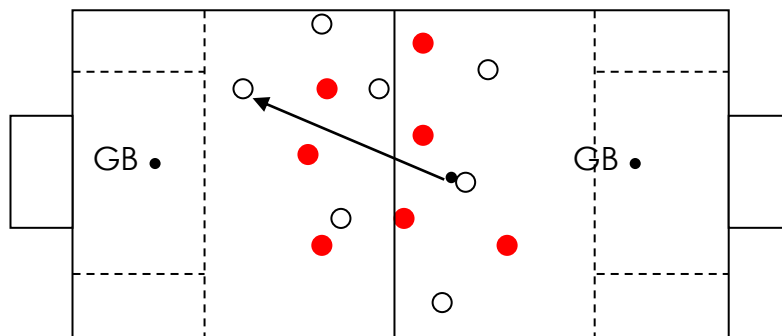
- Toutes les relances se font à la main, sauf s'il décide de poser le ballon au sol, dans ce cas, il ne pourra plus le reprendre avec ses mains*.
- Il ne peut pas se saisir du ballon avec les mains suite une passe **du pied** ou une touche effectuée par l'un de ses partenaires*.

*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 à 6m.**

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

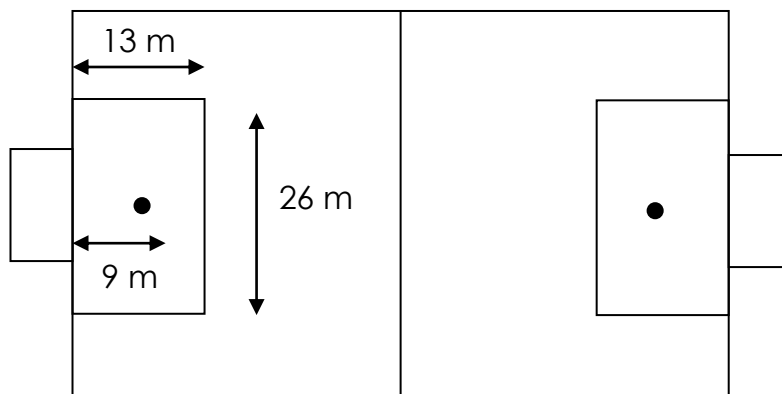
au départ du ballon un joueur est hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

- Pas de hors-jeu sur touche, et sur sortie de but.



▪ Coup de pied de réparation : à 9 m.

Si Faute effectuée seulement dans la surface de réparation 26 m x 13 m.



Zones techniques →

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