





#### **Format CRITERIUM**

Formule "Groupe", rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n'aboutit pas d'une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de "Champion".

### **CLASSEMENT PAR PHASE**

## REGLE D'OR DES EDUCATEURS



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



## MIEUX LE CONNAÎTRE !



### L'ENFANT EST ÂGÉ DE 11 ANS / 12 ANS, EN CLASSE DE 6<sup>ÈME</sup> / 5<sup>ÈME</sup>

- > Il développe l'esprit critique et le goût du risque,
- > Il recherche de la confiance en soi,
- > Il est curieux et a envie de progresser,
- > Il bénéficie d'une croissance par pic,
- > Il est dans une période de Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire,
- > Il se situe dans l'âge d'or des acquisitions motrices,
- > Il a une capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes.



**« L'ENFANT SE CONSTRUIT  
AU CŒUR DU JEU »**



## L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'un cadre pour se rassurer**  
Il recherche des modèles, des référents pour se construire
- > **De poursuivre le travail de réactivité et de psychomotricité (latéralisation, dissociation segmentaire, fréquences des appuis...)**  
Âge propice au travail d'endurance (augmenter la durée des séquences 15' à 20')
- > **De gérer la fatigue et les douleurs :**  
Arrêts préventifs - Contrôle médical incontournable
- > **De réaliser des jeux, des situations et des exercices :**  
Qui seront les outils principaux de développement
- > **De développer son bagage technique pour répondre aux exigences tactiques :**  
Enchaînement de gestes proches des conditions de jeu

**« VALORISER ET METTRE EN CONFIANCE FAVORISE L'APPRENTISSAGE »**





## CRITÉRIUM

**UN ÉCHAUFFEMENT**



15'

**UN DÉFI TECHNIQUE**



15'

**UN PROTOCOLE FAIR-PLAY**

Avant et après la rencontre



5'

**2 RENCONTRES 8 C 8**



2 x 15'

60' DE RENCONTRE MAX



## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « CRITÉRIUM » U12/U13

- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous(tes),
- L**aisser jouer les enfants,
- A**ccueillir les erreurs et valoriser les réussites,
- I**nciter les enfants à prendre des initiatives,
- S**e servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants,
- I**mpliquer les joueurs sur les différents postes,
- R**appeler les apprentissages éducatifs et sportifs de la semaine.





## DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM

### 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

Limiter 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

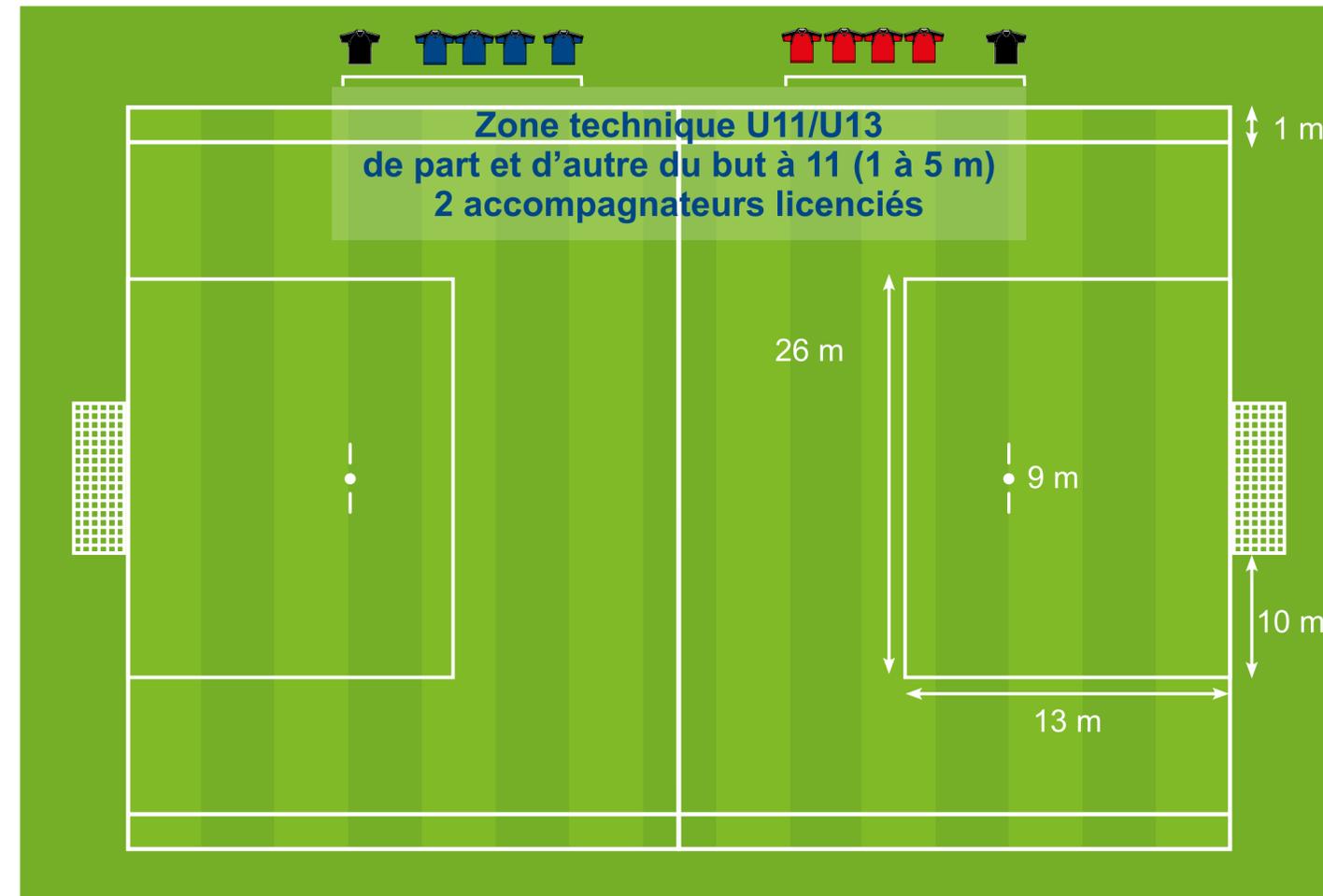
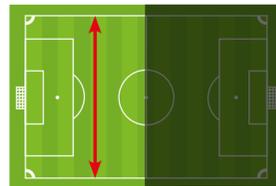
Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes

Participer au rangement du local après le départ des équipes



## ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)





## HORS JEU

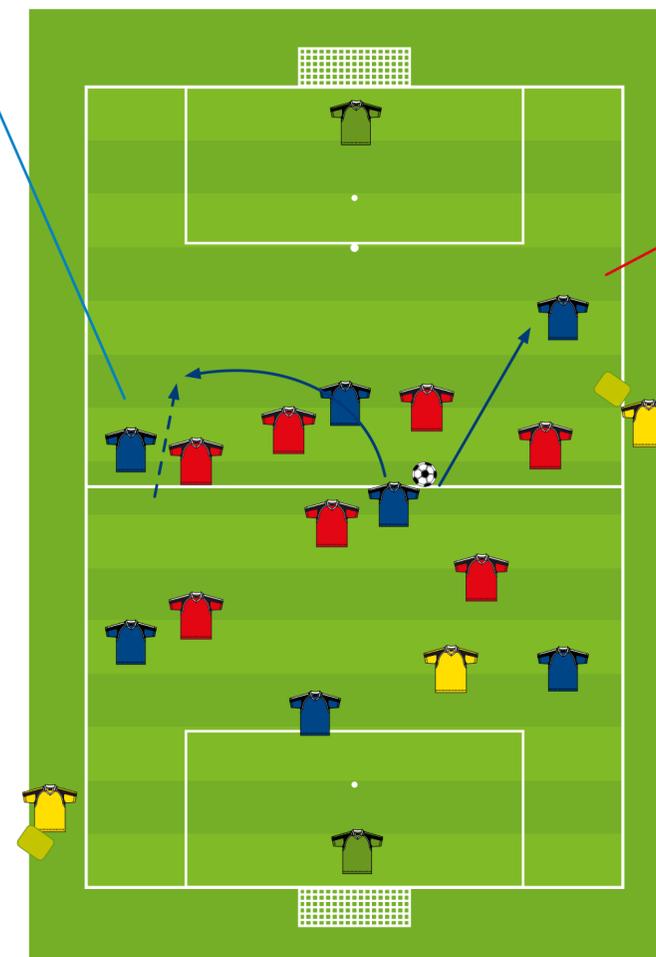
À partir de la ligne médiane. ½ terrain,

