



Guide de la saison

Catégorie U11

Joueurs nés en 2010 et 2011
Joueuses nées en 2009, 2010 et 2011

Saison 2019-2020





Guide de la saison

Catégorie U11

Joueurs nés en 2010 et 2011

Joueuses nées en 2009, 2010 et 2011

Saison
2019-2020

SOMMAIRE

Cliquer sur une rubrique
pour y accéder

- 🐓 Le calendrier de la saison
- 🐓 Les lois du jeu en U11
- 🐓 Le terrain des U11
- 🐓 Quelques rappels essentiels
- 🐓 Bien organiser la réception d'un plateau
- 🐓 La partie administrative
- 🐓 Les défis en U11





Le calendrier



Calendrier U11

Saison 2019-2020



	Mois	Date		Forme de pratiques U10-U11		Mois	Date		Forme de pratiques U10-U11		
		Sem.	Date	Pratique en mixité			Sem.	Date	Pratique en mixité		
SEPTEMBRE		Sem. 35	31/08/2019		PHASE n°1	FEVRIER	2 ou 3 Journées FUTSAL (Foot à 5)				
		Sem. 36	07/09/2019								
		Sem. 37	14/09/2019	Rentrée du foot U11		MARS	Sem. 09	29/02/2020	Vacances de février		
		Sem. 38	21/09/2019	Journée 1			Sem. 10	07/03/2020			
		Sem. 39	28/09/2019	Journée 2			Sem. 11	14/03/2020	Journée 2		
OCTOBRE		Sem. 40	05/10/2019	Jour de coupe		AVRIL	Sem. 12	21/03/2020	Journée 3		
		Sem. 41	12/10/2019	Journée 3			Sem. 13	28/03/2020	Journée 4		
		Sem. 42	19/10/2019	Vacances scolaires de la Toussaint			Sem. 14	04/04/2020	MR		
		Sem. 43	26/10/2019				Sem. 15	11/04/2020			
NOVEMBRE		Sem. 44	02/11/2019			MAI	Sem. 16	18/04/2020	Journée 5		
		Sem. 45	09/11/2019	Journée 4			Sem. 17	25/04/2020	Vacances de Pâques		
		Sem. 46	16/11/2019	Journée 5			Sem. 18	02/05/2020			
		Sem. 47	23/11/2019	Journée 6			Sem. 19	09/05/2020	Journée 6		
		Sem. 48	30/11/2019	Jour de coupe			Sem. 20	16/05/2020	Finale Festival Dép.		
DECEMBRE		Sem. 49	07/12/2019	Période FUTSAL		JUN	Sem. 21	23/05/2020	Journée 7		
		Sem. 50	14/12/2019				Sem. 22	30/05/2020	MR		
		Sem. 51	Vacances scolaires de Noël				Sem. 23	06/06/2020			
		Sem. 52	Vacances scolaires de Noël				Sem. 24	13/06/2020			
											PHASE n°2



