



Guide de la saison

Catégorie U11

Joueurs nés en 2013 et 2014
Joueuses nées en 2012, 2013 et 2014

Saison
2023-2024





Guide de la saison

Catégorie U11

Joueurs nés en 2013 et 2014
Joueuses nées en 2012, 2013 et 2014



Saison
2023-2024

SOMMAIRE

- Le calendrier de la saison
- La saison en U11
- Les lois du jeu en U11
- Le terrain des U11
- Les défis en U11
- La partie administrative
- Le foot 5
- L'organisation des rencontres
- Rappels essentiels
- La formation des éducateurs
- L'accompagnement du District
- Règles essentielles...





Calendrier U11

Saison 2023-2024



Mois	Date		Forme de pratiques U10-U11		Mois	Date		Forme de pratiques U10-U11	
	Sem.	Date				Pratique en mixité	Sem.		
AOÛT	Sem. 34	25/08/2023	Reprise au sein des clubs	PHASE AUTOMNE	JANVIER/FÉVRIER	2 ou 3 Journées FUTSAL (Foot à 5)			
	Sem. 35	02/09/2023							
Sem. 36	09/09/2023								
SEPTEMBRE	Sem. 37	16/09/2023	Rentrée du Foot	MARS	Sem. 08	24/02/2024	Vacances de février		
	Sem. 38	23/09/2023	Journée 1		Sem. 09	02/03/2024			
	Sem. 39	30/09/2023	Journée 2		Sem. 10	09/03/2024	Journée 1		
OCTOBRE	Sem. 40	07/10/2023	Journée 3	Sem. 11	16/03/2024	Journée 2			
	Sem. 41	14/10/2023	Journée 4	Sem. 12	23/03/2024	Jour de coupe			
	Sem. 42	21/10/2023	CITY FOOT 5	AVRIL	Sem. 13	30/03/2024	Matchs remis		
	Sem. 43	28/10/2023	Matchs remis		Sem. 14	06/04/2024	Journée 3		
	Sem. 44	04/11/2023	Jour de coupe		Sem. 15	13/04/2024	Journée 4		
NOVEMBRE	Sem. 45	11/11/2023	Journée 5	Sem. 16	20/04/2024				
	Sem. 46	18/11/2023	Journée 6	MAI	Sem. 17	27/04/2024	Matchs remis/CITY		
	Sem. 47	25/11/2023	Journée 7		Sem. 18	04/05/2024	Journée 5		
	Sem. 48	02/12/2023	Journée 8		Sem. 19	08/05/2023	Finale festival U11		
DECEMBRE	Sem. 49	09/12/2023	Période FUTSAL	Sem. 20	18/05/2024	Matchs remis			
	Sem. 50	16/12/2023		Sem. 21	25/05/2024	Journée 6			
	Sem. 51	Vacances scolaires de Noël		JUIN	Sem. 22	01/06/2024			
					Sem. 23	08/06/2024			



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 match simple ou plateaux à 3.

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

- 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 lois du jeu

		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	Libre dans la surface virtuelle de 6mx9m (largeur de but x distance ligne de but au point de pénalty).	
REGLES DU JEU	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 passe 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. Passe possible dans la surface de réparation. Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)	
	Tacles	Autorisé	
	ARBITRAGE	Arbitrage	3 arbitres (privilegier 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.

