



# Guide de la saison

## Catégorie U11

Joueurs nés en 2012 et 2013  
Joueuses nées en 2011, 2012 et 2013

Saison  
2022-2023





# Guide de la saison

## Catégorie U11

Joueurs nés en 2012 et 2013  
Joueuses nées en 2011, 2012 et 2013



Saison  
2022-2023

## SOMMAIRE

- Le calendrier de la saison
- La saison en U11
- Les lois du jeu en U11
- Le terrain des U11
- Les défis en U11
- Le foot 5
- La partie administrative
- L'organisation des rencontres
- Où trouver les infos U11
- Quelques règles essentielles...





# Calendrier U11

## Saison 2022-2023



Mois	Date		Forme de pratiques U10-U11	Mois	Date		Forme de pratiques U10-U11
	Sem.	Date	Pratique en mixité		Sem.	Date	Pratique en mixité
AOÛT	Sem. 34	27/08/2022	Re-prise au sein des clubs	JANVIER/FEVRIER	2 ou 3 Journées FUTSAL (Foot à 5)		
	Sem. 35	03/09/2022			Sem. 08	25/02/2023	Vacances de février
Sem. 36	10/09/2022	Sem. 09			04/03/2023	Journée 1	
SEPTEMBRE	Sem. 37	17/09/2022	Rentrée du Foot	MARS	Sem. 10	11/03/2023	Journée 2
	Sem. 38	24/09/2022	Journée 1		Sem. 11	18/03/2023	Jour de coupe
OCTOBRE	Sem. 39	01/10/2022	Journée 2		Sem. 12	25/03/2023	Journée 3
	Sem. 40	08/10/2022	Journée 3	AVRIL	Sem. 13	01/04/2023	Journée 4
	Sem. 41	15/10/2022	Journée 4/CITY FOOT 5		Sem. 14	08/04/2023	Matchs remis
	Sem. 42	22/10/2022	Jour de coupe		Sem. 15	15/04/2023	Matchs remis
	Sem. 43	29/10/2022	Matchs remis	Sem. 16	22/04/2023	Journée 5	
NOVEMBRE	Sem. 44	05/11/2022	Matchs remis	MAI	Sem. 17	29/04/2023	Journée 6 / CITY FOOT 5
	Sem. 45	12/11/2022	Journée 5		Sem. 18	06/05/2023	Finale festival U11
	Sem. 46	19/11/2022	Journée 6 / CITY FOOT 5		Sem. 19	13/05/2023	Journée 7
	Sem. 47	26/11/2022	Journée 7		Sem. 20	20/05/2023	Journée 8 / CITY FOOT 5
DECEMBRE	Sem. 48	03/12/2022	Matchs remis	Sem. 21	27/05/2023	Matchs remis	
	Sem. 49	10/12/2022	Période FUTSAL	JUIN	Sem. 22	03/06/2023	Journée 9
	Sem. 50	17/12/2022			Sem. 23	10/06/2023	
	Sem. 51	Vacances scolaires de Noël					



# LA SAISON EN U11 :

## - PHASE N°1 : Septembre - octobre

X groupes de 7, 8 ou 9 équipes en match aller.

Chaque équipe joue 4 plateaux à 2 ou 3 équipes.

Toutes les équipes d'une poule se rencontrent une fois durant la phase 1



## - PHASE N°2 : Novembre - décembre

X groupes de 4 ou 7 équipes en match aller.

3 rencontres en plateaux à 2 ou à 3.

Toutes les équipes d'une poule se rencontrent une fois durant la phase 2

>>> La journée 6 se joue en FOOT5 sur city stade

## - PHASE N°3 : de mars – avril - juin

X groupes de 8 équipes en match aller.

7 rencontres en match simple.

