



LOIS DU JEU POUR LA PRATIQUE SPECIFIQUE DU FOOTBALL A 8

Catégories U10/U11 et U12/U13

G et F

Ce document a été conçu dans un objectif **éducatif, pédagogique et citoyen**. Il vise à accompagner l'ensemble des acteurs du football des enfants dans la compréhension des lois du jeu applicables à la pratique du football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

Pour les jeunes joueurs et joueuses, l'apprentissage des lois du jeu fait partie intégrante de leur formation. Mieux connaître les règles permet de mieux comprendre le jeu, de prendre de meilleures décisions sur le terrain et d'adopter un comportement respectueux envers les partenaires, les adversaires et les arbitres. Ce document a également pour vocation d'initier les enfants à l'arbitrage, notamment à travers l'arbitrage à la touche, afin de les responsabiliser et de les sensibiliser au respect des décisions prises pendant une rencontre.

Pour les parents, éducateurs, dirigeants et accompagnateurs, ce règlement permet de mieux connaître les spécificités du football à 8 et les adaptations des lois du jeu mises en place pour répondre aux besoins des jeunes pratiquants. Cette connaissance favorise une meilleure compréhension des décisions arbitrales et permet d'accompagner les enfants dans leur apprentissage, notamment lorsqu'ils occupent la fonction d'arbitre assistant à la touche.

Au-delà de la simple application des règles, ce document s'inscrit dans une démarche de bienveillance et de formation. L'erreur fait partie intégrante de l'apprentissage, qu'il s'agisse du joueur qui découvre les lois du jeu ou de l'enfant qui s'initie à l'arbitrage. Chacun est ainsi invité à contribuer à un environnement positif, respectueux et encourageant, où l'apprentissage, le plaisir de jouer et le développement des compétences restent les priorités.

Les présentes lois du jeu s'inscrivent dans le cadre général des Lois du Jeu de l'IFAB, dont elles constituent une adaptation spécifique à la pratique du football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

** Pour désigner un joueur ou une joueuse, le terme « joueur » est employé dans l'ensemble du document.*

LOI 1 : LE TERRAIN

Le terrain correspond à un ½ terrain de football à 11, soit 60 à 70 mètres en longueur et 45 à 50 mètres en largeur.

Les surfaces de réparation mesurent 26m x 13m. Le point de pénalty est à 9 mètres.

Les buts mesurent 6m x 2.10m. Ils doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule et sont équipés de filets.

La zone technique réservée aux 2 accompagnateurs licenciés (à minima une personne majeure et un jeune de plus de 16 ans) et aux joueurs suppléants sera placée à gauche ou à droite du but du terrain du football à 11, dans la mesure du possible, mise en place d'une zone rectangulaire de 3m x 5m (coupelles) avec un banc de touche.

LOI 2 : LE BALLON

Un ballon de type n°4 homologué est utilisé pour les rencontres des catégories U11 et U13.



LOI 3 : LES JOUEURS/NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but et 4 remplaçants maximum.

Une rencontre ne peut débuter ou se poursuivre lorsqu'une équipe compte moins de 7 joueurs.

Les joueurs peuvent entrer et sortir du terrain de jeu, de façon illimitée à condition d'attendre un arrêt de jeu et d'avoir l'accord de l'arbitre.

Chaque équipe a un capitaine désigné portant un brassard, sans statut particulier mais avec la responsabilité du comportement de son équipe. Il est l'interlocuteur privilégié de l'arbitre si celui-ci le sollicite.

LOI 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches
- un short,

Une exception est possible pour le gardien de but qui peut porter un pantalon spécifique gardien de but.

- une paire de chaussettes entièrement relevées en dessous des genoux
- une paire de chaussure
- les protèges tibias – ils doivent être en matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes. Il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée. L'arbitre vérifie le port de protège-tibias mais ne juge pas de sa taille qui est sous la responsabilité unique de l'athlète. En revanche, sans les protèges tibias, l'arbitre empêche le joueur de jouer.

Les joueurs ne doivent porter aucun objet dangereux.

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre et des arbitres. Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres. Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a d'autre maillot, l'arbitre autorise à jouer le match.

LOIS 5 & 6 : ARBITRE ET ARBITRES-ASSISTANTS

La rencontre est arbitrée par un adulte licencié, un arbitre du club ou à défaut un joueur d'une catégorie supérieure dûment licencié. Les arbitres doivent avoir pris connaissance, au préalable, des particularités des lois du jeu du Football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

L'arbitre exerce son autorité dans le respect des Lois du Jeu et veille à appliquer celles-ci dans un esprit pédagogique, adapté aux catégories concernées.