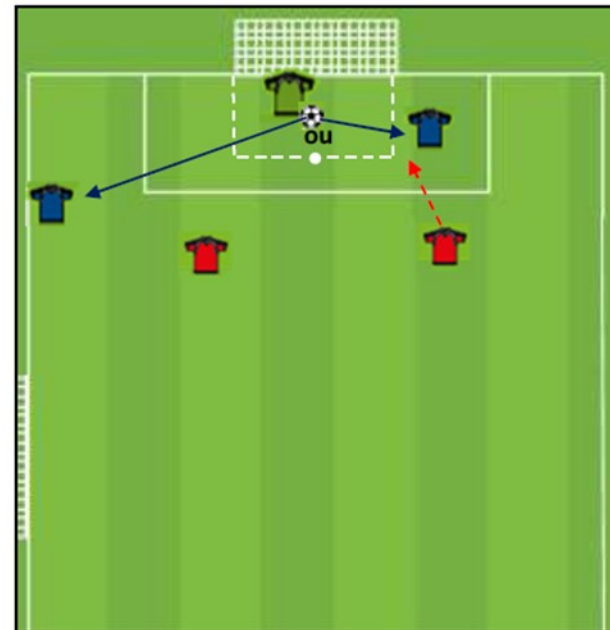
1. Procédure

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

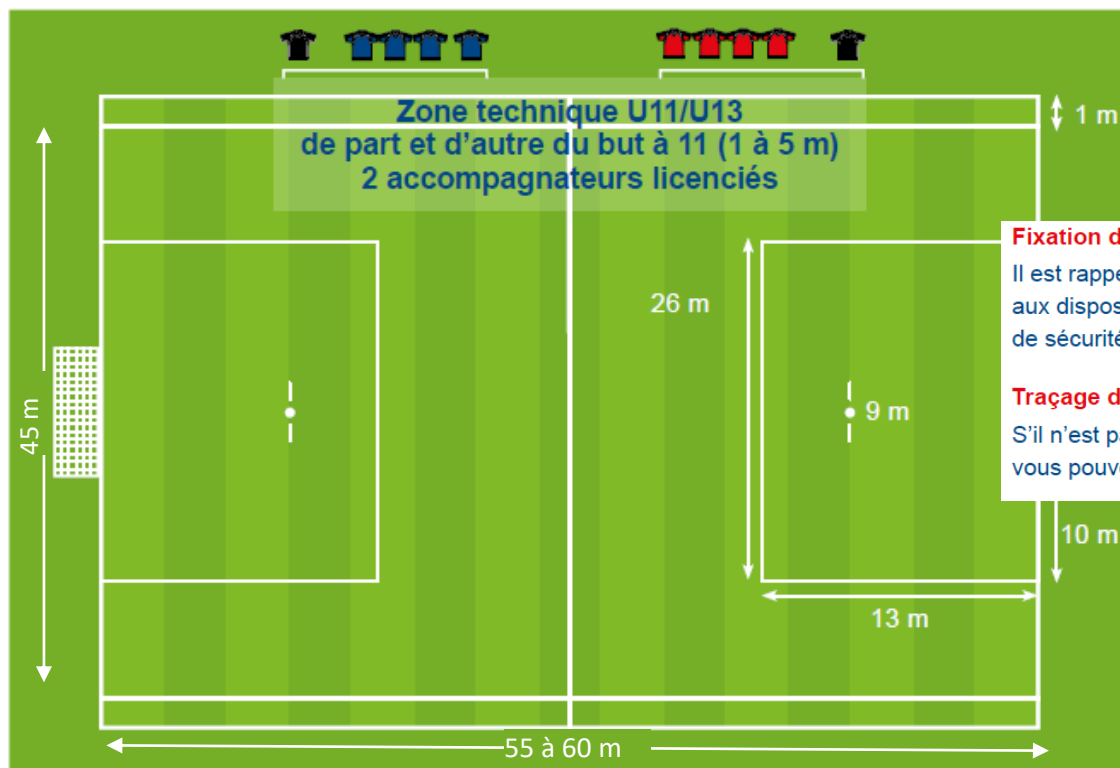
2. Fautes et sanctions

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.

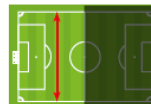
Toutefois un adversaire qui se trouve dans la surface de réparation quand le coup de pied de but est effectué ou entre dans cette surface avant que le ballon soit en jeu, et joue, touche ou influence un adversaire, le coup de pied au but devra être retiré



LE TERRAIN EN 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

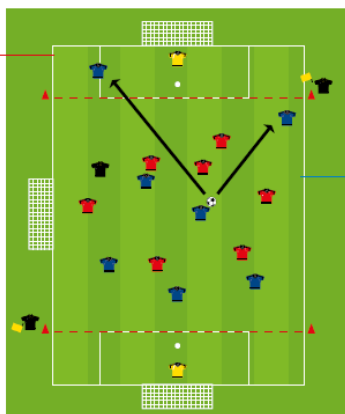
A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > 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.

HORS JEU

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



PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

Annexes



LES DEFIS EN U11 : Phase automne (document téléchargeable sur le site du District)

DEFI CONDUITE DE BALLE

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS

Chaque joueur doit effectuer un slalom le plus rapidement possible.

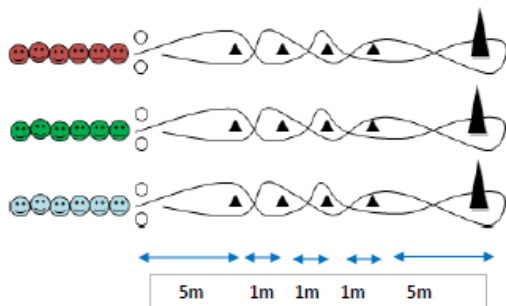
1/3

- * 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

2/3

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 x 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...**



EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS

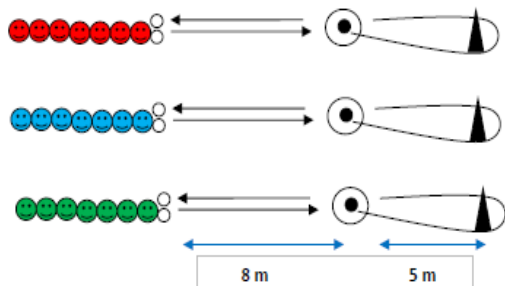
- * Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- * Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).
- * Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)
- * Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de Match
- * Tous les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

3/3

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 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.