Toutes les équipes d'une poule se rencontrent une fois durant la phase 3

>>> Les journées 6 et 8 se jouent en FOOT5 sur city stade



# Les lois du jeu

		U11 - Foot à 8	
<b>JOUEURS</b>	Nombre de joueurs	7 joueurs + 1 gardien de but	
	Nombre de remplaçants	4 maximum	
	Temps de jeu minimum par joueur	Minimum 50%. Temps de jeu égal pour tous.	
	Surclassement	3 U9 maximum par équipe (autorisé médicalement)	
	Féminine	U12F autorisée à jouer en mixité	
	Temps de jeu maxi avec atelier	60 min maximum tout compris	
	Temps de jeu maxi par rencontre	50 minutes (2x25minutes)	
<b>TERRAINS</b>	Dimension du terrain	½ terrain à 11 ou 55 à 60m x 45m	
	Dimension du but	6m x 2,1m	
	Surface de réparation	<b>13m x 26m</b>	
	Point du coup de pied de réparation	9 m	
	Position du coup de pied de but	Libre dans la surface virtuelle de 6mx9m (largeur de but x distance ligne de but au point de pénalty).	
<b>REGLES DU JEU</b>	Taille du ballon	Taille 4	
	Coup d'envoi :	Adversaires à 6 m de distance	
	Coup d'envoi :	Passé vers l'avant ou vers l'arrière. Interdiction de marquer directement.	
	Coup de pied de coin	Au pied du point de corner	
	Rentrée de touche: modalités	A la main, les pieds au sol. Adversaires situés à 6 m minimum.	
	Hors-Jeu	A partir de la ligne des 13 mètres (sur la largeur complète du terrain) Pas de hors jeu sur une touche ou une sortie de but.	
	Coups Francs	Direct ou indirect (règles du foot à 11) – mur à 6 mètres	
	Passé en retrait au Gardien de but	Prise du ballon à la main par le gardien interdite sur passé volontaire d'un coéquipier. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Mur à 6 mètres	
	Dégagement du gardien	Pas de frappe de volée ou de ½ volée. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres.	
	Coup de pied de but	Application de la nouvelle règle de sortie de but. Passé possible dans la surface de réparation. Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)	
	Tacles	Autorisé	
	<b>ARBITRAGE</b>	Arbitrage	3 arbitres (privilégier des joueurs U15 – U17 du club)
		Mi-temps	Après 25 minutes. Durée 10 à 15 minutes maximum
Prolongations et tirs aux buts		Non	



# Précision coup de pied de but :

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

Comme au football à 11, les **adversaires** devront se trouver **à l'extérieur** de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but **peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain**. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation)

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.

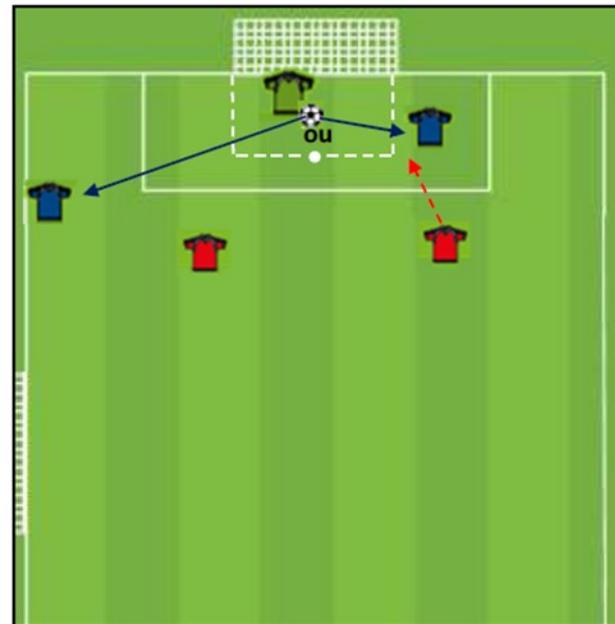
## 1. Procédure

- Le ballon est en jeu quand **il a été botté et a clairement bougé**

## 2. Fautes et sanctions

*Si, quand un coup de pied de but est effectué, des adversaires sont dans la surface de réparation parce qu'ils n'ont pas eu le temps de quitter cette surface, l'arbitre autorisera le jeu à se poursuivre.*

*Toutefois un adversaire qui se trouve dans la surface de réparation quand le coup de pied de but est effectué ou entre dans cette surface avant que le ballon soit en jeu, et joue, touche ou influence un adversaire, le coup de pied au but devra être retiré*





# LES DEFIS EN U11 : Phase automne

## DEFI CONDUITE DE BALLE

### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS

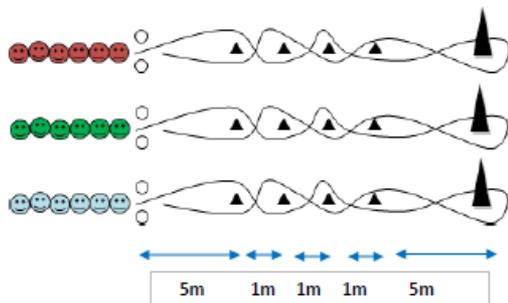
Chaque joueur doit effectuer un slalom le plus rapidement possible.

