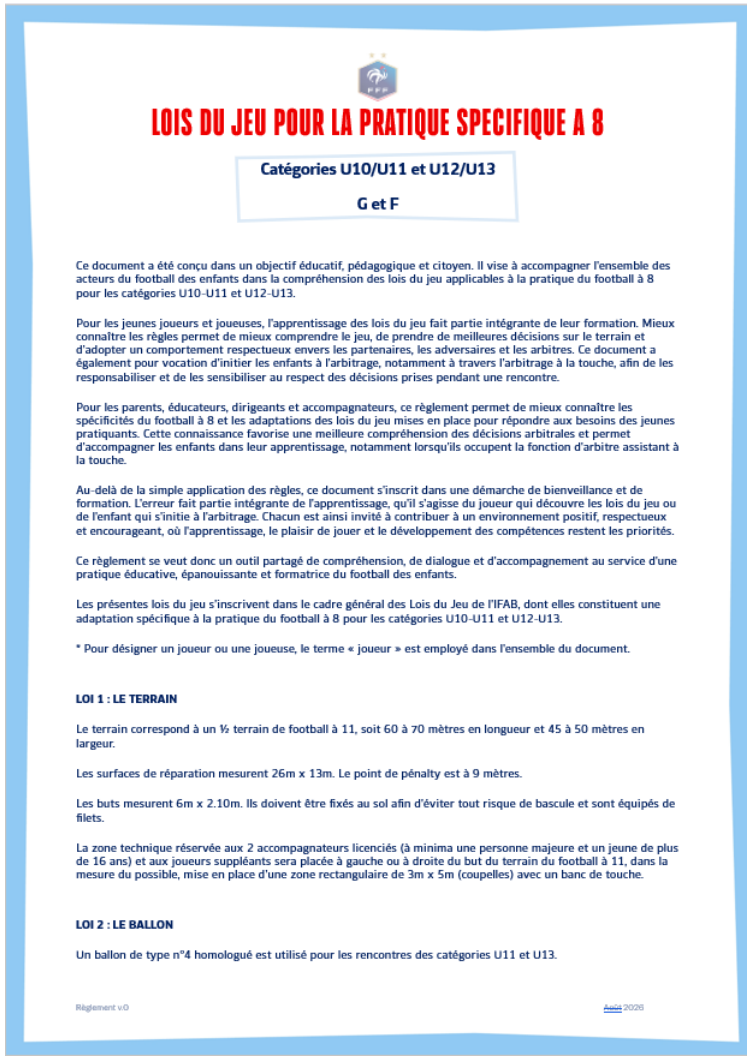
CRITERIUM U12-U13





LOIS DU JEU POUR LA PRATIQUE SPECIFIQUE 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.

Ce règlement se veut donc un outil partagé de compréhension, de dialogue et d'accompagnement au service d'une pratique éducative, épanouissante et formatrice du football des enfants.

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.

LES DOCUMENTS

Les lois du jeu

Le poster des lois du jeu



U12-U13 – LE CRITERIUM

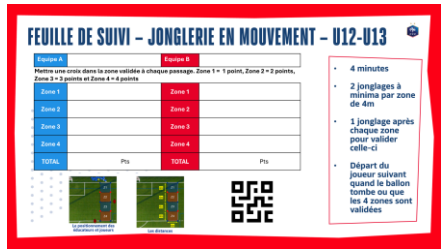
U12-U13

Un Football pour tous les enfants



Critérium	1 rencontre de 2 x 35 min Pause coaching à la 17e min Défi technique « Jonglerie » - Par niveau
LES INCONTOURNABLES	Défi jonglerie lors de toutes les dates Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche – Arbitrage tutoré
LA JONGLERIE	• Surface de contact interdite = la tête • Rangement par niveau • Cycle 1 et 2 : Défi n°1 Jonglerie Statique • Cycle 3 et 4 : Défi n°2 Jonglerie en Mouvement











