

2

LA MODÉLISATION DES U10-U11





LES LOIS DU JEU

U10-U11



LOIS DU JEU POUR LA PRATIQUE SPECIFIQUE A 8

Catégories U10/U11 et U12/U13

G et F

Ce document a été conçu dans un objectif éducatif, pédagogique et citoyen. Il vise à accompagner l'ensemble des acteurs du football des enfants dans la compréhension des lois du jeu applicables à la pratique du football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

Pour les jeunes joueurs et joueuses, l'apprentissage des lois du jeu fait partie intégrante de leur formation. Mieux connaître les règles permet de mieux comprendre le jeu, de prendre de meilleures décisions sur le terrain et d'adopter un comportement respectueux envers les partenaires, les adversaires et les arbitres. Ce document a également pour vocation d'initier les enfants à l'arbitrage, notamment à travers l'arbitrage à la touche, afin de les responsabiliser et de les sensibiliser au respect des décisions prises pendant une rencontre.

Pour les parents, éducateurs, dirigeants et accompagnateurs, ce règlement permet de mieux connaître les spécificités du football à 8 et les adaptations des lois du jeu mises en place pour répondre aux besoins des jeunes pratiquants. Cette connaissance favorise une meilleure compréhension des décisions arbitrales et permet d'accompagner les enfants dans leur apprentissage, notamment lorsqu'ils occupent la fonction d'arbitre assistant à la touche.

Au-delà de la simple application des règles, ce document s'inscrit dans une démarche de bienveillance et de formation. L'erreur fait partie intégrante de l'apprentissage. Chacun est ainsi invité à contribuer à un environnement positif, respectueux et encourageant, où l'apprentissage, le plaisir de jouer et le développement des compétences restent les priorités.

Ce règlement se veut donc un outil partagé de compréhension, de dialogue et d'accompagnement au service d'une pratique éducative, épanouissante et formatrice du football des enfants.

Les présentes lois du jeu s'inscrivent dans le cadre général des Lois du Jeu de l'IFAB, dont elles constituent une adaptation spécifique à la pratique du football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

* Pour désigner un joueur ou une joueuse, le terme « joueur » est employé dans l'ensemble du document.

LOI 1 : LE TERRAIN

Le terrain correspond à un 1/3 terrain de football à 11, soit 60 à 70 mètres en longueur et 45 à 50 mètres en largeur.

Les surfaces de réparation mesurent 26m x 13m. Le point de pénalty est à 9 mètres.

Les buts mesurent 6m x 2.10m. Ils doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule et sont équipés de filets.

La zone technique réservée aux 2 accompagnateurs licenciés (à minima une personne majeure et un jeune de plus de 16 ans) et aux joueurs suppléants sera placée à gauche ou à droite du but du terrain du football à 11, dans la mesure du possible, mise en place d'une zone rectangulaire de 3m x 5m (couppelles) avec un banc de touche.

LOI 2 : LE BALLON

Un ballon de type n°4 homologué est utilisé pour les rencontres des catégories U11 et U13.

Règlement v.0

Avril 2020

LES DOCUMENTS

Les lois du jeu

Le poster des lois du jeu

NOUVEAU

Hors jeu à la médiane



LOIS DU JEU DU FOOT À 8

CATÉGORIE U10 – U13

JOUEUR / JOUEUSE

- U10-U11 : U10-U11 G et F / 3 U9 G ou F par équipe / U12F / Mixité autorisée
- U12-U13 : U12-U13 G et F / 3 U11 G ou F par équipe / U14F / Mixité autorisée



DURÉE

U10-U11 : 60 min
U12-U13 : 70 min



BUTS

6m x 2,10m



BALLON

Taille 4



CLASSEMENT

Classement à la journée



FAIR-PLAY

Check main au début et à la fin de chaque rencontre



LE GARDIEN DE BUT

Prise de balle à la main suite à une passe d'un partenaire interdite. Relance uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m. Volée et demi-volée interdites.