- \* Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \* Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).
- \* Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)
- \* Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de Match
- \* Tous les joueurs participent au défi
- \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Au signal, les 3 joueurs font le parcours comme indiqué sur les schémas (ils peuvent commencer par contourner le 1er cône par la droite ou par la gauche)

- > Le 1er joueur qui STOP son ballon derrière la ligne de départ marque 3 points
- > Le 2e joueur marque 2 points
- > Le 3e joueur marque 1 point

Si 2 joueurs ou 3 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 points chacun.



\* Pour remporter le slalom, le joueur doit parfaitement l'exécuter (voir croquis) et **IMMOBILISER LE BALLON SUR LA LIGNE D'ARRIVEE.**

\* Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 2 points et la troisième empoche 1 point. Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS

- 1) Expliquer les règles à tous les joueurs (nombre d'essais, surface de rattrapages, etc....) Le défi est réalisé lorsque l'équipe n'est pas au match: A et B joue, C est au défi.
- 2) Mettre les joueurs par 2, c'est-à-dire : A est au défi  
le numéro 1 de l'équipe A avec le numéro 2 de l'équipe A  
le numéro 3 de l'équipe A avec le numéro 4 de l'équipe A

S'il y a un nombre impair de joueurs, former un groupe de 3 joueurs.

3) Dans un groupe de 2 joueurs, il y en a un qui compte les jonglages de l'autre et quand celui-ci a terminé son défi, il s'arrête. Cette fois-ci les rôles s'inversent, celui qui comptait va jongler et celui qui jonglait va compter.

4) Chaque joueur doit réaliser la jonglerie "PIEDS" et la jonglerie "TETE". Chaque joueur réalise les 2 défis à la suite. Exemple :

Le numéro 1 de l'équipe A réalise son défi "PIEDS", il totalise 41 contacts "PIEDS"  
Puis il réalise le défi "TETE" et totalise 13 contacts "TETE"

Le numéro 1 de l'équipe B retiendra donc le résultat de 54 contacts pour le numéro 1 de l'équipe A

5) Une fois le défi terminé, chaque "binôme" se dirige vers leur éducateur qui va relever les résultats sur la feuille annexe.

### RAPPELS DES REGLES et OBJECTIFS

- \* L'objectif à atteindre à chaque défi est de 70 contacts (50 contacts PIEDS + 20 contacts TETE).
- \* Le départ du défi "PIEDS" s'effectue au sol ou à la main.
- \* Les surfaces de rattrapage sont autorisées mais non comptabilisées
- \* Le joueur possède 2 essais pour réaliser sa performance. La meilleure sera notée sur la feuille de matchs "Annexe" dans le tableau prévu à cet effet.
- \* Quand tous les joueurs ont effectué le défi, l'éducateur entoure les 8 meilleures performances. Le total de l'équipe ne peut pas dépasser 560 jonglages ( $8 \times 70 = 560$ ). Puis en fonction du total des 8 meilleures résultats, l'équipe obtient soit 3, 2 ou 1 point comme indiqué ci-dessous.

3 points si  $>400$   
2 points si  $\leq 400$  et  $> 250$   
1 point si  $\leq 250$   
0 point si non réalisé

**On ne se débarasse pas du défi !!!  
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer  
une progression technique du joueur...**

# LES DEFIS EN U11 : Phase automne

## DEFI VITESSE MAITRISE

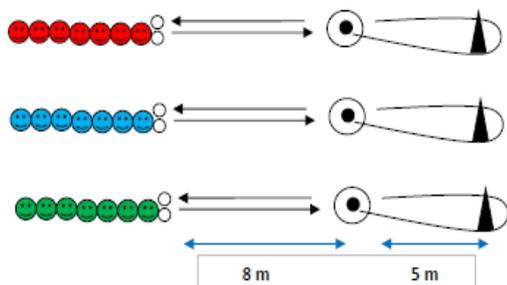
### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS

- \* Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \* Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).
- \* Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)
- \* Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de Match
- \* Tous les joueurs participent au défi
- \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Au signal, les 3 joueurs partent, sprint sur 8 mètres, récupèrent le ballon dans le cerceau, conduisent le ballon, contournent le piquet, arrêtent le ballon dans le cerceau puis sprintent jusqu'à l'arrivée.

