DIRIGEANTS TUTEURS A LA TOUCHE (DTT)

Catégorie U13

Saison 2026-2027

Ligue BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ de Football

#footballdesenfants
#arbitragedesjeunesparlesjeunes



Préambule

La formation Dirigeant Tuteur à la Touche s'adresse aux personnes qui, initialement, occupaient la fonction d'arbitre assistant.
A présent, ils accompagnent le joueur U13 qui accomplit cette mission.

Afin de mieux appréhender cet accompagnement, des formations en présentiel et en visio sont mises en place.

Les formations en présentiel sont obligatoires pour les équipes évoluant en U13 RI et U13 R2

Les formations en présentiel ou en visio sont obligatoires pour les équipes masculines et féminines participant à la phase régionale du Festival U13.

Certains districts imposent la formation des DTT aux équipes U13 DI et U13 féminines et/ou aux équipes participant à la phase départementale du Festival U13

La formation est valable pour 2 ans (recyclage tous les 2 ans)

Sommaire

01 *Le Dirigeant Tuteur à la Touche*

02 *Le joueur / la joueuse U13*

03 *Placements et déplacements*

04 *Les signalisations*

05 *Les lois du jeu U13*

01

Le Dirigeant Tuteur à la Touche



01

Le Dirigeant Tuteur à la Touche (DTT)

Son profil

C’est un dirigeant du club ou un parent / grand-parent licencié ou…

Il doit connaître

- les lois du jeu : touche, corner, coup de pied de but, hors-jeu
- Le placement et les déplacements
- Les signalisations

Réflexions / Pistes :
Signature d’une charte de non-coaching,
Tutorat croisé, Contrôle de conformité,
Webinaire de mi-saison, Evaluation par les jeunes,
Equipes de DTT par club,
Label « Club formateur à l’arbitrage »…

Son profil

Ce n’est pas le 2ème coach : zéro coaching

Avoir un rôle éducatif
Accompagner le joueur / la joueuse dans sa fonction d’arbitre assistant
Conseiller l’enfant et instaurer une confiance réciproque
Effectuer des retours positifs pour un meilleur apprentissage

Le tuteur doit être un **modèle d'exemplarité** dans son comportement et son langage, focalisé sur l'enfant et non sur le score, le match

Charte de non-coaching : chaque DTT s’engage à ne donner aucune consigne technique, encouragement ou replacement de joueurs. Sa seule préoccupation doit être d'accompagner le jeune pour qu'il arbitre en « totale quiétude ».

Méthode de questionnement : Le tuteur doit privilégier des **formulations interrogatives** (« Que penses-tu de ton alignement ? ») plutôt que des ordres, afin de développer l'esprit critique du jeune.

01

Le Dirigeant Tuteur à la Touche (DTT)

Feuille de route

QUAND ?	QUOI ?	COMMENT ?
Durant la semaine A l'arrivée au stade	Le coach vérifie la présence du DTT Le DTT prépare le matériel : sifflet, chasubles, drapeaux…	Organisé
Avant la rencontre	- Rencontrer son homologue - Echanger avec les joueurs	Bienveillant
Pendant la rencontre	- Encourager le jeune assistant - Conseiller	Concentré
Après la rencontre	- Echanger avec les joueurs qui ont arbitré à la touche - Retour sur les actions	Positif

02

Le joueur / la joueuse U13



02

Le joueur / la joueuse U13

Au plan social

- Premières oppositions au sein du foyer familial
- 6è-5è
- Emploi du temps chargé
- Besoin de sécurité
- Volonté d'apprendre et de progresser
- Développe l'esprit critique
- Défense des couleurs du club (club = référent)
- Création de petits groupes de camarades (clans)
- Recherche de sa personnalité et de la confiance en soi
- Son monde : la télévision, les jeux vidéo, les premières sorties, la musique

Au plan social

- Entretenir des relations avec la famille
- Construire un cadre sécurisant et éducatif (règles…)
- Développer l'esprit club et l'esprit d'équipe
- Questionner pour développer l'esprit critique
- Responsabiliser
- Educateur doit être :
- Disponible, consistant, communiquant

Au plan intellectuel et psychologique

- Schéma corporel perturbé du à l'allongement des segments
- Restructuration de l'espace–temps
- Implantation de la pensée abstraite
- Esprit logique (capacité de faire des hypothèses…)
- Capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes
- Reconnaissance des temps de jeu