SURFACE DE RÉPARATION

26 x 13m



TOUCHE

à la main



COUP DE PIED DE BUT

Ballon arrêté dans la zone virtuelle 6m x 9m (délimitée par la largeur des montants)



CORNER

Au pied, adversaire à 6 mètres



TACLES

AUTORISÉS



JEU DE TÊTE

TOLÉRÉ



ARBITRAGE

À la touche : Enfant Tutoré
Centre : Jeune ou Adulte



DIMENSIONS DU TERRAIN

00m x 00m

Version non officielle



RETROUVEZ LES RÈGLES ET LES LOIS DU JEU DEPUIS VOTRE TÉLÉPHONE PORTABLE !

FLASHES !



U10/U11 : pas de pause coaching excepté sur « Jour de Coupe »
U12-U13 : 2 min au milieu de chaque période

Passion

Plaisir

Rénovation du Football des Enfants des U6 au U13 G & F



U10-U11 – LE CHALLENGE

U10-U11

Un Football pour tous les enfants



Challenge

3 rencontres de 20 min
Défi technique « Jonglerie » - Par niveau

LES INCONTOURNABLES

Défi jonglerie lors de toutes les dates
Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche – Arbitrage tutoré

LES ADAPTATIONS POSSIBLES

- Maintien de la jonglerie existante (sous condition, validation Ligue)
- Jonglerie n°1 : 45 secondes ou 1 minute
- Nbre de points pour la jonglerie (1 ou 2 pts)

LA JONGLERIE

- Surface de contact interdite = la tête
- Rangement par niveau
- Cycle 1 et 2 : Défi n°1 Jonglerie Statique
- Cycle 3 et 4 : Défi n°2 Jonglerie en Mouvement



FEUILLE DE SUIVI – JONGLERIE EN MOUVEMENT – U10-U11

Matrice A	Matrice B
Matrice une croix dans la zone valide à chaque passage. Zone 1 = 1 point, Zone 2 = 2 points	
Zone 1	Zone 2
Zone 3	Zone 4
TOTAL	TOTAL

4 minutes
2 jongleries à minima par zone de jeu
1 jonglerie après chaque zone pour valider celle-ci
Départ du joueur suivant quand le ballon tombe ou que les 2 zones sont validées

QR CODE



Passion

Plaisir

Pratique : 8 v 8 dont GB

Espace de jeu : Terrain Foot à 8

Nbre d'équipes : 4

Contenu :