- > Le 1er joueur qui passe la ligne de départ marque 3 points
- > Le 2e joueur marque 2 points
- > Le 3e joueur marque 1 point

Si 2 joueurs ou 3 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 point chacun.



\* Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 2 points et la troisième empoche 1 point.  
Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

# LES DEFIS EN U11 : Phase printemps

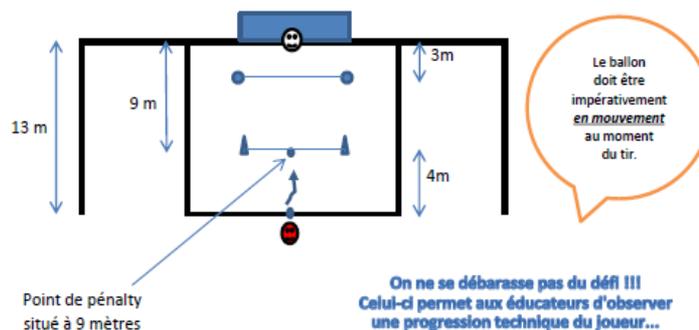
### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS Chaque joueur doit mettre le ballon en mouvement et tirer au but.

- \* Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \* Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
- \* Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent. Un tir par joueur y compris le gardien.
- \* Si une équipe est composée de 8 joueurs, le résultat se fera en fonction des 8 passages. Si une équipe est composée de 10 joueurs, ils participent tous et à la fin du défi, l'éducateur retiendra que les 8 meilleurs résultats. Cette équipe aura donc 2 "chances" supplémentaires pour marquer des points.

\* Chaque joueur (alternativement : n°1 de l'équipe A puis n°1 de l'équipe B, puis n°2 de l'équipe A, puis n°2 de l'équipe B, etc...) met le ballon en mouvement entre les 13 mètres et le point de pénalty à 9 mètres avant de frapper impérativement avant le point de pénalty en direction du but. Si le but est marqué, le joueur concerné marque 1 point pour son équipe. Si le but n'est pas marqué le joueur ne marque pas de points (0).  
**ATTENTION : le ballon doit impérativement être en mouvement au moment du tir.**

\* Le gardien de but doit se trouver sur sa ligne de but au moment du départ du tireur. Il peut cependant avancer jusqu'à 3 mètres maximum pour stopper le tir. Le club recevant devra matérialiser les 3 mètres par des coupelles comme indiqué dans le croquis ci-dessous.

\* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi (1 tir chacun), les éducateurs entourent les 8 meilleurs résultats. L'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points. L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.



# LES DEFIS EN U11 : Phase printemps

## DEFI CONDUITE EN 8

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS  
Chaque joueur doit conduire le ballon sur un circuit en 8.

- \* Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
  - \* Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
  - \* Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent.
  - \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi
- > 2 piquets ou constris à 5 mètres l'un de l'autre et 2 coupelles à 1m50 du piquet de départ (ligne de départ)  
> Départ du ballon derrière la ligne de départ

Principe: Conduite en croisant les déplacements (faire un double huit)

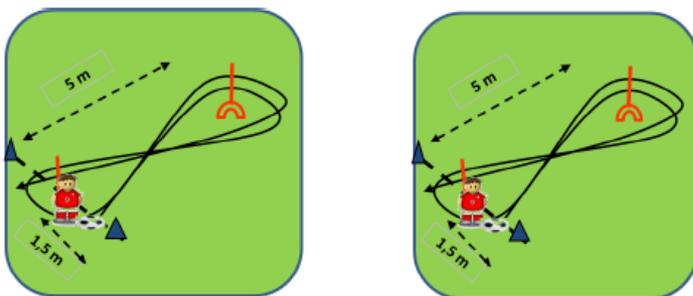
Si la diagonale n'est pas respectée et/ou si le joueur ne passe pas entre les coupelles et le piquet de départ et arrivée: essai nul (course perdue)

\* Le côté de départ est au choix du joueur selon sa préférence

Le premier des deux joueurs qui passe la ligne balle au pied marque 3 points

Celui qui perd marque 1 point

En cas d'égalité, les deux joueurs marquent 2 points



- \* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi:  
L'équipe qui marque le plus de points remporte le défi et empoche 3 points.  
L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS  
Chaque joueur doit effectuer un parcours de jonglerie en mouvement

- \* Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \* Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
- \* Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent.
- \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Principe:

Les joueurs doivent faire 6m en jonglerie en mouvement sans que le ballon ne touche le sol  
Ce n'est pas une course entre les deux équipes !!

