

**SPORTIF**

مهرجان كرة القدم

FFF

**SAMEDI 7  
MAI  
2022**

**FESTIF**

**ÉDUCATIF**

**FESTIVAL  
FOOT  
U13**

**PITCH**

**CENTRE  
TECHNIQUE  
RÉGIONAL  
CHATEAUX ROUX**

**GROUPE MOS  
Mutuelle des Sportifs**

**LES LAURÉATS VOUS DONNENT RENDEZ-VOUS !**

**PHASES RÉGIONALES U13**

**LIGUE  
CENTRE  
VAL DE LOIRE  
FFF**

***Direction Technique Régionale***

***Commission Régionale Développement et Animation des Pratiques***



## **SOUS LA PRESIDENCE**

*De Monsieur Antonio TEIXEIRA,*

*Président de la Ligue CENTRE- VAL DE LOIRE de Football*

*De Monsieur Jérôme RUIZ*

*Président de la Commission Régionale*

*Développement et Animation des Pratiques*

## **SOUS LA RESPONSABILITE TECHNIQUE**

*De la Direction Technique Régionale*

*Jérôme MONOT, Françoise TARTARIN, Benjamin CAVOIZY,*

*Mickaël FERREIRA, Grégory CHENEAU, Fabrice LE MEUR*

## **SOUS LA RESPONSABILITE DES ACTEURS DE L'ARBITRAGE**

**LA COMMISSION REGIONALE DE L'ARBITRAGE**

**#MARQUER  
DEMAIN**



**#MARQUER  
DEMAIN**



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

## INFORMATIONS UTILES



**9H15** : Le **RESPONSABLE TECHNIQUE** de chaque équipe se présentera au Point Accueil pour un point briefing sur le déroulé de la journée

Pour LES EQUIPES , début des épreuves, voir répartition ci-dessous :

GYMNASE QUIZ EDUCATIF		ZONE ARBITRAGE	
<b>09H15</b>		<b>09H15</b>	
EQUIPES U13G de 9 à 16		EQUIPES U13G 1 et 8	
EQUIPES U13F 1 à 4		EQUIPES U13F 5 à 8	
Rendez-vous dans le SAS ENTREE GYMNASE EN TENNIS PROPRE (chaussures de foot dans un sac à la main)		Vérification des licences par les jeunes arbitres Briefing arbitrage « des jeunes par les jeunes »	
Chaque équipe sera pris en charge pour entrer dans le gymnase et sortir du gymnase à la fin du défi éducatif		<b>GYMNASE QUIZ EDUCATIF</b>	
ZONE ARBITRAGE		<b>09H35</b>	
<b>09H35</b>		Rendez-vous dans le SAS ENTREE GYMNASE EN TENNIS PROPRE (chaussures de foot dans un sac à la main)	
Vérification des licences par les jeunes arbitres Briefing arbitrage « des jeunes par les jeunes »		Chaque équipe sera pris en charge par un jeune arbitre pour entrer dans le gymnase et sortir du gymnase à la fin du défi éducatif	
TERRAIN SYNTHETIQUE		TERRAIN SYNTHETIQUE	
<b>10H00</b>		<b>10H30</b>	
DEFI CONDUITE		DEFI CONDUITE	



Passage des joueurs - joueuses en tenue de footballeur, footballeuse, obligatoire (maillots/shorts /chaussettes relevées sur le protèges tibias)

Présence uniquement des remplaçants et de l'encadrement (2 adultes) sur les bancs de touches ou la zone technique.

Les 2 équipes sont tenues d'être alignées 5 mn avant le début des rencontres à l'endroit prévu pour l'entrée des équipes.

Les équipes avant le match et à la fin du match se présentent au milieu du terrain et se serrent la main.

A la fin du match, les capitaines et les éducateurs de chaque équipe serrent la main de l'arbitre. Les éducateurs valident le résultat en signant le carton d'arbitrage.



**FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale**  
**TIRAGE AU SORT DES PREMIERES RENCONTRES**



# U13 G

1



FC OUEST TOURANGEAU 37

2



FC DEOLOIS

3



BOURGES FOOT 18

4



BLOIS FOOT 41

5



ES MOULON BOURGES

6



FCO ST.JEAN DE LA RUELLE

7



FC ST.JEAN LE BLANC

8



SC MAINVILLIERS F.