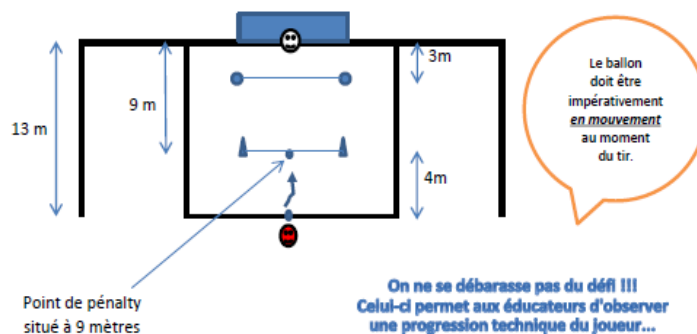
1/3

DEFI TIR EN MOUVEMENT

* 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.



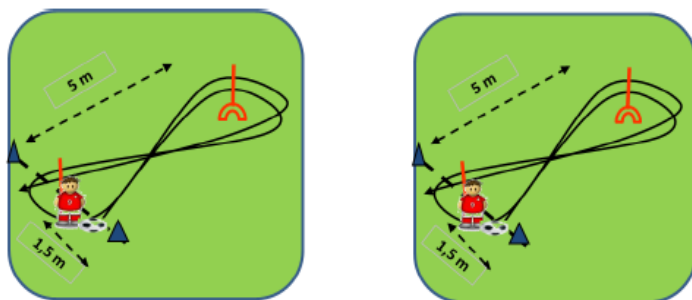
LES DEFIS EN U11 : Phase printemps

DEFI CONDUITE EN 8

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

2/3

- * 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



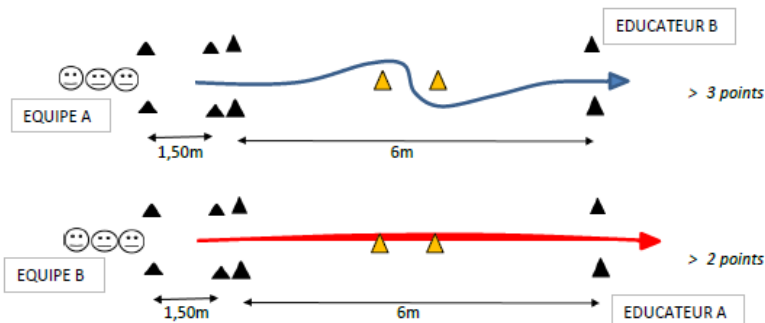
- * Une fois que tous les joueurs sont passés au défi:
L'équipe qui marque le plus de points remporte le défi et empoche 3 points.
L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.

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

3/3

DEFI JONGLAGE 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.

LES FEUILLES DE MATCH ET DEFIS EN U11 :

2 feuilles à remplir :

1 Feuille « licences » Pour Noms + N° Licences

+

Feuille de plateau avec les Résultats défis et matchs

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

FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°1 - Saison 2023 - 2024											
Joueurs nés en 2012 et 2014 - Joueurs nés en 2012, 2013 et 2014 - Possibilité de faire jouer 3 Joueurs U9 (2015) autorisés médicalement											
Poule : _____				Date : ____/____/____				Lieu : _____			
EQUIPE A :				EQUIPE B :				EQUIPE C :			
Non	Prénoms	N° de licence		Non	Prénoms	N° de licence		Non	Prénoms	N° de licence	
Ed. Educateur - An. Dirigeant				Ed. Educateur - An. Dirigeant				Ed. Educateur - An. Dirigeant			
Nom - Prénoms de l'entraîneur				Nom - Prénoms de l'entraîneur				Nom - Prénoms de l'entraîneur			
N° de licence				N° de licence				N° de licence			
Signature responsable équipe A				Signature responsable équipe B				Signature responsable équipe C			
Contrôle des licences effectif <input type="checkbox"/> (souder le cas)				Contrôle des licences effectif <input type="checkbox"/> (souder le cas)				Contrôle des licences effectif <input type="checkbox"/> (souder le cas)			
Date				Date				Date			

Feuille "LICENCES" à transmettre via footclubs en tant que feuille de match principale dans les 48h après la rencontre et la feuille "RESULTATS" à transmettre via footclubs en tant que feuille annexe