\* Surfaces de rattrapages autorisées (sauf bras et mains)

Après une courte période de stabilisation en jonglerie statique, le joueur décide, lorsqu'il le souhaite, de s'engager dans le parcours

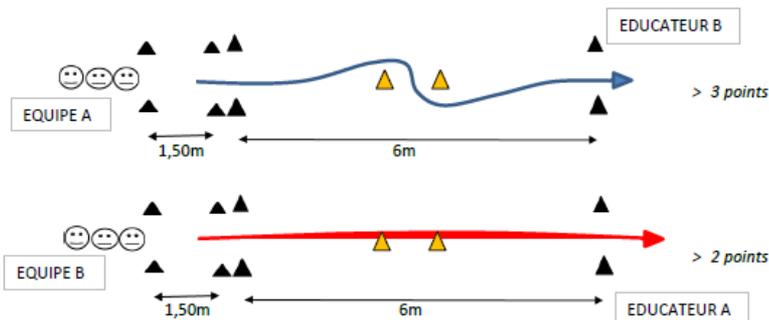
Si un des joueurs fait tomber son ballon avant la zone de 6 m, le joueur a un deuxième essai

\* Chaque joueur à 2 essais pour réussir le défi

\* Pour valider l'essai, obligation de faire un contact après la ligne d'arrivée

- > Parcours jonglage en mouvement réussi, en passant par la porte centrale: 3 points *Voir Schémas 1*
- > Parcours jonglage en mouvement réussi, en ne passant pas par la porte centrale: 2 points *Voir Schémas 2*
- > Parcours jonglage en mouvement non réussi, le joueur ne marque pas de point

## DEFI JONGLAGE EN MOUVEMENT



- \* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi:  
L'équipe qui marque le plus de points remporte le défi et empoche 3 points.  
L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.

**Equipements** : protège-tibias obligatoire – ballon Taille 4



**1 JOURNEE PROGRAMMEE** = 1 site sélectionné pour 2 équipes du championnat.

Tournoi sur place à 2 à 4 équipes (2 équipes possibles par club)

1 équipe : 5 à 8 joueurs

Temps de jeu : 60 min par équipe.

- 2 équipes : A-B (1 match en 4 x 12min)

- 3 équipes : A-B, A-C, A-B-C (3 matchs de 2x12min)

- 4 équipes : A-B, C-D, A-C, B-D, A-D, B-C (6 matchs de 12 min) + 1<sup>er</sup> vs 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup>  
vs 4<sup>ème</sup> (2 matchs de 12 min)

## **Attribution points classement traditionnel**

Absence = -1 dans les critères globaux

# Le

# Foot 5

## RÈGLES TECHNIQUES

### DURÉE DE LA RENCONTRE

La pratique ne peut pas excéder 60 minutes sur une journée  
La durée d'une rencontre peut se décomposer ainsi selon le niveau :

- 2 mi-temps de 25 minutes
- 4 quarts temps de 12 minutes

### SORTIE DE JEU/TOUCHE

Le ballon est considéré comme étant sorti de la zone de jeu lorsque :

- Le ballon touche les filets surmontant les palissades
- Le ballon sort du terrain

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu, il est remis en jeu au pied à l'endroit où le ballon est sorti.

Les joueurs adverses doivent se tenir alors à une distance minimum de 5 mètres.

Après chaque but, l'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

### COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, touche les filets surmontant les palissades derrière les buts.

Exécution : le ballon est placé dans le coin le plus proche où il est sorti.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

### FAUTES

Est considéré comme une faute, le fait de :

- #1 - S'accrocher (à la palissade ou à un joueur)
- #2 - Tenir
- #3 - Pousser
- #4 - Tacler
- #5 - Frapper

### COUPS FRANCS ET HORS-JEU

Tous les coups francs sont directs.  
Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup franc.

Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

Hors-jeu : Il n'y a pas de hors-jeu.

### SURFACE DE RÉPARATION & GARDIEN DE BUT

Elle représente la surface d'intervention à la main du gardien. Cette zone est délimitée par une ligne.

Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée.

L'ensemble des joueurs des deux équipes ont la possibilité de jouer dans cet espace et donc de le traverser avec ou sans ballon.

Le gardien n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire.