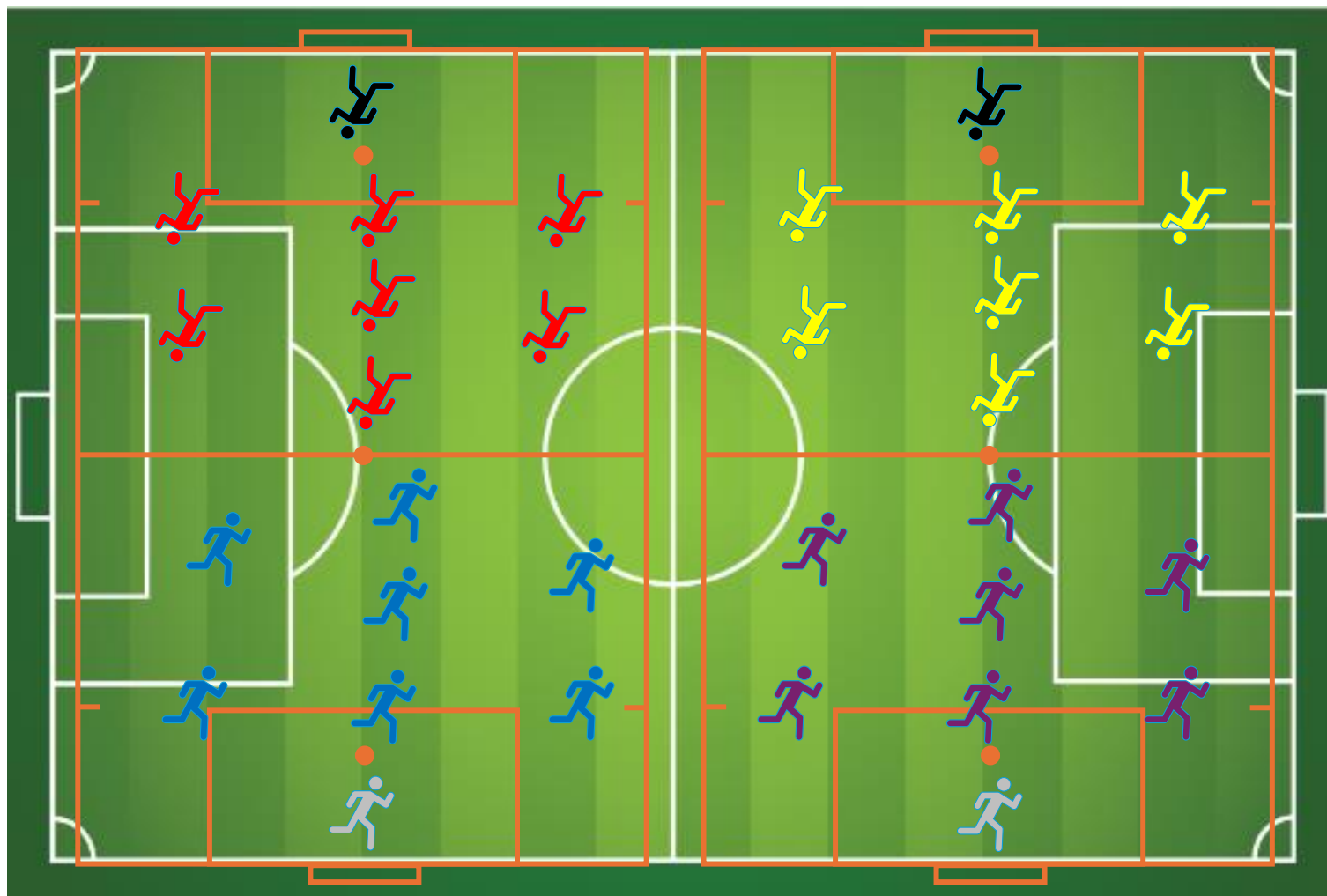
- Défi jonglerie au début
- 3 matchs de 20 min
 - T1 Match : A v B et C v D
 - T2 Match : A v C et B v D
 - T3 Match : B v C et D v A

Lois du jeu :

- Football à 8

Conseils Niveau :

- Challenge avec des équipes de même niveau



:

Défi Jonglage Statique – Duel par niveau

Organisation

- Tous les joueurs s'alignent par ordre décroissant de meilleur score à la jonglerie pieds. Le meilleur de l'équipe A se met avec le meilleur de l'équipe B et ainsi de suite...
- Les joueurs fonctionnent par duo :
 - 1 joueur jongle
 - 1 joueur compte les touches
- 2 manches par enfant

Objectif

- Réaliser le meilleur score à la jonglerie. Le joueur qui a réalisé le plus de jonglages à la fin du temps, remporte un point pour son équipe.

Déroulement

- Chaque joueur dispose de **45 secondes ou 1 minute** de jonglage.
- Objectif : réaliser le maximum de touches consécutives.
- Surfaces autorisées : pieds, poitrine, genoux.

Règle importante :

- Dès que le ballon touche le sol, le **compteur ne repart pas à 0**.
- Le ballon peut être démarré :
 - À la **main** ou au **sol**.
- Après chaque contact obligation de reposer le pied au sol.

Rôle de l'observateur

- Compter les touches à voix haute.
- Annoncer le meilleur score réalisé sur la minute.