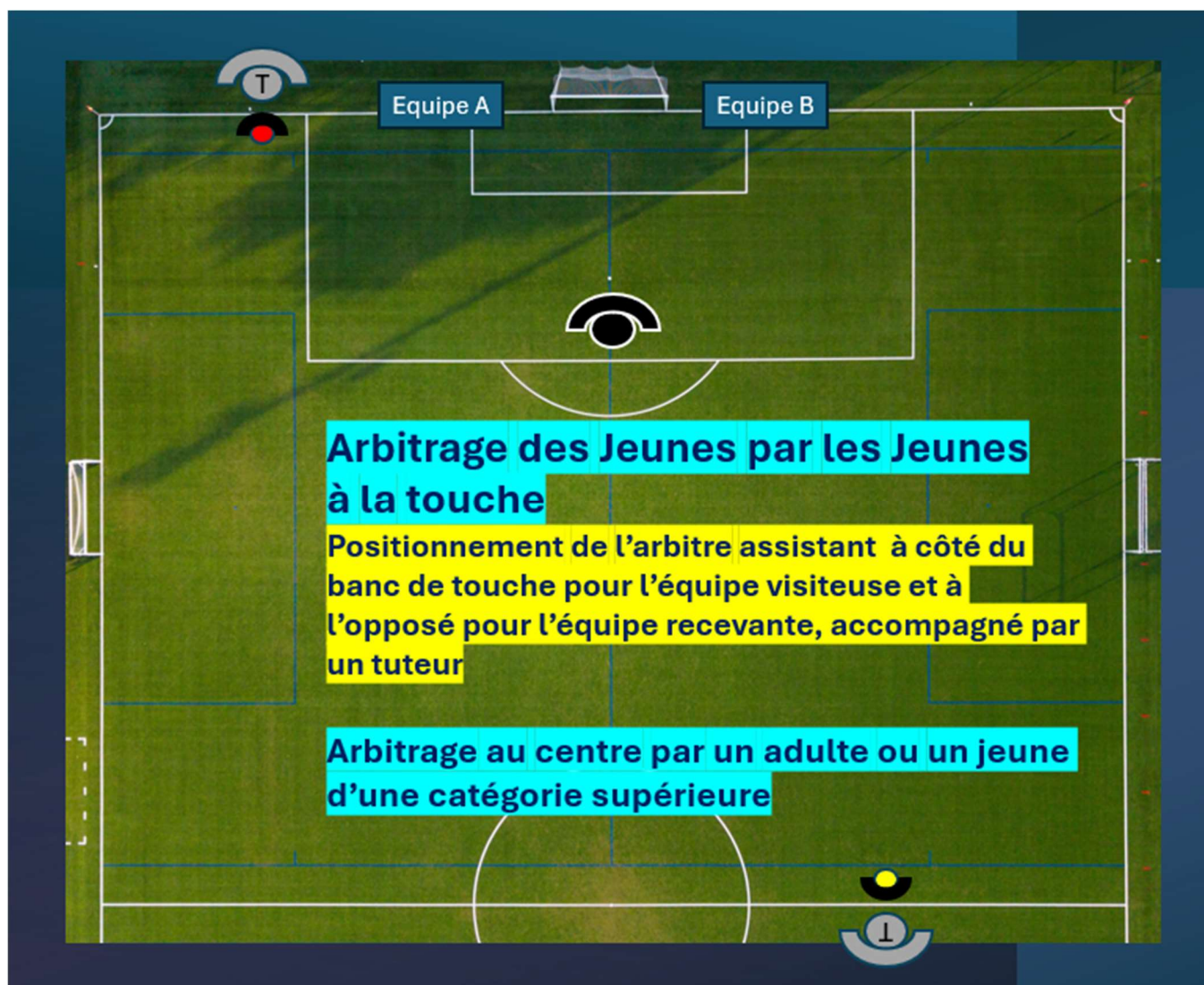
Il peut prendre toute décision nécessaire pour garantir la sécurité des joueurs et le bon déroulement de la rencontre.

Dès lors que l'équipe est composée de 9 joueurs, le suppléant remplit le rôle d'arbitre assistant sur sa propre rencontre (Cf Arbitrage des Jeunes par les Jeunes), il sera tutoré par un adulte ou un joueur d'une catégorie supérieure si possible licencié qui l'accompagnera pendant son passage comme arbitre assistant. S'il n'y a pas de suppléant, un adulte encadrant ou un joueur d'une catégorie supérieure dûment licencié peut officier comme assistant.