Au plan intellectuel et psychologique

- Retravailler la psychomotricité avec et sans ballon en ayant recours à des enchainements de tâches mais aussi des exercices plus simples
- Travail tactique
- Notion de choix, d'intentions tactiques (apprentissage des règles d'action), décrypter les temps de jeu
- Développement technique au service des réponses tactiques (enchaînements)

Au plan physique et morphologique

- Croissance par pic
- Attention aux pathologies de croissance. L'enfant souffre de douleurs articulaires
- La maturation du système nerveux 2/ MUSCLES
- Raideurs musculaires et articulaires dues à la croissance
- Pertes d'amplitude dans les gestes
- Le système pulmonaire et cardio-vasculaire arrive à maturation
- Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire. les nuits sont agitées, il est plus fragile et fatigable (ex la maladie)

Au plan physique et morphologique

- Pas de charges lourdes
- Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis
- Age propice au travail d'endurance
- Augmenter la durée des séquences (15à 20')
- Attention à gérer la fatigue et les douleurs de l'enfant (arrêts préventifs) : contrôle médical incontournable
- Les procédés seront les outils principaux de développement

02

Le joueur / la joueuse UI3



L'apprentissage par l'erreur

- Le tuteur va aider l'enfant à identifier ses erreurs et les dédramatiser.
- L'erreur est formatrice : il faut s'en servir pour progresser.
- Ne pas insister à propos de l'erreur pour que l'enfant ne reste pas sur un sentiment d'échec
- Toujours privilégier des formulations interrogatives et positives

Que penses-tu de ta position ?
Quel est ton repère ?
Oui c'est bien : effectivement, tu dois t'aligner sur le dernier défenseur

- Conclure sur du positif

Erreur



Réussite

03

Placements et déplacements



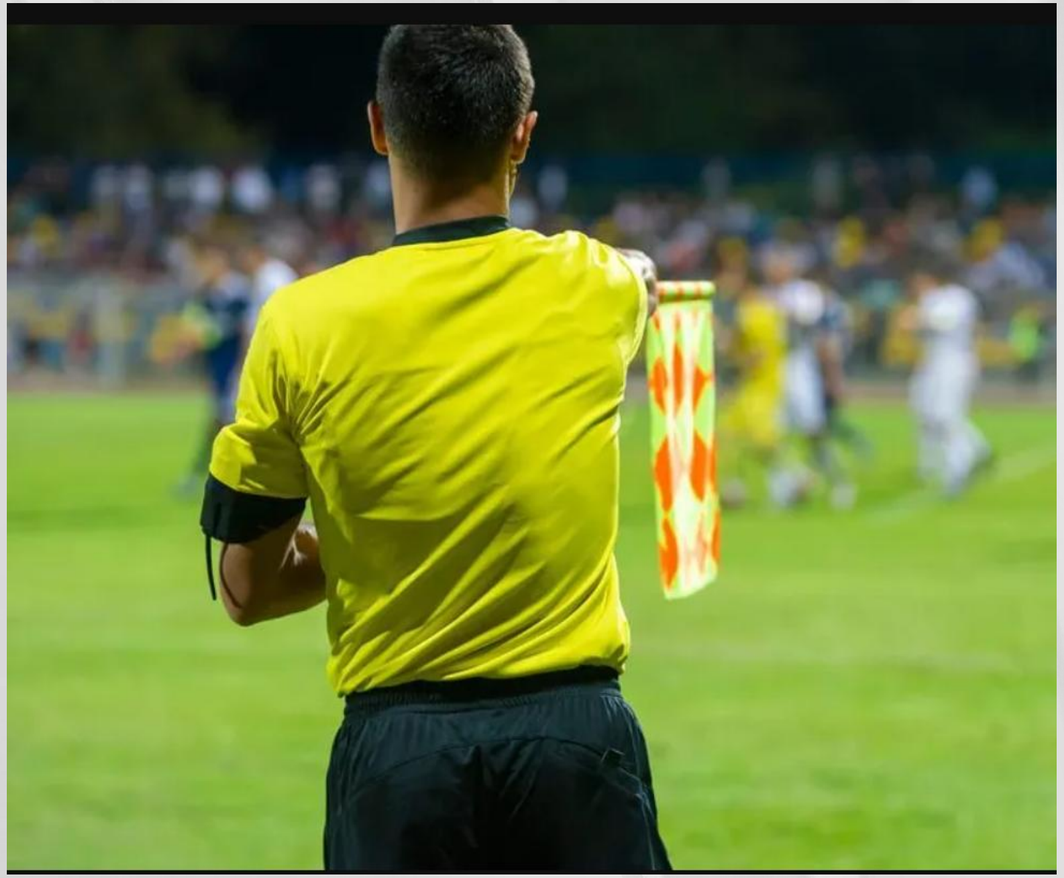
03 Placements et déplacements

PLACEMENT QUAND LE BALLON EST EN JEU

- Se placer au niveau du dernier défenseur
- Être en connexion avec l’arbitre central

La vidéo est ici !