Rotation

- Les rôles sont inversés à chaque manche (jongleur ↔ compteur).

Cas particulier

- Nbre de joueurs différents par équipe (vidéo)



Défi Jonglage en mouvement

Objectif

- Par équipe, valider le plus de zones possibles dans un délai de 4 min

2 départs possibles :

- À la main
- Au sol

Contacts autorisés

- Pieds,
- Genoux,
- Poitrine
- **Tête interdite**

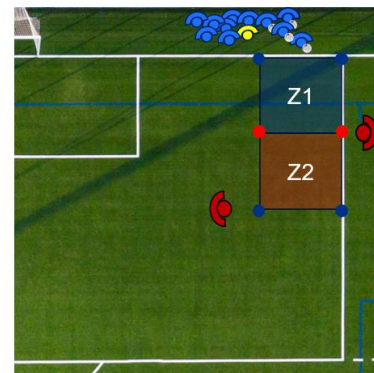
Règles importantes :

Validation d'une zone :

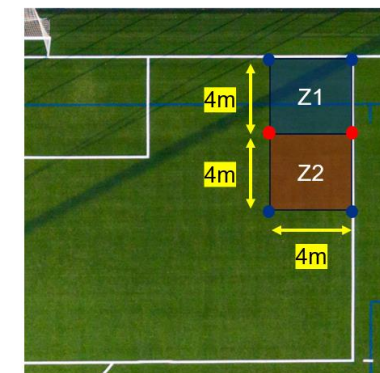
- À minima 2 jonglages par zone
- Maîtrise par un jonglage à la sortie de la zone

Départ du joueur suivant :

- Quand le ballon tombe
- Quand les 2 zones sont validées



Le positionnement des éducateurs et joueurs



Les distances



FEUILLE DE SUIVI – JONGLERIE EN MOUVEMENT – U10-U11

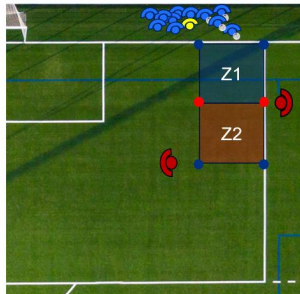


Equipe A		Equipe B	
----------	--	----------	--

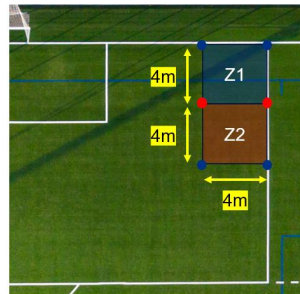
Mettre une croix dans la zone validée à chaque passage. Zone 1 = 1 point, Zone 2 = 2 points

Zone 1		Zone 1	
Zone 2		Zone 2	
TOTAL	Pts	TOTAL	Pts

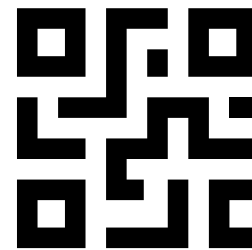
- 4 minutes
- 2 jonglages à minima par zone de 4m
- 1 jonglage après chaque zone pour valider celle-ci
- Départ du joueur suivant quand le ballon tombe ou que les 2 zones sont validées



Le positionnement des éducateurs et joueurs



Les distances



Jour de Coupe

2 rencontres de 30 min avec pause coaching à la 15'
Défi technique « Tirs au but » avant chaque rencontre