Le jeune arbitre assistant participe à l'assistance de l'arbitre dans le signalement des sorties de ballon et des positions de hors-jeu dans le respect des consignes données avant la rencontre.



Les décisions finales demeurent de la compétence exclusive de l'arbitre central.



LOI 7 : DUREE DES MATCHS

U10-U11 :

Le temps total de matchs pour la catégorie U10-U11 est de 60 minutes, auquel est rajouté en fonction des formats, un défi technique soit de la jonglerie, soit des tirs au but.

Dans le courant de la saison, les formats étant différents voici les différentes adaptations :

- Challenge à 4 équipes : 3 rencontres de 20 minutes sans pause coaching
- Challenge à 3 équipes : 2 rencontres de 30 minutes avec pause coaching (2 minutes à la 15ème minute)
- Jour de Coupe (4 équipes) : 2 rencontres de 30 minutes avec pause coaching (2 minutes à la 15ème minute)
- Tournoi FFF (fin de saison) :
 - Tournoi 6 équipes > rencontres de 18 minutes sans pause coaching
 - Tournoi à 8 équipes > rencontres de 15 minutes sans pause coaching



NB : Les U10-U11 pratiqueront aussi du 5v5 (4 équipes) : 3 rencontres de 20 minutes avec changement de tous les joueurs toutes les 5 minutes.

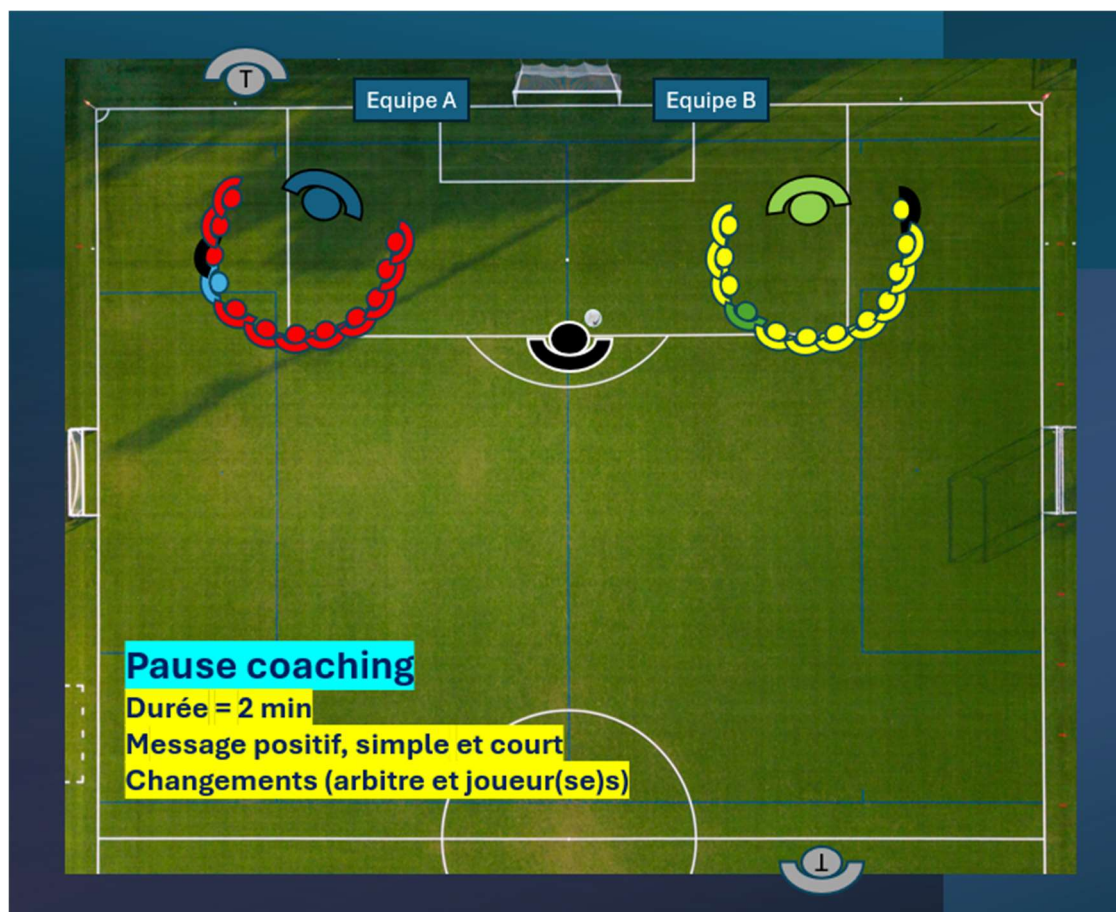
U12-U13 :

Le temps total de matchs pour la catégorie U12-U13 est de 70 minutes, auquel est rajouté en fonction des formats, un défi technique soit de la jonglerie soit des tirs au but.