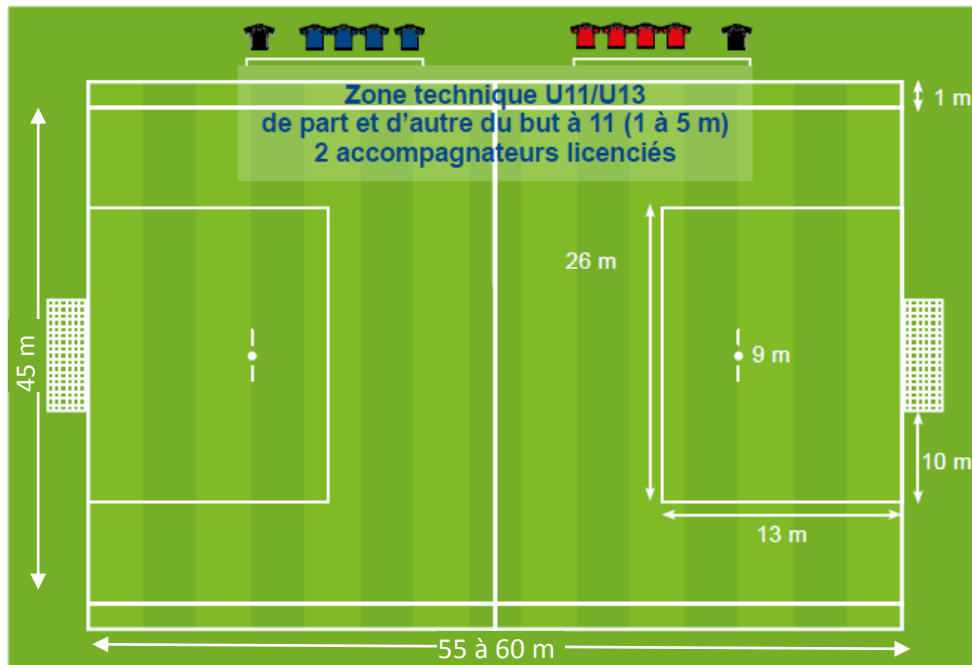


		U11 - Foot à 8
JOUEURS	Nombre de joueurs	7 joueurs + 1 gardien de but
	Nombre de remplaçants	4 maximum
	Temps de jeu minimum par joueur	Minimum 50%. Temps de jeu égal pour tous.
	Surclassement	3 U9 maximum par équipe (autorisé médicalement)
	Féminine	U12F autorisée à jouer en mixité
	Temps de jeu maxi avec atelier	60 min maximum tout compris
	Temps de jeu maxi par rencontre	50 minutes (2x25minutes)
TERRAINS	Dimension du terrain	½ terrain à 11 ou 55 à 60m x 45m
	Dimension du but	6m x 2,1m
	Surface de réparation	13m x 26m
	Point du coup de pied de réparation	9 m
	Position du coup de pied de but	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation
REGLES DU JEU	Taille du ballon	Taille 4
	Coup d'envoi :	Adversaires à 6 m de distance
	Coup d'envoi :	Passe 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
	Passe en retrait au Gardien de but	Interdit. 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	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
	Tacles	Autorisé
	ARBITRAGE	Arbitrage
Mi-temps		Après 25 minutes. Durée 10 à 15 minutes maximum
Prolongations et tirs aux buts		Non

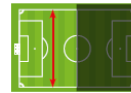




Le terrain des U11



(1/2 terrain à 11)



Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.

HORS JEU

HORS JEU

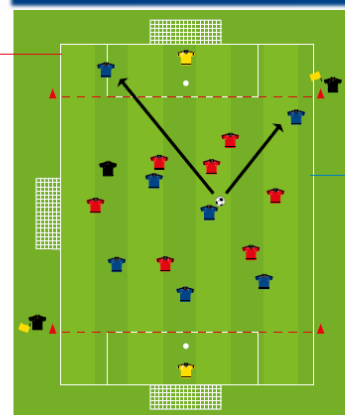
car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi

A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.
- > Le receveur doit faire action de jeu.
- > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

Annexes



PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres



Quelques rappels essentiels

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation





Quelques rappels essentiels

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

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

Clément JAILLET

Conseiller Technique Départemental

06-83-10-81-37

ctd-dap@jura.fff.fr





Bien organiser la réception d'un plateau

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)

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.

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





La partie administrative

PHASE N°1 - Plateau à 3 Equipes – 2 feuilles à remplir :

1 Feuille « licences » Pour Noms + N° Licences

+

Feuille de plateau avec les Résultats défis et matchs

A l'issue de la rencontre, le club recevant se rend sur footclubs et procède de la manière suivante :

Pour chaque rencontre

- équipe A contre équipe B
- équipe B contre équipe C
- équipe A contre équipe C

Le club recevant saisit les résultats avec pour score de chaque équipe son résultat correspondant au « DEFI+MATCH » indiqué en bas à droite de la feuille « résultats ».

Ensuite, la transmission des deux feuilles se fait uniquement sur la première rencontre et de la manière suivante :

- La feuille « licence » est chargée en tant que « feuille de match »
- La feuille « résultats » est chargée en tant que « feuille annexe ».

1 DOCUMENT PDF DIFFERENT PAR PHASE

DISPONIBLE SUR LE SITE JURA.FFF.FR > DOCUMENTS > TELECHARGEMENTS > FOOT ANIMATION > U11

 **A SCANNER SUR FOOTCLUBS DANS LES 48H**

Guide de la saison – Catégorie U11 – Saison 2019-2020
District du Jura de football



La partie administrative

PHASE N°2 - Plateau à 2 Equipes – 2 feuilles à remplir :

1 Feuille « licences » Pour Noms + N° Licences

+

Feuille de plateau avec les Résultats défis et matchs

1 DOCUMENT PDF PAR PHASE

DISPONIBLE SUR LE SITE JURA.FFF.FR

> DOCUMENTS > TELECHARGEMENTS > FOOT ANIMATION > U11



A SCANNER SUR FOOTCLUBS DANS LES 48H



Les défis en U11

DEFI CONDUITE DE BALLE

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

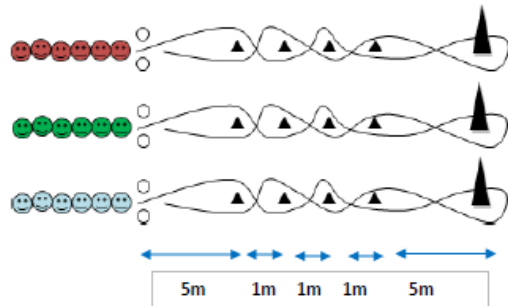
Chaque joueur doit effectuer un slalom le plus rapidement possible.