### FILETS ET PALISSADES

Il est interdit d'attraper les filets surmontant les palissades avec les mains, dans ce cas un coup franc doit être accordé à l'équipe adverse. Tout joueur bloqué dans

un coin dos à un adversaire et face à la palissade ne doit pas être attaqué. Aucun contact n'est toléré près des palissades.



# Le

# Foot5

# LA PHILOSOPHIE DU Foot5

## LES 5 VALEURS

- P** LAISIR de jouer, de regarder, d'encadrer
- R** ESPECT de l'adversaire, des différences
- E** NGAGEMENT sportif comme bénévole
- T** OLÉRANCE envers les autres mais aussi envers les évolutions de la société
- S** OLIDARITÉ dans la pratique du sport d'équipe comme dans la relation entre les mondes amateurs et professionnels

## 5 RÈGLES

### 5 CONTRE 5

- 4 + 1 gardien de but - Remplacement illimité lors d'un arrêt de jeu

### GARDIEN DE BUT

- Ne peut pas dégager de volée ou demi-volée

### SORTIES / REMISES EN JEU

- Le ballon est sorti lorsqu'il touche le filet, le plafond ou sort du terrain
- Les remises en jeu s'effectuent au pied à l'endroit de la sortie

### 5 MÈTRES

- Pour toutes les remises en jeu (touche, corner, engagement, coup franc), les adversaires se trouvent à 5 mètres minimum

### 5 SECONDES

- C'est le temps maximum pour remettre le ballon en jeu

## LES 5 INTERDICTIONS

### TENIR

- Interdiction de tenir un adversaire par le maillot ou le short

### POUSSER

- Interdiction de bousculer l'adversaire

### FRAPPER

- La frappe c'est uniquement dans le ballon

### TACLER

- Les fesses au sol = coup franc

### ACCROCHER

- Le filet ou les palissades, c'est une question de sécurité !

## LES 5 DEVOIRS

### TENUE ADAPTÉE

- Pas de crampons moulés ou vissés, protège-tibias recommandés

### PARTAGE DU TEMPS DE JEU

- Faire des rotations régulières car c'est une pratique intense

### ETAT D'ESPRIT

- Pas d'enjeu mais du JEU ! Le Fair-Play est une priorité !

### ÉCHAUFFEMENT

- Préparer son corps à l'effort de manière suffisante et progressive évitera les risques de blessures...

### AUTO-ARBITRAGE

- Reconnaître ses fautes, c'est la garantie d'une pratique TOP !

**RETROUVEZ LE GUIDE DU FOOT5 DE LA FFF (DE NOMBREUX CONTENUS DE QUALITE SUR LE FOOT5)**



**GUIDE DE LA SAISON U11- 2022-2023**  
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au sommaire](#)



# BIEN ORGANISER LA RÉCEPTION DES RENCONTRES

J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

😊 Attention aux spécificités féminines.

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu (filets)

Prévoir un goûter par équipe

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir pour les arbitres de touche des drapeaux et chasubles spécifiques

Prévoir au moins 2 ballons pour les rencontres

Accueillir les équipes avec un sourire :

- > Indiquer les vestiaires
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

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

Limitier 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



# Où trouver les infos relatives aux U11 ?

Sur le SITE du District du Jura : [JURA.FFF.FR](http://JURA.FFF.FR)

## Les documents :

- DOCUMENTS > TELECHARGEMENTS > FOOT ANIMATION > U11

## Les infos :

- PRATIQUES > FOOT D'ANIMATION > U11
- Conseiller technique DAP : Clément JAILLET : [ctd-dap@jura.fff.fr](mailto:ctd-dap@jura.fff.fr) ou 06.83.10.81.37



## Toute demande officielle relative à la programmation des rencontres :

- Via footclubs.
- Si la demande n'est pas possible via footclubs (délai dépassé : [secretariat@jura.fff.fr](mailto:secretariat@jura.fff.fr) )



# QUELQUES RÈGLES ESSENTIELLES ...

## Le Jeu sans enjeux!

Respecter les temps de jeu de chaque enfant (minimum 50% du temps total)

Les parents doivent rester autour de l'aire de jeu (terrain de Match + Défis). Le Terrain c'est sacré!

TELECHARGER LE GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS U11 (GIFE) : [ICI](#)

Nous Sommes à votre disposition  
(Questions, Remarques, Observations ...)

**Clément JAILLET**

*Conseiller Technique Départemental*

06-83-10-81-37

[ctd-dap@jura.fff.fr](mailto:ctd-dap@jura.fff.fr)