Dans le courant de la saison, les formats étant différents voici les différentes adaptations :

- Critérium : 2 périodes de 35 minutes avec pause coaching (2 minutes à la 17ème minute)
- Challenge à 4 équipes : 3 rencontres de 20 minutes sans pause coaching
- Jour de Coupe (4 équipes) : 2 rencontres de 35 minutes avec pause coaching (2 minutes à la 17ème minute)
- Tournoi FFF (fin de saison) :
 - Tournoi 6 équipes > rencontres de 18 minutes sans pause coaching
 - Tournoi à 8 équipes > rencontres de 15 minutes sans pause coaching

NB : Les U12-U13 pratiqueront aussi du 5v5 (4 équipes) : 3 rencontres de 24 minutes avec changement de tous les joueurs toutes les 6 minutes



Une tolérance est autorisée pour le temps de jeu, sous réserve préalable du District. Pour les territoires très urbanisés où les terrains sont surchargés, nous acceptons que le temps de jeu des U10-U11 soit abaissé de 10 minutes soit 50 minutes, idem pour les U12-U13, passage de 70 minutes à 60 minutes.



LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Lors du coup d'envoi, le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant ou vers l'arrière. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été retouché par un autre joueur.

Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain et les adversaires doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Au football à 8, il n'est pas possible de marquer directement sur un coup d'envoi. Dans le cas où une équipe marque directement sur coup d'envoi, le but est invalidé et le jeu reprend par un coup franc indirect, exécuté par l'équipe adverse, dans la zone virtuelle 6m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de pénalty).

Balle à terre : Procédure

Si au moment où le jeu est arrêté :

- Le ballon se trouve dans la surface de réparation, la balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation.
- Le ballon se trouve en dehors de la surface de réparation, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, a ou aurait récupéré la possession ; à défaut, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois. La balle à terre est donnée à l'endroit où le jeu a été arrêté.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 6 mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol. Si l'arbitre estime que la procédure n'a pas été intégralement respecté, la balle à terre est à rejouer.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu :

- Lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain, que ce soit à terre ou en l'air.
- Lorsque le jeu est stoppé ou arrêté par le coup de sifflet de l'arbitre.
- Lorsque le ballon touche l'arbitre et reste sur le terrain ou entre dans le but ou est récupéré par l'adversaire ou empêche une attaque prometteuse (reprise en jeu par une balle à terre).

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations.

Pour les touches, la remise en jeu se fait avec les mains.

Le gardien de but relance à la main ou au pied sur ballon posé au sol.

LOI 10 : BUT MARQUE ET ISSUE D'UN MATCH

Un but est marqué lorsque le ballon a franchi entièrement, à terre ou en l'air, la ligne de but.

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts à l'issue de la rencontre, gagne le match.

En cas d'égalité, il n'y a pas de séances de tirs au but après la rencontre pour départager les équipes, excepté pour les tournois FFF de fin de saison.



LOI 11 : HORS-JEU

Le hors-jeu est signalé à partir de la ligne médiane. Un joueur situé dans sa propre moitié de terrain ne peut jamais être sanctionné pour hors-jeu.

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- N'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier défenseur. Dans ce cas, le joueur en position de hors-jeu est sanctionné lorsqu'il commence à prendre une part active au jeu.

A la suite d'un hors-jeu signalé par l'arbitre, le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit de la faute.

Il n'y a pas de hors-jeu sur une touche, un coup de pied de but (remise en jeu du gardien de but dans la zone rectangulaire délimitée par les 2 poteaux de but et le point de pénalty) et un coup de pied de coin (corner).

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Les fautes et comportements antisportifs sont sanctionnés par un coup franc direct ou indirect.

Un coup franc direct est accordé si un joueur commet de manière imprudente, inconsidérée ou violente l'une des fautes suivantes :

- Charger, bousculer ou sauter sur un adversaire ;
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon ;
- Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire ;
- Commettre une « main » (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- Tenir ou retenir un adversaire ;
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire ;
- Jouer de manière dangereuse ;
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface).