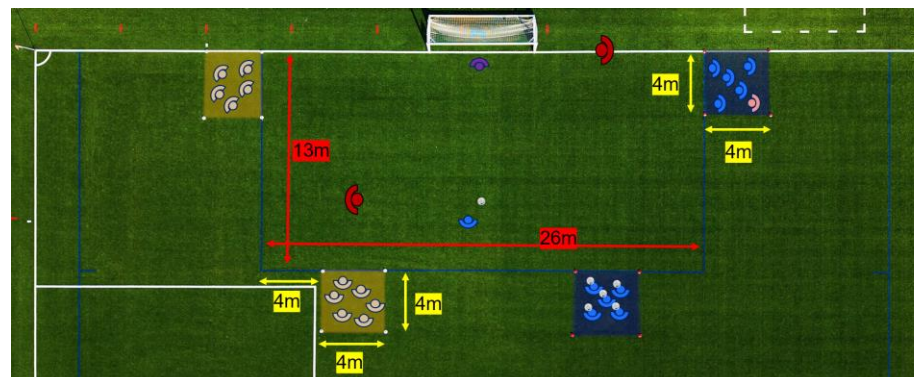
LES RENCONTRES

- Match 1 : A v B et C v D
- Match 2 : Vainqueur (A v B) v Vainqueur (C v D) et Perdant (A v B) v Perdant (C v D)
- Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche – Arbitrage tutoré

LA SÉANCE DE TIRS AU BUT

- 6 tirs par séance
- Tous les enfants tirent à minima 1 pénalty
- Objectifs : marquer le plus de pénalty et le plus rapidement possible
- Chronomètre : Début et fin au contact du pied avec le ballon (1^{er} et 6^{ème})
- Le gardien de but se concentre sur ses arrêts et tirent un pénalty

En cas d'égalité à la fin de la rencontre, l'équipe qui a gagné la séance de tirs au but est désigné vainqueur (Nbre de buts puis chronomètre)



Pratique : 8 v 8 dont GB

Espace de jeu : Terrain Foot à 8

Nbre d'équipes : 4

Contenu :

- Tir au but avant chacune des rencontres
- 2 matchs de 30 min
 - Match 1 : A v B et C v D
 - Match 2 : Vainqueur (A v B) v Vainqueur (C v D) et Perdant (A v B) v Perdant(C v D)

Classement à la journée

En cas de match nul, l'équipe ayant gagné la séance des tirs au but est considéré **vainqueur**.

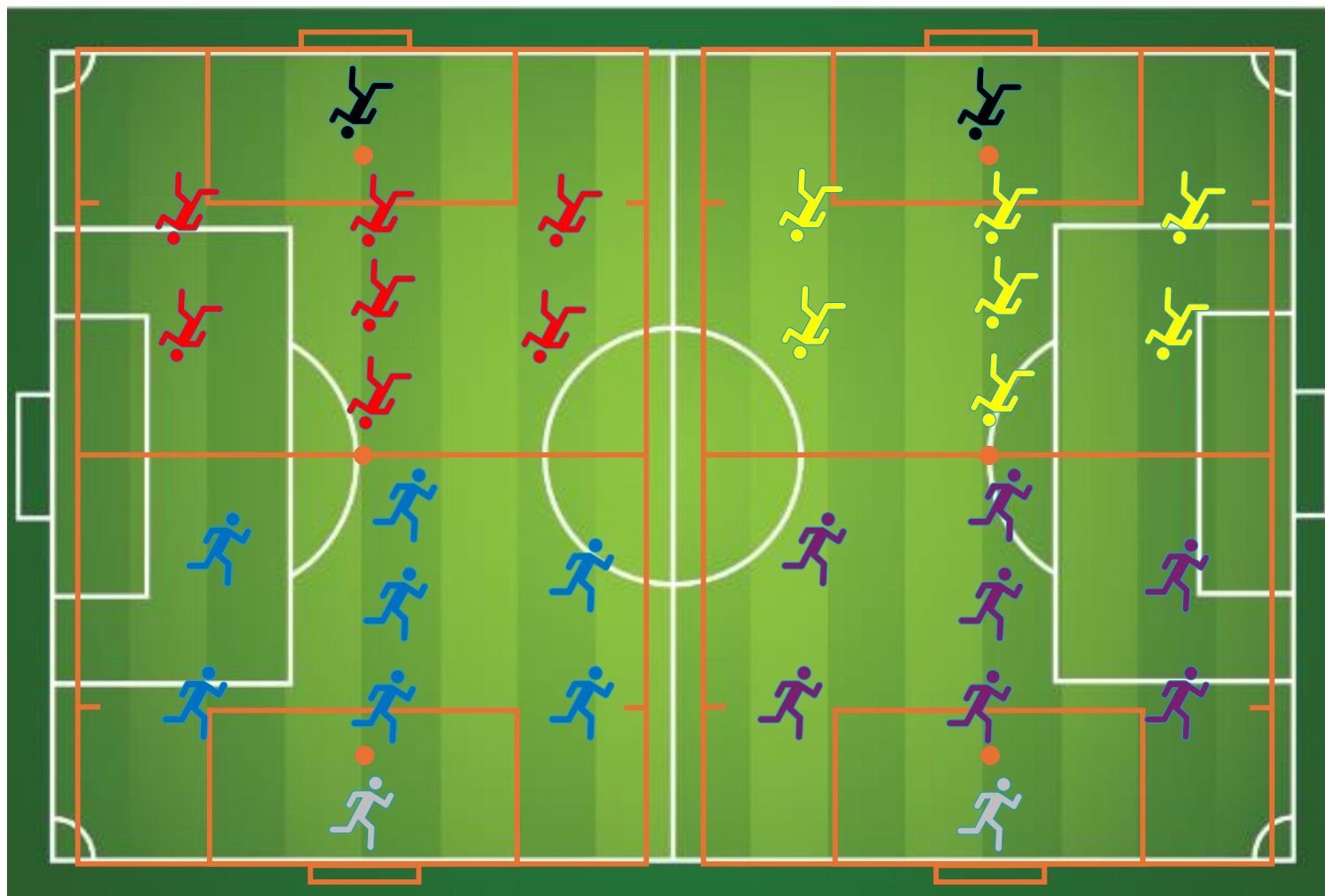
Lois du jeu :