- > 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



## HORS JEU

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

## LA RENCONTRE « CRITÉRIUM » U12/U13 - ANNEXES

### 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.



## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

<b>TERRAIN - BUTS - BALLONS</b>	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf.annexe). - Ballon taille 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période // 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine. Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
<b>ÉQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
<b>TEMPS DE JEU</b>	2 rencontres de 2 mi-temps de 30' Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
<b>COUP D'ENVOI</b>	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
<b>PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE</b>	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m Mur autorisé à 6 m
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
<b>COUP DE PIED DE BUT</b>	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens
<b>TOUCHE</b>	À la main
<b>COUPS FRANCS</b>	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
<b>COUP DE PIED DE COIN</b>	Au point de corner
<b>COUP DE PIED DE RÉPARATION</b>	À 9 m



Attention aux spécificités féminines.



# LES RÈGLES DU JEU DE U6 À U13

2017-2020

CATÉGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SCOLARITÉ	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 <sup>ème</sup>	5 <sup>ème</sup>
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB) ★		Football à 5		Football à 8		Football à 8	
SUPLÉANT(S)	1 maximum		2 maximum		4 maximum		4 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	Adaptation des effectifs		4 par équipe		6 par équipe		6 par équipe	
TACLES	Non ★		Oui		Oui		Oui	
MIXITÉ	Oui		Oui		Oui		Oui	
SURCLASSEMENT			3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U9 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U11 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT	Possibilité 2 U8 G maximum par équipe - Possibilité U8 F		Possibilité U10 F		Possibilité U12 F		Possibilité U14 F	
DIMENSION DES TERRAINS	Foot à 3 (sans GB) : 25 m x 15 m ★		35 à 40 m x 25 à 30 m ★		1/2 terrain à 11		1/2 terrain à 11	
	Foot à 4 (avec GB) : 30 m x 20 m ★			Si terrain spécifique : 55 à 60 m x 45 m		Si terrain spécifique : 60 à 65 m x 50 m		
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 8 mètres ★		Zone à 8 mètres ★		26 m x 13 m		26 m x 13 m	
HORS-JEU	Non		Non		Ligne des 13 mètres		Ligne médiane	
TAILLE DES BUTS	Foot à 3 (sans GB) : 2 m x 1,5 m (possibilité de multi-cibles)		4 m x 1,5 m		6 m x 2,10 m		6 m x 2,10 m	
	Foot à 4 (avec GB) : 4 m x 1,5 m							
TAILLE DES BALLONS	T3		T3		T4		T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	40 minutes		50 minutes		60 minutes		70 minutes	
DUREE MAX DES RENCONTRES	30 minutes		40 minutes		50 minutes		60 minutes	
ENGAGEMENT	Interdiction de marquer directement							
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m ★		Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m ★		9 m (à D ou à G du point de réparation)		9 m (à D ou à G du point de réparation)	
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle		Passe au pied au sol ou conduite de balle		A la main		A la main	
COUP-FRANCS	Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs et coup-francs indirects		Coup-francs directs et coup-francs indirects	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m ( 2 pas devant la ligne des 8 mètres )		6 m ( 2 pas devant la ligne des 8 mètres )		9 m		9 m	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m		4 m		6 m		6 m	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol ★		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol ★		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	
	Protégée à 8 m ★		Protégée à 8 m ★		Non protégée		Non protégée	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Tendre vers 100 %		Tendre vers 100 %		Temps de jeu égal pour tous		Temps de jeu égal pour tous	
ARBITRAGE	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		3 arbitres (privilégier des joueurs U15 - U17 du club)		3 arbitres - Assistants = joueurs U12 - U13 (rotations de 15 minutes)	
PAUSE COACHING	Non		Non		Non		2 minutes au milieu de chaque période	