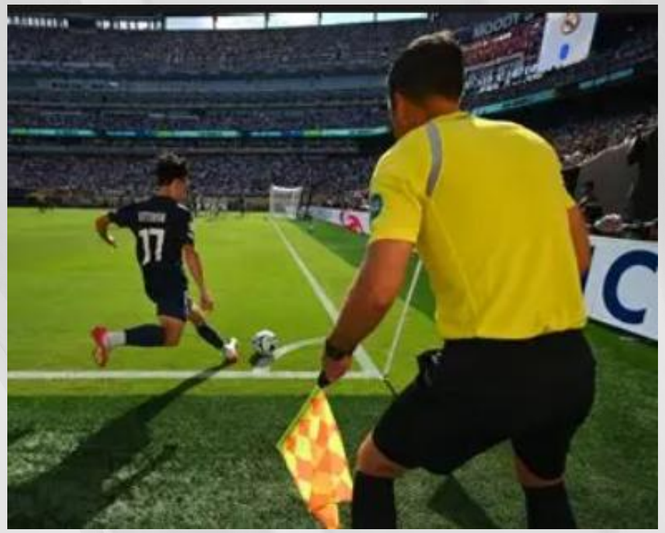




03 Placements et déplacements

PLACEMENT SUR CORNER

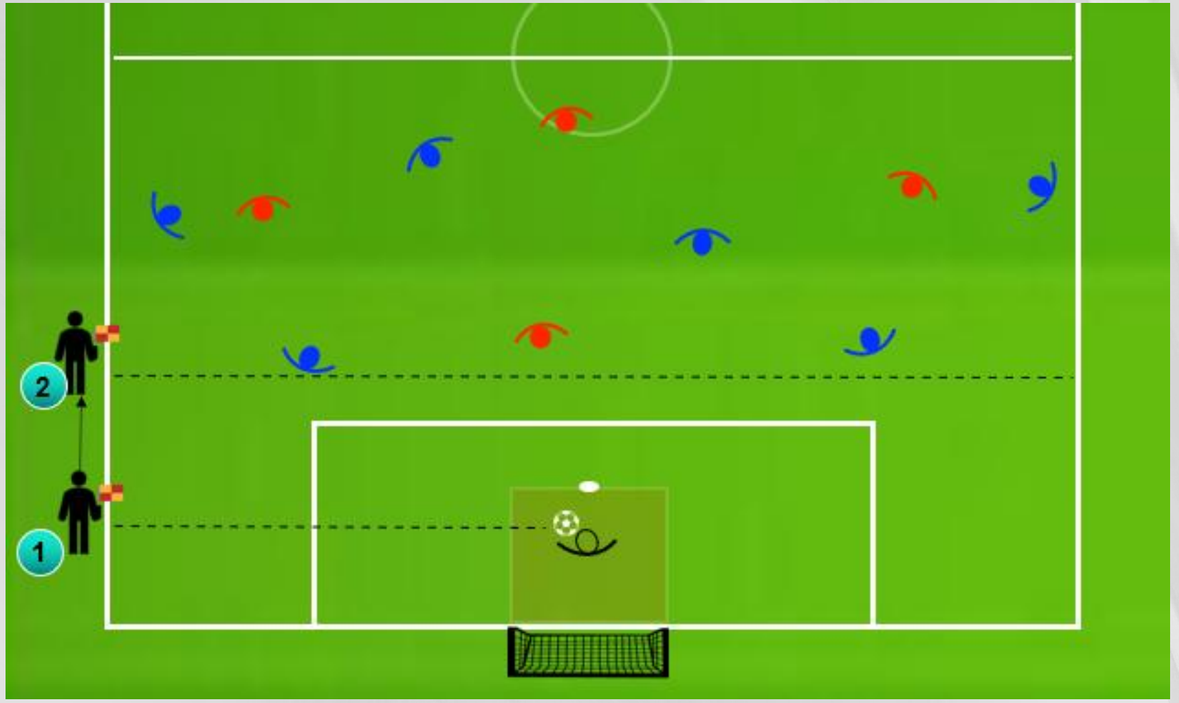
- Le jeune assistant doit s’aligner sur la ligne de but
- Rester derrière le drapeau de coin jusqu’à ce que le ballon soit en jeu
- Signaler si le ballon sort du terrain
- Reprendre ensuite sa ligne de hors-jeu