- Football à 8
- Pause coaching

Organisation des tirs au but :

6 tireurs par match

- Faire tirer une fois tout le monde y compris le gardien de but
- Chaque équipe enchaîne ses 6 tirs au but + Chronométrage
- En cas d'égalité, l'équipe qui aura mis le moins de temps sera désignée vainqueur.





5v5

3 matchs de 20 min (4 x 5')
Changement d'équipes toutes les 5 min

LES
INCONTOURNABLES

4 journées dans la saison avec un effectif de 5v5
Buts : 4 x 1,80m
Toutes les équipes U10-U11
Arbitrage en duo

LES ADAPTATIONS
POSSIBLES

- Choix du terrain : Terrain de foot (Synthétique si possible), Gymnase, Terrain Futsal Extérieur
- Choix de l'espace de jeu si terrain de foot
- Positionnement dans la saison (fin de cycle ou regroupé)
- Répartition (futsal uniquement, extérieur uniquement ou mixte)



LE 5v5

- Espace de jeu : 40 x 30m ou 40 x 20m
- Découpage du temps toutes les 5 min pour permettre les changements de joueurs, l'arbitrage
- Préconisation : Niveau similaire pendant 5 minutes

**GYMNASE, TERRAIN
FUTSAL EXTERIEUR et
TERRAIN FOOT 40x20
m:**

- Ballon Futsal (Foot possible)
- Lois du jeu du Futsal Associé

**TERRAIN FOOT
40x30m :**

- Ballon Foot
- Lois du jeu du Futsal associé sans cumul de faute et gardien de but (1 contact dans son camp)

Pratique : 5 v 5 dont GB

Espace de jeu : 40 x 30 m

Nbre d'équipes : 4 équipes de 12 joueurs/ses
(possibilité de doubler le nbre d'équipes car utilisation d'un ½ terrain)

Contenu :

- Uniquement que des rencontres
- Temps 1 : $A \vee B / C \vee D$
- Temps 2 : $A \vee D / B \vee C$
- Temps 3 : $A \vee C / B \vee D$