- * 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 DEFI

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 ≤ 400 et > 250
- 1 point si ≤ 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 défis en U11

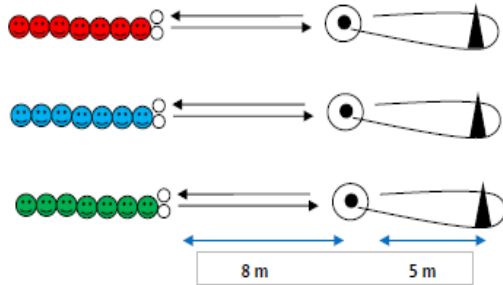
EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

- * 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.

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

Chaque joueur doit mettre le ballon en mouvement et tirer au but.

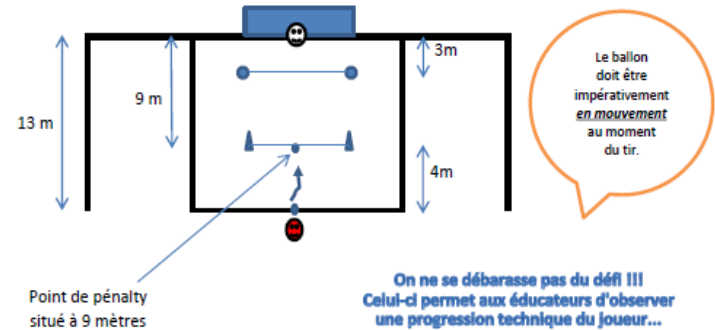
- * Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- * Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
- * Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match.
Tous les joueurs participent. Un tir par joueur y compris le gardien.
- * 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 défis en U11

DEFI CONDUITE EN 8

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

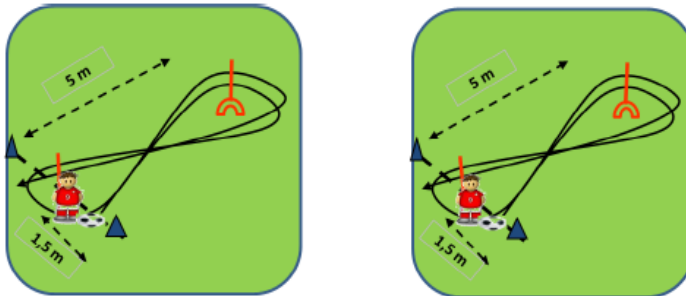
- * Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
 - * Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
 - * Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent.
 - * En cas de différence numérique,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

DEFI JONGLAGE EN MOUVEMENT

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI 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)

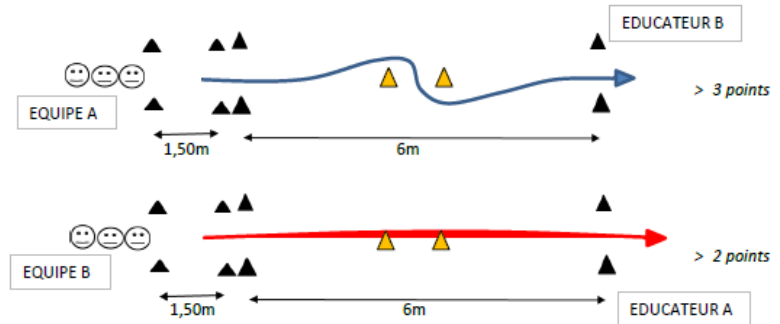
Après une courte période de stabilisation en jonglerie statique, le joueur décide, lorsqu'il le souhaite, de s'engager dans le parcours

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



- * 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.



Où trouver les infos relatifs aux U11 ?

Sur le SITE du District du Jura : JURA.FFF.FR



Les documents :

➤ DOCUMENTS > TELECHARGEMENTS > FOOT ANIMATION > U11

Les infos :

➤ PRATIQUES > FOOT D'ANIMATION > U11G