FEUILLE DE PLATEAU - U11 PHASE N°1 - Saison 2023 - 2024											
Joueurs nés en 2012 et 2014 - Joueurs nés en 2012, 2013 et 2014 - Possibilité de faire jouer 3 Joueurs U9 (2015) autorisés médicalement											
EQUIPE A : _____				EQUIPE B : _____				EQUIPE C : _____			
1. "RECAP" DES DATES ET DEFIS			2. RESULTAT DU DEFI								
J	DATES*	DEFIS	ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFI						RESULTAT DU DEFI		
1	18/09/2023	Rentrée de Foot	+ 400			3 points			Equipe A		
2	23/09/2023	Conduite de Balle	+ 400 et + 250			2 points			Equipe B		
3	07/10/2023	Jeunesse - Maltrise	+ 250			1 point			Equipe C		
4	14/10/2023	Conduite de Balle	NON Réussite			0 point			Equipe A		
CITY	21/10/2023	FOOT5/CITY STADE	Premier			3 points			Equipe B		
JDC	04/11/2023	Jour de coupe	Second			2 points			Equipe C		
7	18/11/2023	Jeunesse - Maltrise	Troisième			1 point			Equipe A		
8	25/11/2023	Conduite de Balle	NON Réussite			0 point			Equipe B		
9	02/12/2023	Jeunesse - Maltrise et Titre	NON Réussite			0 point			Equipe C		
DEFI EQUIPE A			DEFI EQUIPE B			DEFI EQUIPE C			Total		
Points			Points			Points			Points		
3. RESULTAT DU MATCH			4. RESULTAT DU PLATEAU								
A CONTRE B			B CONTRE C			A CONTRE C			Les points par équipe sont ceux à saisir sur footclubs dans les résultats des matchs.		
Nombre de Bats			Nombre de Bats			Nombre de Bats			EQUIPE A		
Victoire - 3 Points - Egalité - 2 points - Défaite - 1 point			Victoire - 3 Points - Egalité - 2 points - Défaite - 1 point			Victoire - 3 Points - Egalité - 2 points - Défaite - 1 point			EQUIPE B		
EQUIPE A			EQUIPE B			EQUIPE C			EQUIPE C		
Nombre de Points			Nombre de Points			Nombre de Points			Total des Points DEFI + MATCHS		
Addition des points des 7 matchs			Addition des points des 7 matchs			Addition des points des 7 matchs			EQUIPE A		
Points			Points			Points			EQUIPE B		
Points			Points			Points			EQUIPE C		
REMARQUES:			REMARQUES:			REMARQUES:			Signature		

Feuille "RESULTATS" à transmettre via footclubs en tant que feuille annexe dans les 48h après la rencontre accompagnée de la feuille "LICENCES"



LA PARTIE ADMINISTRATIVE :

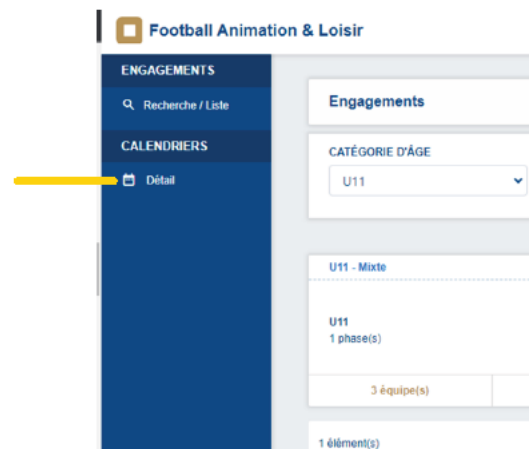
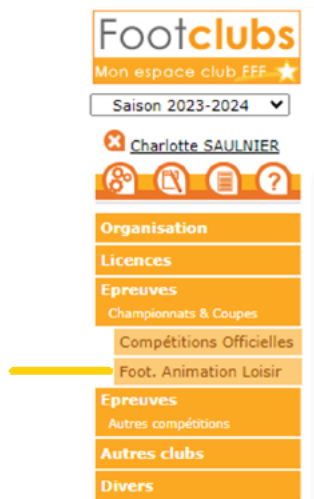
Partie 1/5

PROCÉDURE ENVOI DOCS U11



- Ouvrir Footclubs
- Onglet Epreuves Championnats & Coupes
- Cliquez sur Foot. Animation Loisir

- Détails



LA PARTIE ADMINISTRATIVE : Partie 2/5

PROCÉDURE ENVOI DOCS U11



- Epreuve : U11 - Equipe : Sélectionner l'équipe concernée - Du : ... Au : ...

Football Animation & Loisirs

SAISON 2023-2024 CSAILMIERS 30031 - TRIANGLE D'OR JURA FOOT

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE U11 ÉQUIPE U11 - TRIANGLE D'OR JUR... DU 01/09/2023 AU 24/09/2023

CALENDRIER

SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2023 - CLASSEUR

SITE 1 - SOLD

TRIANGLE D'OR JURA FOOT

SALING LES BAINS - STADE DESP.

1 EQUIPE(S)

21 SITE(S)

1 ÉPREUVE(S)

- Onglet Administratif :

Football Animation & Loisirs

SAISON 2023-2024 CSAILMIERS 30036 - BRESSE JURA FOOT

SAMEDI 30 SEPTEMBRE 2023 - 14H30

BLETTERANS - PARC DES SPORTS JEAN PERRODIN 4

Administratif Sportif

INFORMATIONS GÉNÉRALES

ÉPREUVE / PHASE	SECTEUR	POULE
U11 - 1ère Phase	Jura	Poule H
CLUB ORGANISATEUR	PRATIQUE	
30036 - BRESSE JURA FOOT	Chaque	

CONTACTS

COORDONNÉES	EMAIL	TÉLÉPHONE
CLUB - RÉFÉRENT	chargemissions@jura.fr	0541723008
SALLIÈRE Charlotte		
ORGANISATEUR - RE-NO. CATÉGORIE D'ÂGE	EMAIL	TÉLÉPHONE
LOC/FELU/Lineur	luc.felu@orange.fr	055332940