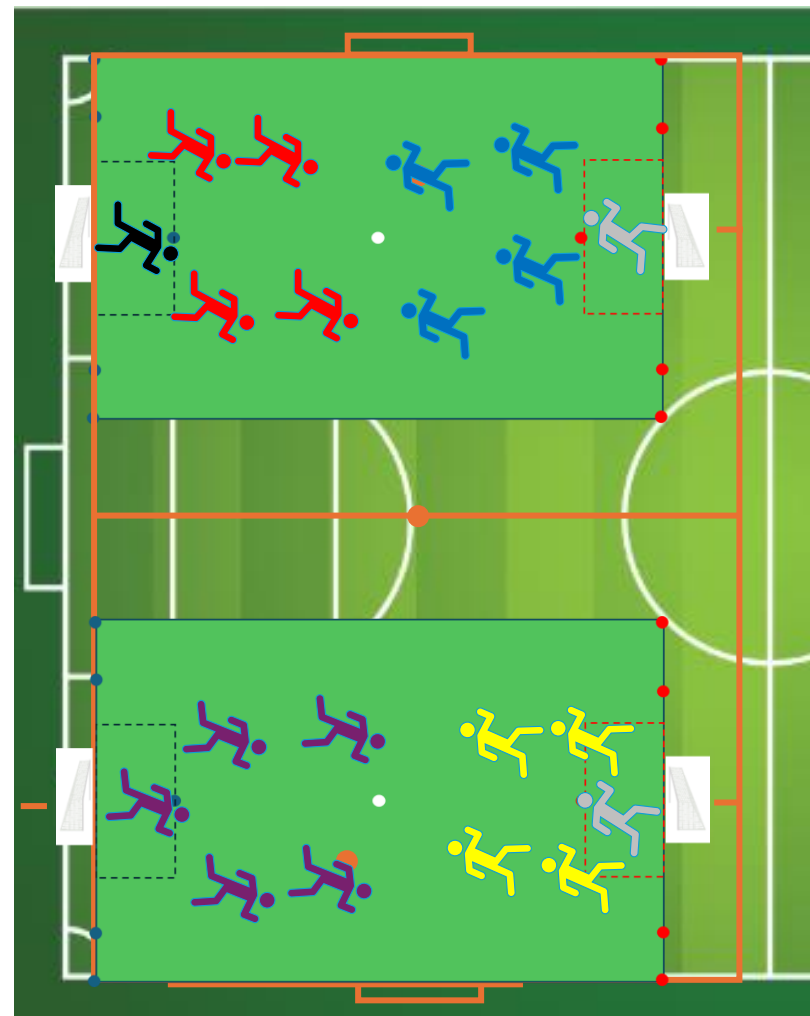
Classement

- Addition des points acquis sur les 3 rencontres

But : 4 x 1,80m

Lois du jeu :

- Le gardien ne peut pas se saisir du ballon à la main sur une passe volontaire d'un coéquipier.
- Sortie de but : A la main par le gardien.
- Coup de pied de réparation (pénalty) : à 6 mètres
- Touches : au pied, ballon arrêté sur la ligne, adversaires à 5 mètres. Interdiction de marquer directement.
- Coups-francs : directs ou indirects, adversaires à 5 mètres
- Hors-jeu : Pas de hors-jeu.
- Notion de 4 secondes pour toutes les remises en jeu.
- Tacles : interdits

