



RENTREE DU FOOT U13

ANIMATION ATELIERS :

A/ Quizz

- Animé par le responsable de l'équipe.
- Séparer l'équipe en 3 et donner une fiche par groupe. A l'issue du quizz, établir un classement en interne entre les 3 groupes.

B/ Jonglerie

- Educateur équipe A fait jongler équipe B et inversement.
- 2 essais par joueurs.
- 30 pieds forts – 20 pieds faibles

C/ Chanson des gestes

- Animation faite par arbitre du club accueil ou responsable club accueil ou personne ayant suivie la réunion Foot à 8 au District
- Se munir de chasubles pour simuler les drapeaux



RENTREE DU FOOT U13

Organisation préconisée

Horaire	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
13H45	JONGLAGES POUR TOUS – 30 pieds fort – 20 pieds faibles – 2 essais			
14H10	MATCH	MATCH	QUIZZ	« Chanson des gestes »
14H30	QUIZZ	« Chanson des gestes »	MATCH	MATCH
14H50	MATCH	QUIZZ	CHANSON DES GESTES	MATCH
15H10	« Chanson des gestes »	MATCH	MATCH	QUIZZ
15H30	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 1	MATCH 2



RENTREE DU FOOT U13

ESPRIT DE LA JOURNEE

- Préparer la saison (matches, jonglerie, arbitrage)
- Faire participer tous les joueurs.
- Pas de classement final.

ADMINISTRATIF :

- Imprimer 4 feuilles de jonglerie
- Imprimer 12 quizz arbitrage et 4 correctifs du quizz
- Imprimer la fiche « chanson des gestes »

- **ARBITRAGE A LA TOUCHE PAR LES JOUEURS**

CHANSON DES GESTES

Chanson de gestes

U10
U13

ARBITRAGE

CHANSON DE GESTES

Connaissez-vous les gestes de l'arbitre et de ses assistants ? Comment différencier un coup franc d'un corner ou d'un six mètres ? Ce petit guide illustré répond à toutes vos questions.

Sur l'onglet Menu de la page 1 de votre téléphone



> **LE COUP FRANC**
Du lieu, l'arbitre indique la direction du coup franc sanctionné.



> **LE COUP FRANC INDIRECT**
Bras à la verticale : le coup franc est indirect.



> **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 respectivement la surface de but.



> **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.



THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

PRATIQUER L'ARBITRAGE : RÔLE, TECHNIQUE

5.79



Chanson de gestes

U10
U13



> **LE HORS-JEU**
Drapeau levé à la verticale (photo 9) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central offre alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente). L'assistant note l'infraction de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le point de sanction 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).

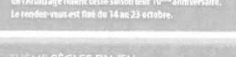


> **LE COUP DE PIED DE COIN**
Corner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu marque la direction du projet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).



> **DIX ANS !**

Organisées par la FFF avec La Poste, les Journées du l'Arbitrage fêtent cette saison leur 10^{ème} anniversaire. Le rendez-vous est fixé du 14 au 23 octobre.



THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

PRATIQUER L'ARBITRAGE : RÔLE, TECHNIQUE

5.80



> **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.



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



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