03 Placements et déplacements

PLACEMENT SUR COUP DE PIED DE BUT (= “6 mètres”)

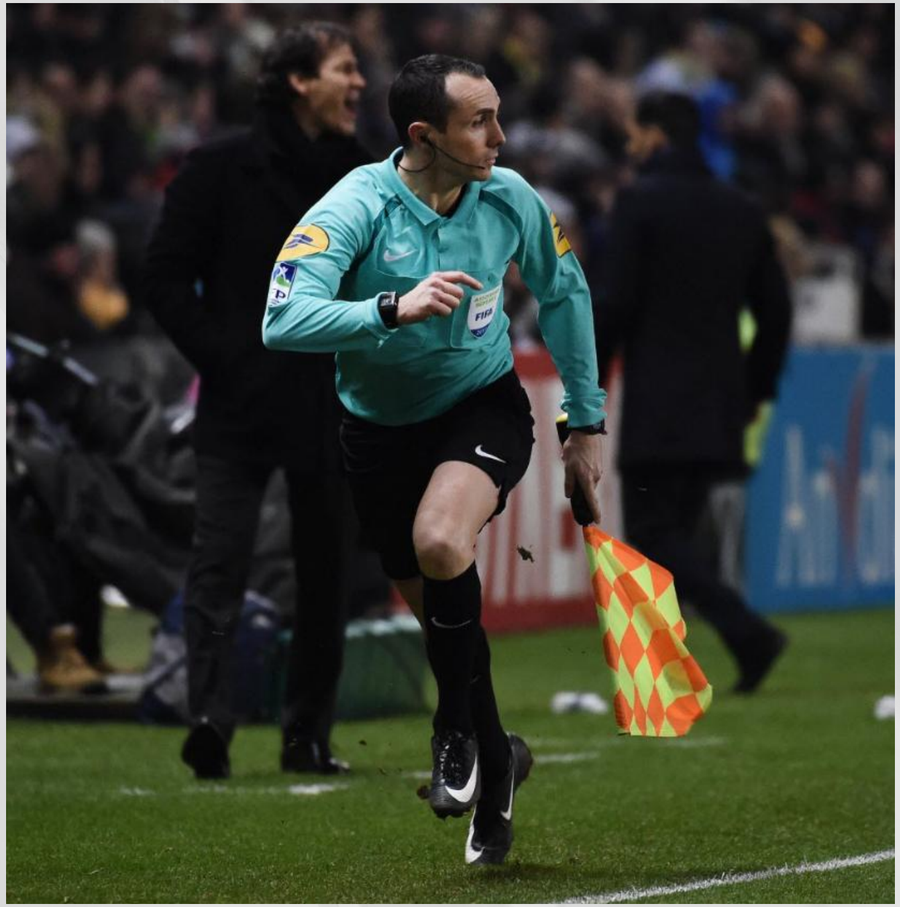
- Le jeune assistant doit s’aligner sur le point de pénalty
- Signaler si le ballon n’est pas bien placé
- Lorsque le ballon est posé au sol et bien placé, il reprend sa ligne de hors-jeu