Passion

Plaisir

U12-U13 – LE CRITERIUM

Pratique : 8 v 8 dont GB

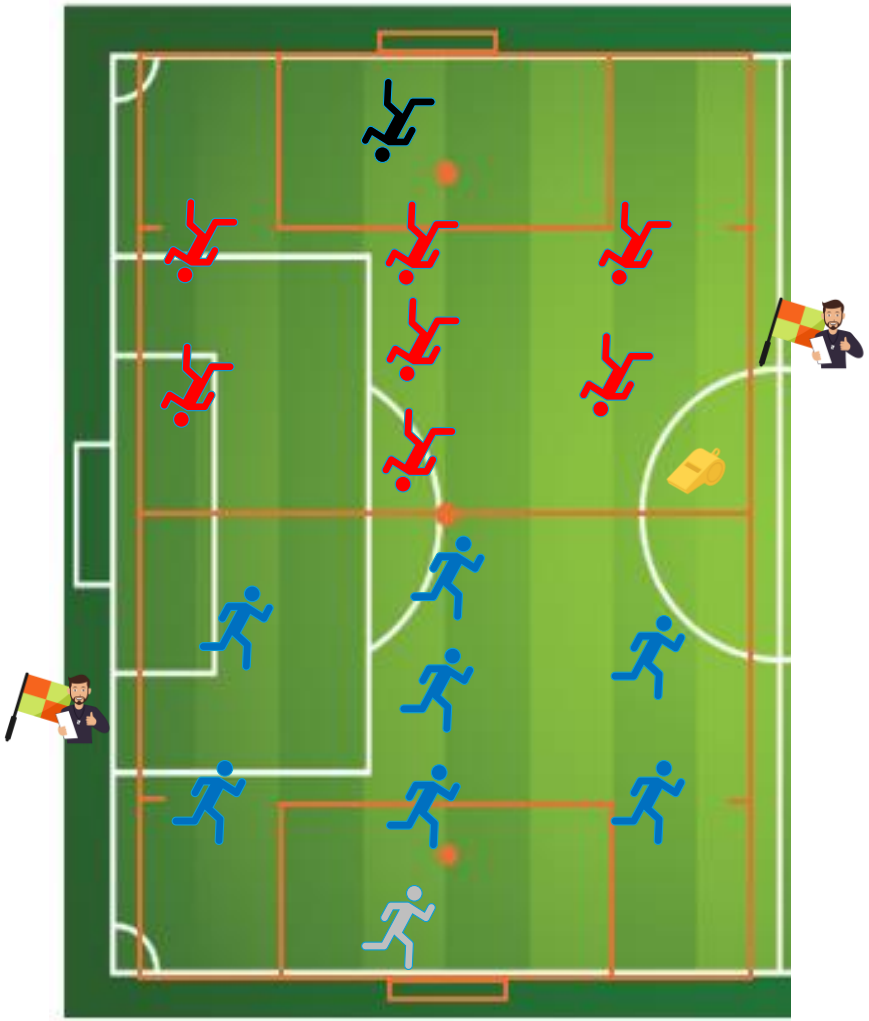
Espace de jeu : Terrain Foot à 8

Nbre d'équipes : 2

Contenu :
- Défi jonglerie au début
- 1 match de 70 min (2 x 35min)

Lois du jeu :
- Football à 8
- Pause coaching
- Arbitrage à la touche sur toutes les journées

Conseils Niveau :
- Critérium avec des équipes de même niveau



U12-U13 – CRITERIUM - DEFI TECHNIQUE N°1 – CYCLE 1 ET 2 – JONGLERIE - DUEL PAR NIVEAU

Défi Jonglage Statique – Duel par niveau

Organisation

- Tous les joueurs s'alignent par ordre décroissant de meilleur score à la jonglerie pieds. Le meilleur de l'équipe A se met avec le meilleur de l'équipe B et ainsi de suite…
- Les joueurs fonctionnent par duo :
  - 1 joueur jongle
  - 1 joueur compte les touches
- 2 manches par enfant

Objectif

- Réaliser le meilleur score à la jonglerie. Le joueur qui a réalisé le plus de jonglages à la fin du temps, remporte un point pour son équipe.