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

- FEUILLE LICENCE U11
- FEUILLE RÉSULTATS U11

ÉQUIPES

Club	Équipe	Présent	Absent	Absent Révisés
141607	A. S. JURADOLORE FOOTBALL 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
117995	A.S. MONTBARRÉY 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30036	BRESSE JURA FOOT 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	TOTAL	03	03	03

DOCUMENTS À TRANSMETTRE

FEUILLE DE CHALLENGE

AUCUN DOCUMENT

Formats de fichiers autorisés : .jpg, .png, .pdf - Taille maximale : 50Mo

COMMENTAIRE(S)

Version : 1.11.6



LA PARTIE ADMINISTRATIVE :

Partie 3/5

PROCÉDURE ENVOI DOCS U11



- o Equipes : Noter la présence ou non des équipes

ÉQUIPES					
Club	Équipe	Présent	Absent	Absent Prévenu	
559208	BECCOGE JURA FOOT 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
559208	BECCOGE JURA FOOT 3		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
533274	F.C. COURLAUX-VILSAORNE 1		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL		03	03	03	

3 ÉQUIPES

- o Documents à transmettre : télécharger la feuille de licences & de résultats en cliquant sur la flèche. PS : un seul document peut être téléchargé donc vous devez rassembler la feuille de licence et de résultats sur une feuille unique.

DOCUMENTS À TRANSMETTRE

FEUILLE DE CHALLENGE



AUCUN DOCUMENT

Formats de fichiers autorisés : .jpg, .jpeg, .png, .pdf - Taille maximale : 5Mb



LA PARTIE ADMINISTRATIVE :

Partie 4/5

PROCÉDURE ENVOI DOCS U11



- Onglet Sportif :

Football Animation & Loisir

SAISON 2023-2024 CHALLENGE 20198 - GRESSE JURAFOOT

Challenge - Detail

SAMEDI 30 SEPTEMBRE 2023 - 14H30
BLETTERANS - PARC DE S SPORTS JEAN PERRODIN 4

Administratif Sportif

MATCHS

VOIR LES MATCHS ET RÉSULTATS DU CHALLENGE

	ÉQUIPE	SCORE	ÉQUIPE	
#1	BRESSE JURA FOOT 1	<input type="text"/> - <input type="text"/>	A.S. JURA DOLOIS FOOTBALL 1	■
#2	BRESSE JURA FOOT 1	<input type="text"/> - <input type="text"/>	AS MONTABREY 1	■
#3	A.S. JURA DOLOIS FOOTBALL 1	<input type="text"/> - <input type="text"/>	AS MONTABREY 1	■

Ajouter un match

DÉFI GLOBAL

COCHER LE OU LES VAINQUEUR(S) DU DÉFI GLOBAL

Club	Équipe	Vainqueur
54887	A.S. JURA DOLOIS FOOTBALL - 1	<input type="checkbox"/>
51796	AS MONTABREY - 1	<input type="checkbox"/>
53036	BRESSE JURAFOOT - 1	<input type="checkbox"/>

ANNULER VALIDER



LA PARTIE ADMINISTRATIVE :

Partie 5/5

PROCÉDURE ENVOI DOCS U11



- Entrer les résultats avec les scores "Résultats plateau"

MATCHS

SAISIR LES MATCHS ET RÉSULTATS DU CHALLENGE

	ÉQUIPE	SCORE	ÉQUIPE	
#1	BRESSE JURA FOOT 2	<input type="text"/> - <input type="text"/>	BRESSE JURA FOOT 3	<input type="checkbox"/>
#2	BRESSE JURA FOOT 2	<input type="text"/> - <input type="text"/>	F.C. COURLAOUX VALSAORNE 1	<input type="checkbox"/>
#3	BRESSE JURA FOOT 3	<input type="text"/> - <input type="text"/>	F.C. COURLAOUX VALSAORNE 1	<input type="checkbox"/>

[+ AJOUTER UN MATCH](#)

- Cocher le gagnant du défi.

DÉFI GLOBAL

COCHER LE OU LES VAINQUEUR(S) DU DÉFI GLOBAL

Club	Équipe	Vainqueur
550956	BRESSE JURA FOOT - 2	<input checked="" type="checkbox"/>
550956	BRESSE JURA FOOT - 3	<input type="checkbox"/>
532274	F.C. COURLAOUX VALSAORNE - 1	<input type="checkbox"/>

- Cliquer sur valider.





Pratique sur city-stade revue pour la saison 2023-2024 :

Une date par demi saison

- **Phase automne**
 - Samedi 21 octobre
- **Phase printemps**
 - Samedi 27 avril (priorité aux matchs remis)
- Une sélection des installations city-stades a été menée (toujours à l'écoute de vos retours)
- Une programmation diffusée plus en amont
- **Rôle essentiel de l'encadrement pour préserver l'atmosphère des rencontres et arbitrer**
- Recommandation du 4c4 pour certains sites (indication sur les programmations)
 - **La participation reste obligatoire**



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



Quelques rappels essentiels :

- Toute demande :
Doit être émise à secretariat@jura.fff.fr depuis le mail officiel du club.
Toujours préciser la personne émettrice!
- Rappel du délai pour les changements (terrain, date et heure) :
7 JOURS VIA FOOTCLUBS !
- **ATTENTION !** Les reports ne sont pas autorisés. On peut toutefois avancer la date d'une rencontre (sous réserve de l'accord du District).
ANTICIPEZ !