03 Placements et déplacements

TECHNIQUES DE DEPLACEMENT

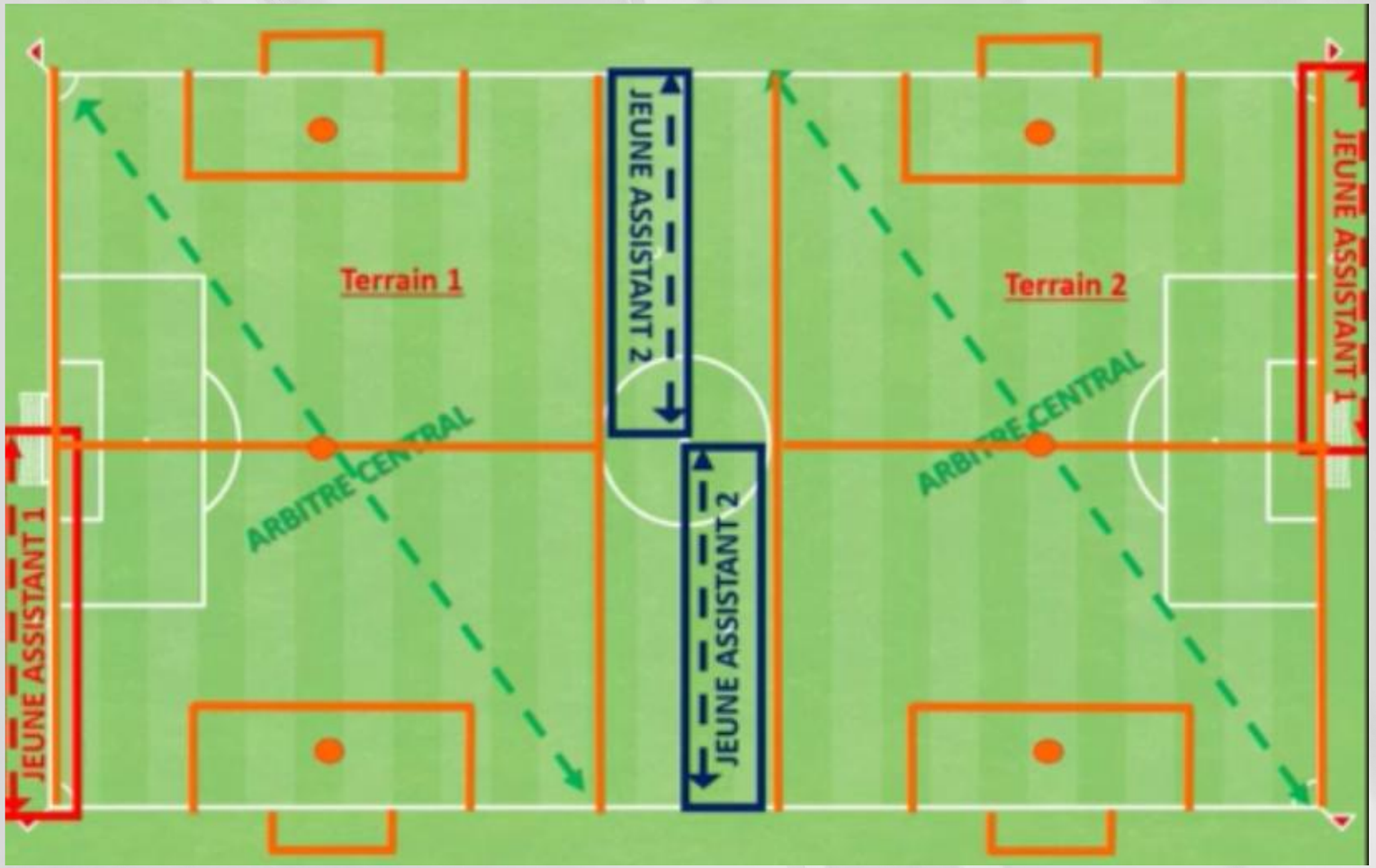
- Pas chassés ou course



03 Placements et déplacements

ZONE DE DEPLACEMENT

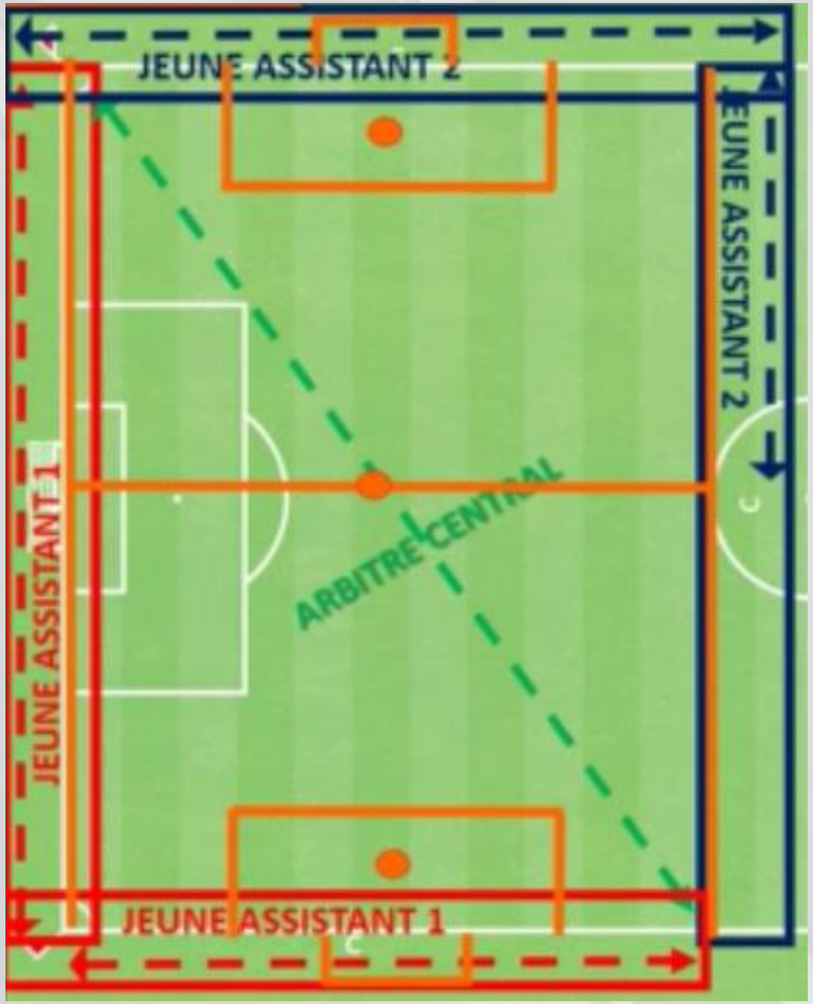
- Un jeune assistant de chaque côté du terrain
- À l'extérieur du terrain
- Le long de la ligne de touche
- Se déplace sur un demi-terrain



03 Placements et déplacements

LIGNES A SURVEILLER

- Surveiller les sorties du ballon
- Surveiller toute la ligne de touche de son côté
- Surveiller toute la ligne de but dans sa moitié de terrain
- Signaler à qui revient la remise en jeu



04

Les signalisations



04

Les signalisations

LA TOUCHE

La vidéo est ici !





04

Les signalisations

LA SORTIE DE BUT (= “6 mètres”)

La vidéo est ici !





04

Les signalisations

LE CORNER

La vidéo est ici !



drapeau pointé «bas »
dans l'alignement de la ligne de touche indique le corner.



04

Les signalisations

LE HORS-JEU

La vidéo est ici !





04

Les signalisations

LE CHANGEMENT

- Le Jeune arbitre assistant peut demander les changements