Déroulement

- Chaque joueur dispose de **1 minute ou 1min30** de jonglage.
- Objectif : réaliser le maximum de touches consécutives.
- Surfaces autorisées : pieds, poitrine, genoux.

Règle importante :

  - Dès que le ballon touche le sol, le **compteur ne repart pas à 0.**
- Le ballon peut être démarré :
  - À la **main** ou au **sol**.
- Après chaque contact obligation de reposer le pied au sol.

Rôle de l'observateur

- Compter les touches à voix haute.
- Annoncer le meilleur score réalisé sur la minute.

Rotation

- Les rôles sont inversés à chaque manche (jongleur ↔ compteur).

Cas particulier

- Nbre de joueurs différents par équipe (vidéo)



U12-U13 – CRITERIUM - DEFI TECHNIQUE N°1 – CYCLE 1 ET 2 – JONGLERIE - DUEL PAR NIVEAU

Défi Jonglage Statique – Duel par niveau

Organisation

- Tous les joueurs s'alignent par ordre décroissant de meilleur score à la jonglerie pieds. Le meilleur de l'équipe A se met avec le meilleur de l'équipe B et ainsi de suite…
- Les joueurs fonctionnent par duo :
  - 1 joueur jongle
  - 1 joueur compte les touches
- 2 manches par enfant

Objectif

- Réaliser le meilleur score à la jonglerie. Le joueur qui a réalisé le plus de jonglages à la fin du temps, remporte un point pour son équipe.

Déroulement

- Chaque joueur dispose de **1 minute ou 1min30** de jonglage.
- Objectif : réaliser le maximum de touches consécutives.
- Surfaces autorisées : pieds, poitrine, genoux.

Règle importante :

  - Dès que le ballon touche le sol, le **compteur ne repart pas à 0.**
- Le ballon peut être démarré :
  - À la **main** ou au **sol**.
- Après chaque contact obligation de reposer le pied au sol.

Rôle de l'observateur

- Compter les touches à voix haute.
- Annoncer le meilleur score réalisé sur la minute.

Rotation

- Les rôles sont inversés à chaque manche (jongleur ↔ compteur).

Cas particulier

- Nbre de joueurs différents par équipe (vidéo)



U12-U13 – CRITERIUM - DEFI TECHNIQUE N°1 – CYCLE 1 ET 2 – JONGLERIE - DUEL PAR NIVEAU

Défi Jonglage Statique – Duel par niveau

Organisation

- Tous les joueurs s'alignent par ordre décroissant de meilleur score à la jonglerie pieds. Le meilleur de l'équipe A se met avec le meilleur de l'équipe B et ainsi de suite…
- Les joueurs fonctionnent par duo :
  - 1 joueur jongle
  - 1 joueur compte les touches
- 2 manches par enfant

Objectif

- Réaliser le meilleur score à la jonglerie. Le joueur qui a réalisé le plus de jonglages à la fin du temps, remporte un point pour son équipe.

Déroulement

- Chaque joueur dispose de **1 minute ou 1min30** de jonglage.
- Objectif : réaliser le maximum de touches consécutives.
- Surfaces autorisées : pieds, poitrine, genoux.

Règle importante :

  - Dès que le ballon touche le sol, le **compteur ne repart pas à 0.**
- Le ballon peut être démarré :
  - À la **main** ou au **sol**.
- Après chaque contact obligation de reposer le pied au sol.

Rôle de l'observateur

- Compter les touches à voix haute.
- Annoncer le meilleur score réalisé sur la minute.

Rotation

- Les rôles sont inversés à chaque manche (jongleur ↔ compteur).

Cas particulier

- Nbre de joueurs différents par équipe (vidéo)