Un coup franc indirect est accordé sur :

- Passe volontaire à son gardien qui s'en saisit avec les mains, sanctionné par un coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13m.
- Dégagement de volée ou demi-volée par le gardien, sanctionné par un coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13m
- But marqué directement sur coup d'envoi

Toute faute commise dans la surface de réparation est sanctionnée par un pénalty (coup de pied de réparation) sauf :

- Passe volontaire à son gardien qui s'en saisit avec les mains.
- Dégagement de volée ou demi-volée par le gardien.

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires.



2 mesures disciplinaires sont possibles :

- **Carton jaune**
- **Carton rouge avec exclusion définitive**

En Football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13, le carton blanc n'existe pas et de ce fait, il n'y a pas d'exclusion temporaire.

Un joueur exclu ne pourra plus participer au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants, et devra quitter les alentours du terrain de jeu pour se rendre aux vestiaires.

Particularité du Football à 8 pour les U10-U11 et U12-U13 à la suite d'un avertissement ou d'une exclusion pour un 2ème avertissement pour contestation manifeste d'une décision arbitrale : **Le coup de pied de pénalité.**

Dans le cas d'une contestation manifeste d'une décision de l'arbitre par un joueur ou un membre de l'encadrement (2) présent sur le banc, après un rappel à l'ordre maximum pour l'équipe, signifié au capitaine, un avertissement est attribué au fautif et un coup de pied de pénalité est sifflé. Le ballon est placé au milieu du but à 13m sur la ligne de la surface de réparation de l'équipe fautive, sans mur.

Aucun joueur à l'exception du gardien de but ne peut se trouver dans la surface de réparation. Les autres joueurs ne peuvent y pénétrer qu'après que le botteur a frappé le ballon et que celui-ci est en mouvement. Le coup de pied de pénalité est direct.

La gestuelle de l'arbitre correspondant à cette sanction est la suivante :

Un bras tendu en se dirigeant vers la ligne des 13 mètres de l'équipe fautive, puis avec les 2 bras pointés vers le sol, l'arbitre montre alors à l'équipe bénéficiaire l'endroit du coup de pied au milieu de cette ligne.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit indirects ou soit directs.

Tous les coups francs sont exécutés à l'endroit où l'infraction a été commise, excepté pour la prise à la main du gardien de but dans sa surface de réparation à la suite d'une passe d'un partenaire et lors d'un dégagement de volée ou de demi-volée.

Dans ces 2 cas précis, le coup franc sera indirect et sera ramené au point le plus proche du lieu de l'infraction sur la ligne de la surface de réparation. Dans tous les autres cas, le coup franc sera direct.

Tous les adversaires doivent être au minimum à 6 mètres du ballon.

LOI 14 : PENALTY

Le point de pénalty est situé à 9 mètres du but, face au but. Tous les autres joueurs doivent se situer en dehors de la surface de réparation. Le gardien de but doit avoir, à minima, un pied sur ou derrière sa ligne de but au moment du tir, faute de quoi, le pénalty sera à retirer.

Si un joueur rentre dans la surface de réparation avant que le tireur a botté le ballon, l'arbitre peut faire retirer le pénalty, s'il estime que la procédure n'a pas été respectée.

Le tireur doit botter le ballon vers l'avant.



LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

Les rentrées de touche sont réalisées à la main à l'endroit de la sortie du ballon. Elles sont effectuées, face au terrain, avec les deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête en direction d'un partenaire. Au moment du lâcher, les deux pieds doivent être en contact avec le sol et au moins partiellement sur la ligne de touche ou en dehors du terrain. Les pieds ne sont pas à l'intérieur du terrain.

Si ce n'est pas le cas, la touche est à refaire pour le rôle éducatif du Football des Enfants et ensuite, la touche est donnée à l'autre équipe.

Les adversaires se situent à 2 mètres de la remise en jeu. Le gardien de but ne peut pas se saisir du ballon avec les mains sur une rentrée de touche de son partenaire.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but (sortie de but) est exécuté dans la zone virtuelle 6m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation) avec un ballon à l'arrêt.

Les adversaires sont situés à l'extérieur de la surface de réparation, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et qu'il a bougé. Si un joueur rentre dans la surface avant l'exécution complète, celui-ci est à refaire.

LOI 17 : CORNER

Le ballon est placé au point de corner.

Les adversaires doivent se placer à au moins 6 mètres du ballon.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.

Pour toutes les situations non expressément prévues par le présent document, les Lois du Jeu de l'IFAB en vigueur ainsi que les règlements généraux de la FFF demeurent applicables.