04

Les signalisations

NE PAS SIGNALER

- Le Jeune arbitre assistant ne signale pas les fautes

05

Les lois du jeu U13



05

Les lois du jeu U13

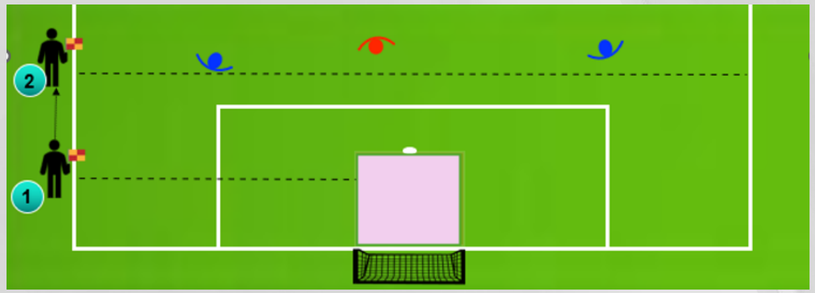
Le hors-jeu

Définition :
Un joueur est en position de hors-jeu s'il est dans la moitié de terrain adverse et plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Il n'y a « infraction de hors-jeu » que si un joueur prend part au jeu alors qu'il était en position de hors-jeu au moment où le ballon a été touché en dernier par un coéquipier. Cette infraction est punie d'un CFI

Quelques règles

- Foot à 8
- Matchs de 2x 35' depuis cette saison
- Une pause coaching de 2' a lieu à partir de la 17ème minute de jeu
- Hors-jeu à la ligne médiane
- Coup de pied de but (6 mètres) effectué par le GB obligatoirement
- Coup de pied de but effectué dans la zone violette



Ligue
BOURGOGNE
FRANCHE-COMTÉ
de Football

CONTACTS

<u>Districts</u> : le CTD DAP de chaque district

<u>Ligue</u> : Pierre-Etienne Demillier, CTR DAP