- RAPPELS IMPORTANTS FMI



La formation des éducateurs

PARCOURS BÉNÉVOLE

ATTESTATIONS FÉDÉRALES (AF)

Éthique et intégrité

Pratique féminine

Handi-foot

Foot Adapté

Arbitrage

Golf-Foot

Foot en marchant

FOOT5

Futnet

Fit-Foot

Accompagnateur d'équipe

Futsal

CERTIFICATS FÉDÉRAUX INITIATEURS (CFI)

Seniors

Beach Soccer

U14-U19

Gardien de But

U10-U13

Préparateur Physique

U6-U9

Futsal

Projet Club

DIPLÔMES FÉDÉRAUX (DF)

Responsable École de Football



Coach Jeunes



Coach Seniors



Plus d'infos sur

fff.fr/educateurs-entraîneurs/parcours-benevole



GUIDE DE LA SAISON U11 – 2023-2024
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

Retour au
sommaire

La formation des éducateurs

Certificat Fédéraux Initiateur

U6/U9 – U11/U13 – U14/U19 - Seniors

16h dont FOAD + 8h MSP

Processus en alternance sur 1 mois

Bloc 1
6h
Présentiel

FOAD
Asynchron
e
2h00

Pratique
en club
8h

Bloc 2
6h
Présentiel

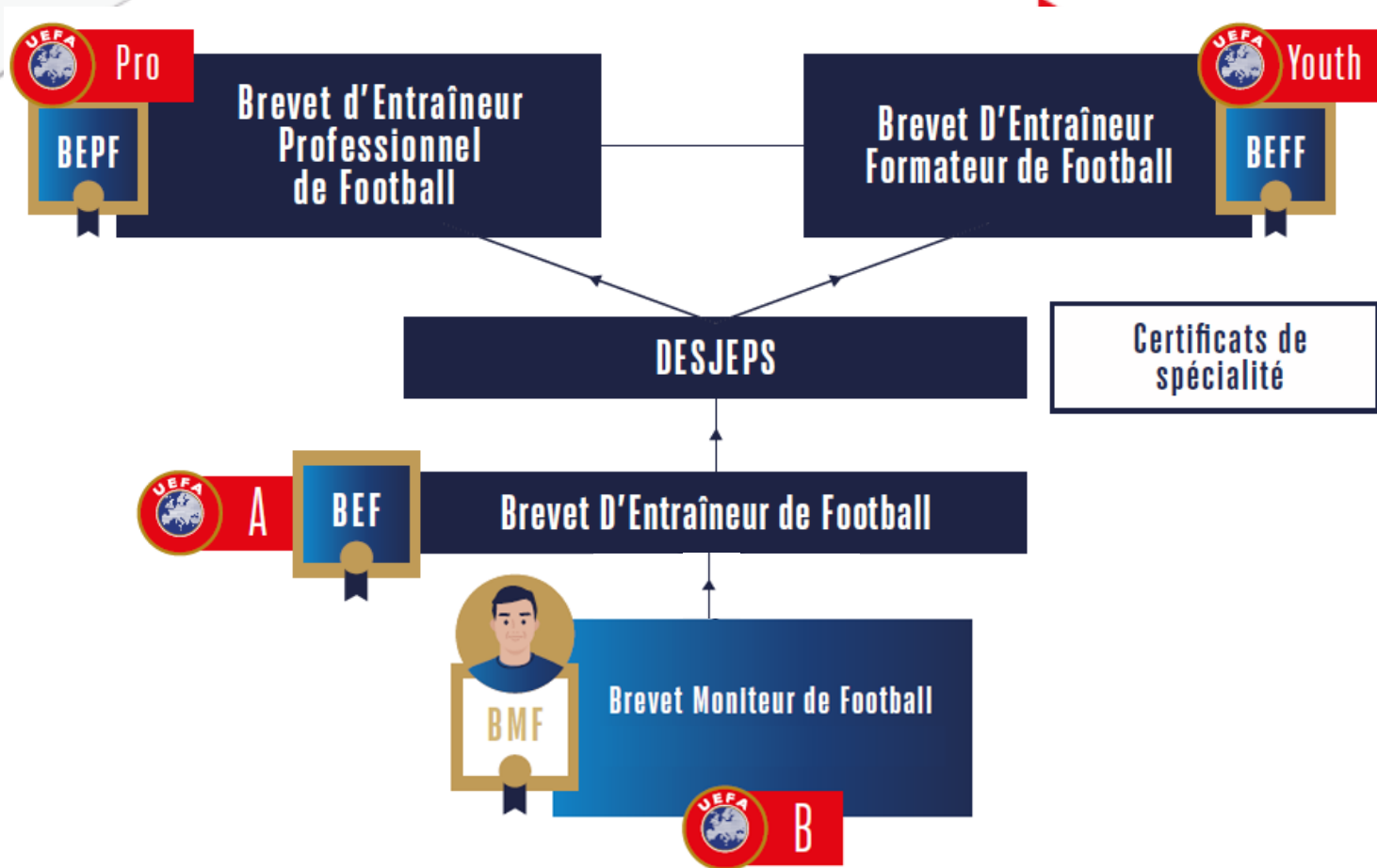
FOAD
Asynchron
e
2h00

Distanciel
FOAD
Evaluation
finale
(Facultatif)
30'