★ Nouveautés

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





## JOUR DE COUPE

**INFORMATION  
PARENTS**  
Philosophie  
« jour de coupe »

**UN ÉCHAUFFEMENT**



15'

**UN PROTOCOLE**  
Avant et après la rencontre



5'

**ÉPREUVE TECHNIQUE**  
Coup de pied de réparation ou 1 c 1  
(Avant chaque rencontre)



15'

**2 OU 3 RENCONTRES**  
8 C 8



60' max



## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « JOUR DE COUPE » U12/U13



- S**outenir ses coéquipiers,
- O**rganiser une autre forme de rassemblement,
- L**imiter l'impact de la défaite,
- I**nitier les gardiens et joueurs aux duels,
- D**évelopper la confiance en soi,
- A**pprendre à se dépasser dans le respect des règles,
- R**éussir à maîtriser ses émotions,
- I**ntroduire des rencontres à enjeu sans récompense,
- T**irer un coup de pied de réparation ou réaliser un 1 c 1,
- E**ncourager la prise d'initiative des joueurs.



## COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE ?

- > 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

« Coup de pied de réparation »

« 1 c 1 après conduite »

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

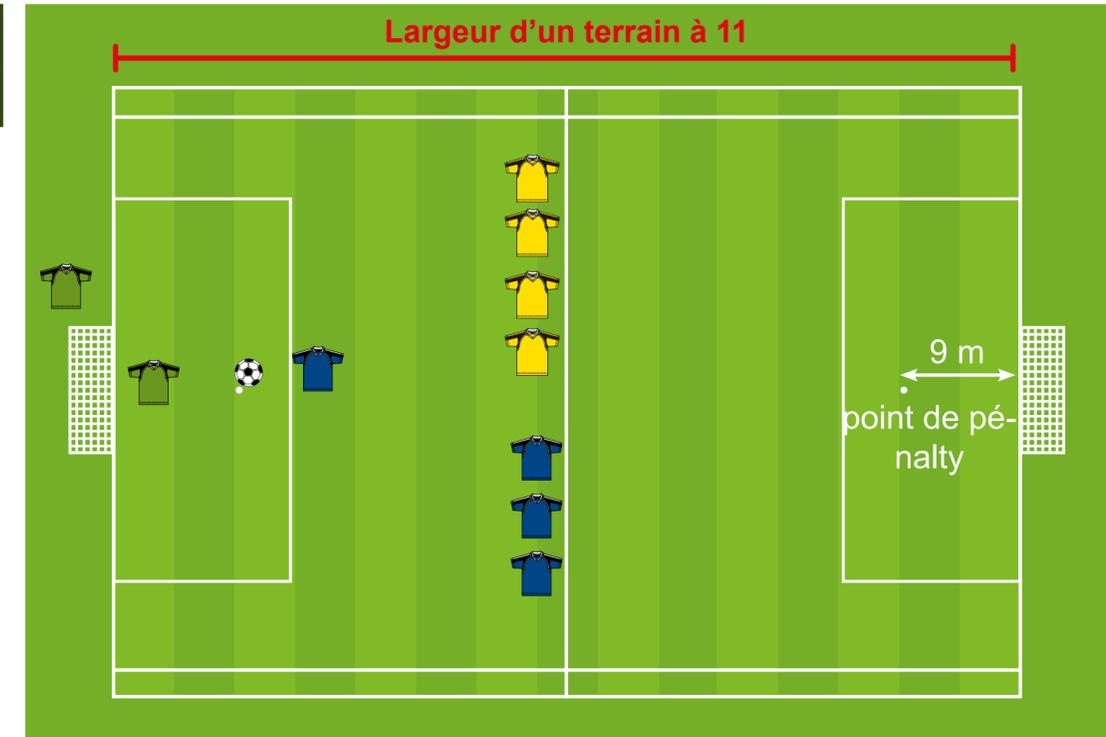
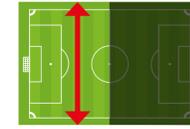
Vainqueurs  
Perdants

Vainqueur M1 x Vainqueur M2  
Perdant M1 x Perdant M2



## 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> joueur s'avance...