9



US BALGENTIENNE VLB

10



ENTENTE FOOT SUD 41

11



LA BERRICHONNE CHATX

12



SC MALESHERBOIS

13



EB ST.CYR SUR LOIRE

14



C'CHARTRES F.

15



ENTENTE NOGENT / AUTHON

16



TOURS FC





FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale  
TIRAGE AU SORT DES PREMIERES RENCONTRES



# U13 F

1



TOURS FC

2



LA BERRICHONNE CHATX

3



ENTENTE TOURAINE VC 41

4



US LORRIS

5



BOURGES FOOT 18

6



FC OUEST TOURANGEAU  
37

7



C'CHARTRES F.

8



US ORLEANS LOIRET F.



A vous de jouer !



## FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

### ORGANISATION



La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent le «Festival Foot U13 Pitch», une compétition à visée EDUCATIVE.

### ORGANISATION DE LA PHASE REGIONALE

- Elle réunit 16 équipes garçons U13G et 8 équipes filles U13F.
- L'équipe U13G et l'équipe U13F qui sont éligibles aux conditions de participation et qui totaliseront le plus grand nombre de points, seront lauréats pour la Phase Nationale se déroulant les 3,4 et 5 juin 2022 à CAPBRETON.

### CONDITION DE PARTICIPATION

- Pour les équipes U13G peuvent prendre part aux épreuves les U13G, U12G et U11G (3 maximum). La mixité est autorisée, U12F, U13F et U14F.
- Pour les équipes U13 F peuvent prendre part aux épreuves les U13F, U12F et U11F (3 maximum).
- Les joueurs et joueuses ne peuvent participer au festival que pour un seul club ou une entente déclarée et validée par un Comité Directeur de District en début de saison en cours.
- Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2022.
- Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés dont 2 hors période.
- Les équipes doivent être composées de 12 joueurs ou joueuses
  - Equipes U13G : 1 absence justifiée maxi, justificatifs datant de moins de 3 jours par rapport à la date du 07 mai 2022 (-40 points pas absence non justifiée)
  - Equipes U13F : 2 absences justifiées maxi, justificatifs datant de moins de 3 jours par rapport à la date du 07 mai 2022 (-40 points pas absence non justifiée)
- Le temps de jeu par joueur et joueuse doit être égal à 50% du temps de jeu total au minimum
- **Le Comité d'Organisation statuera sur la justification des absences.**
- **Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la Phase Nationale.**

### DEROULEMENT DES RENCONTRES

- Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission d'Organisation de la Ligue.
- Les décisions sont sans appel.

### L'ARBITRAGE

- L'arbitrage au centre est assuré par des jeunes officiels désignés par la CRA.
- L'arbitrage à la touche doit être fait par les joueurs et joueuses qui seront désignés comme « arbitre assistants joueurs ». Ils seront accompagnés dans leur fonction par des jeunes arbitres.



## FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

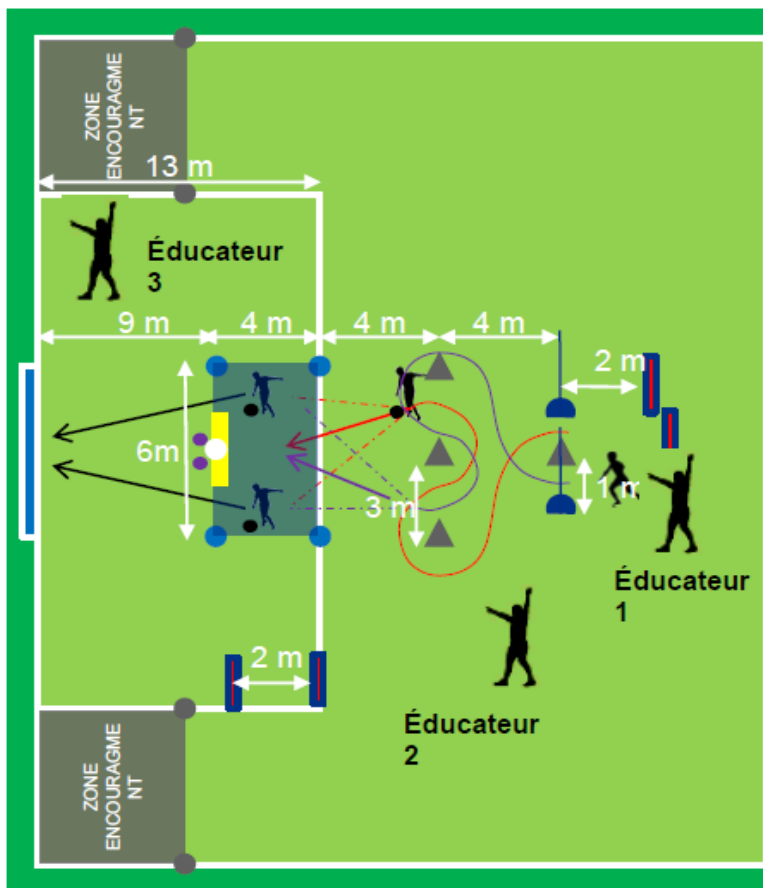
### EPREUVES ET ATTRIBUTION DES POINTS



RENCONTRES / 240 points + bonus offensif	DEFIS TECHNIQUES / 120 points	QUIZ EDUCATIF / 120 points
<p>U13G : 1 Groupe de 16 - Formule échiquier</p> <p>U13F : 1 Groupe de 12 - Formule échiquier</p> <p>5 rencontres de 15 minutes sans mi-temps</p>	<p>1 défi « conduite »</p> <p>1 défi « jonglage »</p>	<p>1 quiz « règles de vie » (5 questions)</p> <p>1 quiz « règles de jeu » (5 questions)</p>
<p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre)</p> <p>Tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> rencontre</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le défi Conduite (au 10<sup>ème</sup> de seconde), puis tirage au sort.</p>	<p>1 passage par joueur - joueuse, (si moins de 12 joueurs - joueuses, tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs - joueuses de l'équipe)</p> <p>Temps de l'équipe « conduite » et Temps de l'équipe « jonglage »</p>	<p>1 questionnaire par joueur - joueuse</p>
<p><u>Attribution des points :</u></p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points</p> <p>Bonus offensif : 12 points</p>	<p><u>Attribution des points :</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points</p>	<p><u>Attribution des points :</u></p> <p>1 point par bonne réponse</p> <p>Si moins de 12 joueurs - joueuses, 0 point par joueur - joueuse manquant.</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe</p>

**Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.**

(En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10<sup>ème</sup> de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée)



### Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

### Déroulé de l'atelier

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle, une passe d'appui sur le mur de rebond pour arriver dans la zone de frappe et effectuer une frappe du côté de son choix afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix.

Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

### Légende

- Départ droitier
- Zone de frappe (ZF)
- Zone d'encouragement
- Mur d'appui sur le point de réparation
- Départ droitier
- Cellules de chronométrage
- Ballons de secours

### Bonus / Malus

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. À chaque ballon secours utilisé, un malus de +5 secondes est additionné au temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

### Éducateurs

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

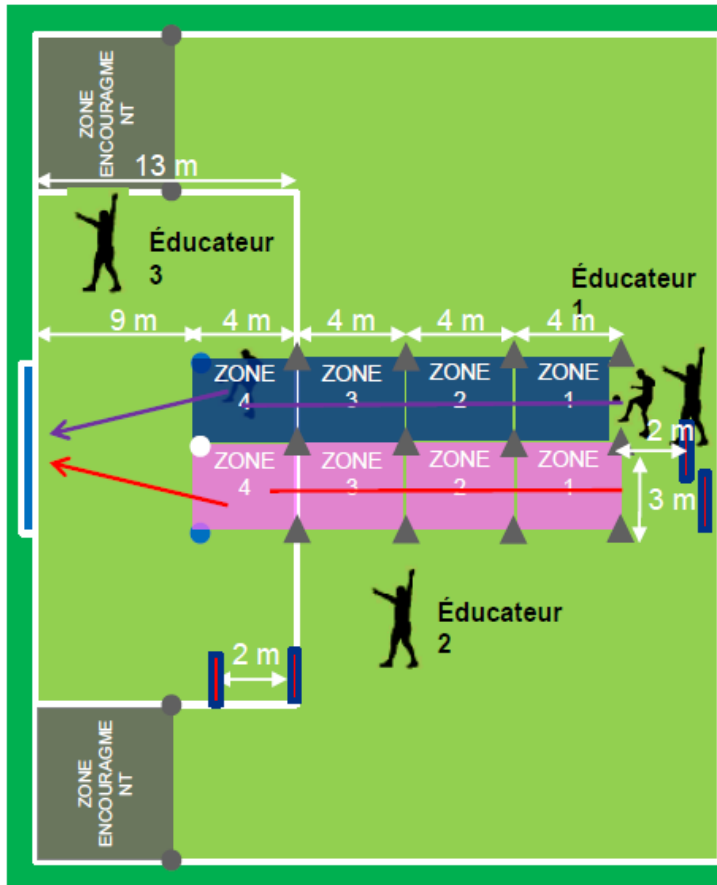
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus/temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.





### Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

### Atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

Le départ se fait balle au sol (possibilité à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12ème joueur déclenche son tir. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

### Légende



### Malus

Ballon tombé dans :

- Zone 1 = + 20 sec.
- Zone 2 = + 15 sec.
- Zone 3 = + 10 sec.
- Zone 4 = pas de pénalité

**Bonus but** (1 rebond max avant la bêche)

- Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
- Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe (Z4)

### Éducateurs

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

### Si moins de 12 joueurs

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

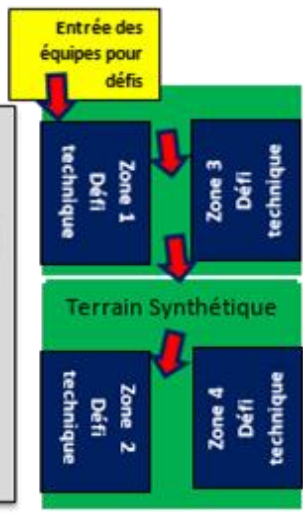
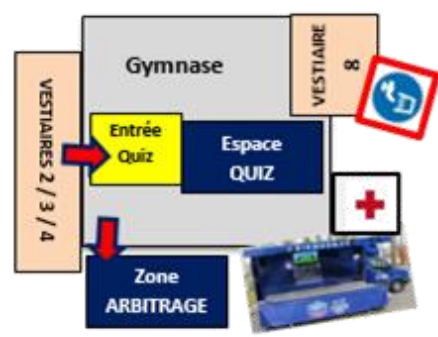
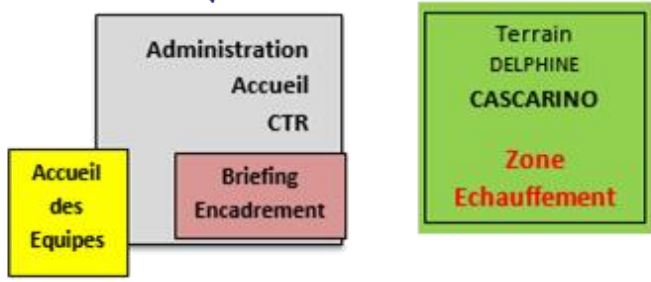


# FESTIVAL FOOT U13 PITCH- Phase régionale

## PLAN DU SITE



Entrée du CTR



#MARQUER  
DEMAIN

#MARQUER  
DEMAIN



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

## DEROULEMENT DE LA JOURNEE



LIEUX	TERRAINS RENCONTRES		TERRAINS DEFIS		RESTAURATION
HORAIRES	4 Terrains		(4 ateliers défis)		
08H00	ACCUEIL ET BRIEFING ENCADREMENT LIGUE				
08H30	ACCUEIL DES EQUIPES				
09H15	BRIEFING RESPONSABLES TECHNIQUES DES EQUIPES				
<b>09H15</b>	QUIZ EDUCATIF EQUIPES U13 G de 9 à 16 + EQUIPES U13F de 1 à 4				
<b>09H35</b>	QUIZ EDUCATIF EQUIPES U13 G 1 et 8 + EQUIPES U13 F de 5 à 8				
<b>09H35</b>	VERIFICATION DES LICENCES BRIEFING ARBITRAGE EQUIPES U13G de 9 à 16 + EQUIPES U13F de 1 à 4	<b>09H15</b>	VERIFICATION DES LICENCES BRIEFING ARBITRAGE EQUIPES U13G 1 à 8 + EQUIPES U13F de 5 à 8		
<b>10H00</b>	DEFI CONDUITE EQUIPES U13G de 9 à 16 + EQUIPES U13F de 1 à 4	<b>10H30</b>	DEFI CONDUITE EQUIPES U13G 1 à 8 + EQUIPES U13F de 1 à 8		
10H40	RENCONTRE 1 (EQUIPES U13G de 9 à 16)				
11H10	RENCONTRE 1 (EQUIPES U13G de 1 à 8)				
11H30	RENCONTRE 1 (EQUIPES U13F de 1 à 8)				
11H50	RENCONTRE 2 (EQUIPES U13G de 9 à 16)			<b>12H00</b>	U13F 1 à 8
12H10	RENCONTRE 2 (EQUIPES U13G de 1 à 8)			<b>12H20</b>	U13G 9 à 16
12H30	RESTAURATION ENCADREMENT LIGUE			<b>12H40</b>	U13G 1 à 8 + Arbitres
<b>13H30</b>	DEFI JONGLAGE EQUIPES U13G de 9 à 16	<b>13H50</b>	DEFI JONGLAGE EQUIPES U13G de 1 à 8	<b>14H10</b>	DEFI JONGLAGE EQUIPES U13F de 1 à 8
14H00	RENCONTRE 2 (EQUIPES U13F de 1 à 8)				
14H20	RENCONTRE 3 (EQUIPES U13G de 9 à 16)				
14H40	RENCONTRE 3 (EQUIPES U13G de 1 à 8)				
15H00	RENCONTRE 3 (EQUIPES U13F de 1 à 8)				
15H20	RENCONTRE 4 (EQUIPES U13G de 9 à 16)				
15H40	RENCONTRE 4 (EQUIPES U13G de 1 à 8)				
16H00	RENCONTRE 4 (EQUIPES U13F de 1 à 8)				
16H20	RENCONTRE 5 (EQUIPES U13G de 9 à 16)				
16H40	RENCONTRE 5 (EQUIPES U13G de 1 à 8)				
17H00	RENCONTRE 5 (EQUIPES U13F de 1 à 8)				
17H30	CLÔTURE ET REMISE DES RECOMPENSES				



## FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

OPERATION ATTITUDES +



### POUR LES JOUEURS / JOUEUSES

- Valoriser les bonnes attitudes des joueurs sur le terrain
- 1 carton par équipe et par match remis par le capitaine



### POUR L'ENCADREMENT

#### VALORISER LES BONNES ATTITUDES DE L'ENCADREMENT EN SITUATION DE RENCONTRES

- EDUCATEUR PRINCIPAL:
  - ✓ Attitude générale (joueurs(ses), arbitres, adversaires, organisation)
  - ✓ Interventions limitées pendant le jeu
  - ✓ Pertinence des interventions techniques
  - ✓ Participation de tous les joueurs / joueuses
- ACCOMPAGNATEUR :
  - ✓ Attitude générale (pas d'intervention pendant le jeu)
  - ✓ Respect des protocoles, du banc et des tenues
  - ✓ Gestion des rotations pour l'arbitrage
  - ✓ Soutien des joueurs





# FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

## PREMIERES RENCONTRES

15 MINUTES sans mi-temps



Groupe (9 à 16) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 1		
10H40	Terrain M-A. KATOTO		/	
10H40	Terrain C. BILBAULT		/	
10H40	Terrain W.RENARD		/	
10H40	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 1		
11H10	Terrain M-A. KATOTO		/	
11H10	Terrain C. BILBAULT		/	
11H10	Terrain W.RENARD		/	
11H10	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Filles				
Horaire	Terrain	Rencontre 1		
11H30	Terrain M-A. KATOTO			
11H30	Terrain C. BILBAULT		/	
11H30	Terrain W.RENARD		/	
11H30	Terrain G. GEYORO		/	

U13G de 1 à 8		U13G de 9 à 16		U13F de 1 à 8	
Classement RENCONTRE 1		Classement RENCONTRE 1		Classement RENCONTRE 1	
1		9		1	
2		10		2	
3		11		3	
4		12		4	
5		13		5	
6		14		6	
7		15		7	
8		16		8	





**FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale**  
**DEUXIEMES RENCONTRES**  
**15 MINUTES sans mi-temps**



Groupe (9 à 16) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 2		
11H50	Terrain M-A. KATOTO		/	
11H50	Terrain C. BILBAULT		/	
11H50	Terrain W.RENARD		/	
11H50	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 2		
12H10	Terrain M-A. KATOTO		/	
12H10	Terrain C. BILBAULT		/	
12H10	Terrain W.RENARD		/	
12H10	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Filles				
Horaire	Terrain	Rencontre 2		
14H00	Terrain M-A. KATOTO			
14H00	Terrain C. BILBAULT		/	
14H00	Terrain W.RENARD		/	
14H00	Terrain G. GEYORO		/	

U13G de 1 à 8		U13G de 9 à 16		U13F de 1 à 8	
Classement RENCONTRE 2		Classement RENCONTRE 2		Classement RENCONTRE 2	
1		9		1	
2		10		2	
3		11		3	
4		12		4	
5		13		5	
6		14		6	
7		15		7	
8		16		8	





# FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale

## TROISIEMES RENCONTRES

15 MINUTES sans mi-temps



Groupe (9 à 16) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 3		
14H20	Terrain M-A. KATOTO		/	
14H20	Terrain C. BILBAULT		/	
14H20	Terrain W.RENARD		/	
14H20	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 3		
14H40	Terrain M-A. KATOTO		/	
14H40	Terrain C. BILBAULT		/	
14H40	Terrain W.RENARD		/	
14H40	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Filles				
Horaire	Terrain	Rencontre 3		
15H00	Terrain M-A. KATOTO			
15H00	Terrain C. BILBAULT		/	
15H00	Terrain W.RENARD		/	
15H00	Terrain G. GEYORO		/	

U13G de 1 à 8		U13G de 9 à 16		U13F de 1 à 8	
Classement RENCONTRE 3		Classement RENCONTRE 3		Classement RENCONTRE 3	
1		9		1	
2		10		2	
3		11		3	
4		12		4	
5		13		5	
6		14		6	
7		15		7	
8		16		8	





**FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale**  
**QUATRIEMES RENCONTRES**  
**15 MINUTES sans mi-temps**



Groupe (9 à 16) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 4		
15H20	Terrain M-A. KATOTO		/	
15H20	Terrain C. BILBAULT		/	
15H20	Terrain W.RENARD		/	
15H20	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 4		
15H40	Terrain M-A. KATOTO		/	
15H40	Terrain C. BILBAULT		/	
15H40	Terrain W.RENARD		/	
15H40	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Filles				
Horaire	Terrain	Rencontre 4		
16H00	Terrain M-A. KATOTO			
16H00	Terrain C. BILBAULT		/	
16H00	Terrain W.RENARD		/	
16H00	Terrain G. GEYORO		/	

U13G de 1 à 8		U13G de 9 à 16		U13F de 1 à 8	
Classement RENCONTRE 4		Classement RENCONTRE 4		Classement RENCONTRE 4	
1		9		1	
2		10		2	
3		11		3	
4		12		4	
5		13		5	
6		14		6	
7		15		7	
8		16		8	







**FESTIVAL FOOT U13 PITCH – Phase régionale**  
**CINQUIEMES RENCONTRES**  
**15 MINUTES sans mi-temps**



Groupe (9 à 16) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 5		
16H20	Terrain M-A. KATOTO		/	
16H20	Terrain C. BILBAULT		/	
16H20	Terrain W.RENARD		/	
16H20	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Garçons				
Horaire	Terrain	Rencontre 5		
16H40	Terrain M-A. KATOTO		/	
16H40	Terrain C. BILBAULT		/	
16H40	Terrain W.RENARD		/	
16H40	Terrain G. GEYORO		/	
Groupe (1 à 8) U13 Filles				
Horaire	Terrain	Rencontre 5		
17H00	Terrain M-A. KATOTO			
17H00	Terrain C. BILBAULT		/	
17H00	Terrain W.RENARD		/	
17H00	Terrain G. GEYORO		/	

U13G de 1 à 8		U13G de 9 à 16		U13F de 1 à 8	
Classement RENCONTRE 5		Classement RENCONTRE 5		Classement RENCONTRE 5	
1		9		1	
2		10		2	
3		11		3	
4		12		4	
5		13		5	
6		14		6	
7		15		7	
8		16		8	



# LA CHANSON DE GESTES



## LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.

1



## LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.

2



## LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but, plus connu sous le nom de "six mètres". L'arbitre central (photo 3) et son assistant (photo 4) désignent conjointement la surface de but.

3



4



16

## LE REMPLACEMENT

L'assistant maintient son drapeau à l'horizontale entre ses deux bras levés : une équipe demande à effectuer un changement de joueur.



## LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.

6



5



7

## LE COUP DE PIED DE COIN

Coinet. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).



8



9

## LE HORS-JEU

Drapeau levé à la verticale (photo 9) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente). L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu : de l'autre côté du terrain (photo 10), au milieu de terrain (photo 11) ou de son côté du terrain (photo 12).



10



11



12

## LE PENALTY

Ou coup de pied de réparation. Tout en poursuivant sa course, l'arbitre désigne clairement le point de penalty (photo 13) pour sanctionner une faute commise dans la surface de réparation.



13



15

## L'AVANTAGE

Les deux bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation "d'avantage".