La formation des éducateurs

PARCOURS PROFESSIONNEL



Les équivalences

EQUIVALENCES DU 01/07/2023 AU 30/06/2027

ANCIENS MODULES/CFF	NOUVEAUX CERTIFICATS/ DIPLOMES	GESTIONNAIRE	DEMARCHE	DELIVRANCE DIPLOME
MODULE SENIORS	CFI SENIORS	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE U17-U19	CFI U14-U19	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE U15	CFI U14-U19	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE U13	CFI U10-U13	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE U11	CFI U10-U13	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE U9	CFI U6-U9	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE U7	CFI U6-U9	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
MODULE ANIMATEUR/TRICE FEDERALE	ATTESTATION FÉDÉRALE PRATIQUE FÉMININE	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
CFF4	CFI PROJET CLUB CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
CFF2 OU CFF3 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF COACH JEUNES	Ligues Régionales	Inscription et participation à la journée de formation complémentaire	Ligues Régionales
CFF3 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF COACH SENIORS	Ligues Régionales	Inscription et participation à la journée de formation complémentaire	Ligues Régionales
MODULES U7 + ANIMATEUR/TRICE FÉDÉRALE + CFF1 + CFF4 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF RESPONSABLE ECOLE DE FOOTBALL (UEFA C)	FFF (Service Entraîneurs)	Sur dossier à envoyer complet directement à la FFF (Service Entraîneurs)	FFF (Service Entraîneurs)

*Une journée de 8h spécifique organisée par les Ligues Régionales



Le planning des formations éducateurs :

Formations	Catégories	Lieu	Dates et horaires	Volume Horaire	Formateur
CERTIFICATS FEDERAUX INITIATEURS					
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U6-U9	U6-U9	Aiglepierre	Vendredi 13 octobre 2023 de 18h à 21h <u>et</u> Samedi 14 octobre 2023 de 9 h à 12h <u>et</u> Vendredi 27 octobre 2024 de 18h à 21h <u>et</u> Samedi 28 octobre 2024 de 9h à 12h	12h (4x3h)	Jaillet
		Saint-Amour	Samedi 17 février 2024 de 9 h à 16h <u>et</u> Samedi 2 mars 2024 de 9h à 16h	12h (2x6h)	Jaillet
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U10-U13	U10-U13	Morbier	Samedi 21 octobre 2023 de 9 h à 16h <u>et</u> Samedi 4 novembre 2023 de 9h à 16h	12h (2x6h)	Jaillet
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U14-U19	U14-U19	Lons	Vendredi 8 mars 2024 de 18h à 21h <u>et</u> Samedi 9 mars 2024 de 9 h à 12h <u>et</u> Vendredi 29 mars 2024 de 18h à 21h <u>et</u> Samedi 30 mars 2024 de 9h à 12h	12h (4x3h)	Comebois
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice SENIORS	SENIORS	Poligny	Samedi 9 décembre 2023 de 9h à 16h <u>et</u> Samedi 23 décembre 2023 de 9h à 16h	12h (2x6h)	Comebois
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice PROJET CLUB	Projet Club	?	à déterminer	12h (2x6h)	Comebois/Jaill et
CERTIFICAT FEDERAUX INITIATEURS SPECIFIQUES					
GARDIEN DE BUT			Samedi 3 février 2024 de 8h45 à 17h15 <u>et</u> Samedi 10 février 2024 de 8h45 à 17h15	16h (2x8h)	Comebois/Dupre z
MODULE FUTSAL			En attente		
ATTESTATIONS FEDERALES En attente					
CERTIFICATIONS CFF					
CERTIFICATIONS CFF	CFF1 et CFF2 et CFF3	Champagnole	Mercredi 6 décembre 2023	Journée	Comebois



Les actions du Projet de Performance Fédéral :

U12F / U13F Joueuses nées en 2012 et 2011	Centres de Perfectionnements	Lundi 23 octobre 2023	à déterminer	Après-midi
		Vendredi 3 novembre 2023	à déterminer	Après-midi
		Jeudi 22 février 2023	à déterminer	Après-midi
	Rassemblement secteur "39/71"	Mercredi 13 mars 2024	Saint-Amour	Après-midi
	Centres de Perfectionnements	Jeudi 18 avril 2024	à déterminer	journée complète
		Mercredi 12 juin 2024	à déterminer	Après-midi
	Stage Régional U13F	Du 15 au 17 avril 2024	Dijon	3 jours
Stage Régional U13F	Du 21 au 23 juin 2024	Dijon	3 jours	

U12 Joueurs nés en 2012	Centres de Perfectionnements	Mardi 24 octobre 2023	Tavaux et Molinges	après-midi
		Jeudi 2 novembre 2023	Tavaux et Molinges	après-midi
		Lundi 19 février 2024	à déterminer	après-midi
		Mercredi 27 mars 2024	à déterminer	après-midi
		Lundi 15 avril 2024	à déterminer	journée complète
		Mercredi 29 mai 2024	à déterminer	après-midi
	Stage régional	Samedi 29 et dimanche 30 juin 2024	Dijon	2 jours

U13 Joueurs nés en 2011	Centres de Perfectionnements	Vendredi 1er septembre 2023	Poligny	après-midi
		Mardi 24 octobre 2023	Tavaux et Molinges	matin
		Jeudi 2 novembre 2023	Tavaux et Molinges	matin
		Mercredi 13 décembre 2023	à déterminer	après-midi
	Détection Pôle Secteur 39/71	Mercredi 24 janvier 2024	Dijon	Journée
	Centres de Perfectionnements	Mardi 20 février 2024	à déterminer	après-midi
		Mardi 16 avril 2024	à déterminer	journée complète
		Mercredi 5 juin 2024	à déterminer	après-midi
	Stage Régional	19 et 20 février ou 21 et 22 février 2024	Dijon	2 jours
	Pré-Concours d'Entrée Pôle Espoir + Détection GB	Samedi 23 et Dimanche 24 mars 2024	Dijon	2 jours
Match contre Pôle Espoir	Mercredi 3 avril 2024	Dijon		
Concours d'Entrée Pôle Espoir 2nd tour	Du 22 au 24 avril 2024	Dijon	3 jours	



L'accompagnement des clubs par le District du Jura



Contact Clément JAILLET :
06.08.68.85.58
ou ctd-dap@jura.fff.fr

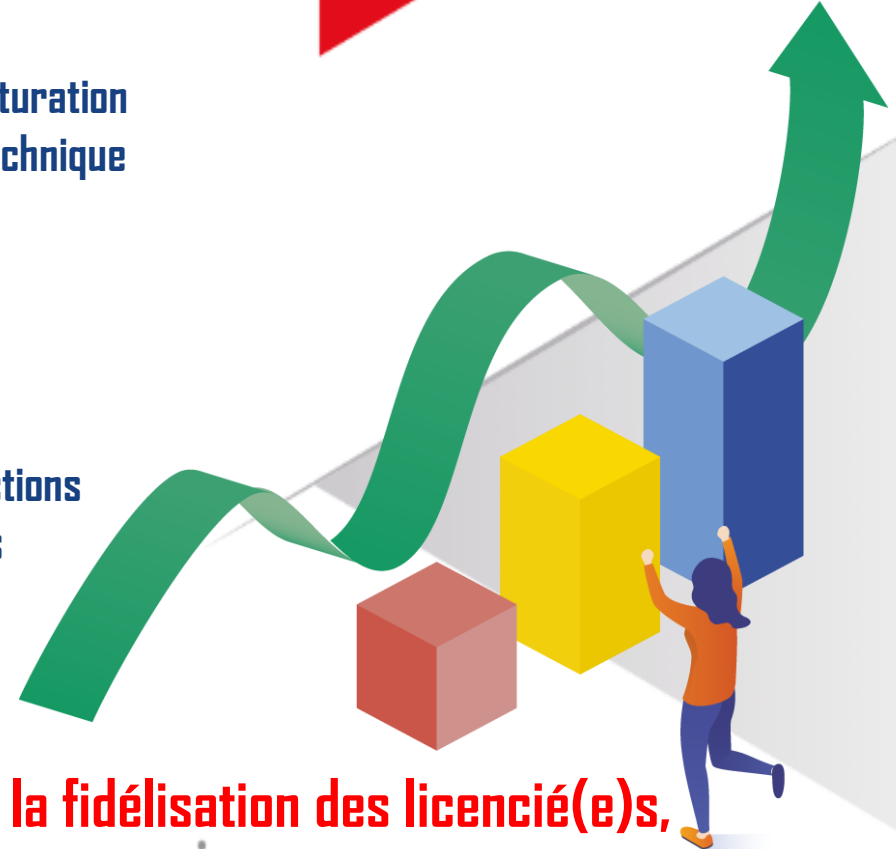
Accompagnement/
suivi des éducateurs

Soutien à la structuration
et coordination technique
du club

Aide au développement des
équipes et effectifs
(réunion travail +
accompagnement)

Accompagnement séance
(cible joueurs et/ou
éducateurs)

Coordination des actions
avec les écoles



**Pour améliorer l'attractivité, la fidélisation des licencié(e)s,
créer/maintenir des équipes, faire vivre votre club**



GUIDE DE LA SAISON U11 – 2023-2024
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au
sommaire](#)

Où trouver les infos relatives 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 > U11
- Conseiller technique DAP : Clément JAILLET : ctd-dap@jura.fff.fr ou 06.08.68.85.58



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)



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

06.08.68.85.58

ctd-dap@jura.fff.fr