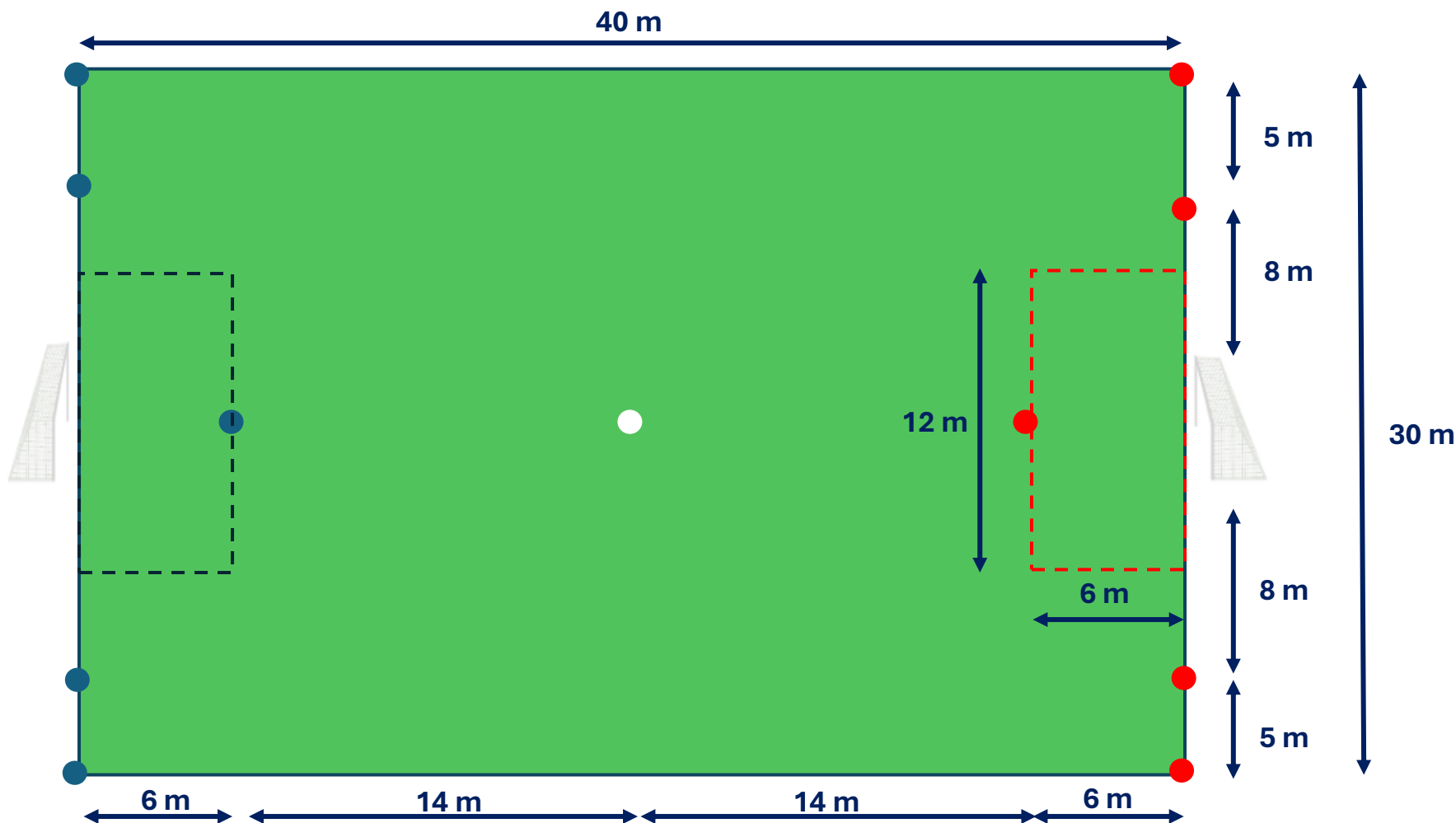
[illegible]

Les lois du jeu du Futsal associé U11/U13

Conseils Niveau : Importance de rassembler des équipes de même niveau

Dimensions :

40 x 30 m



Mise en place :

- Chaque équipe fournit un arbitre pour constituer un duo. Un adulte accompagne chaque arbitre.
- Chacun couvre une ligne de touche complète.
- Un adulte régulateur par terrain

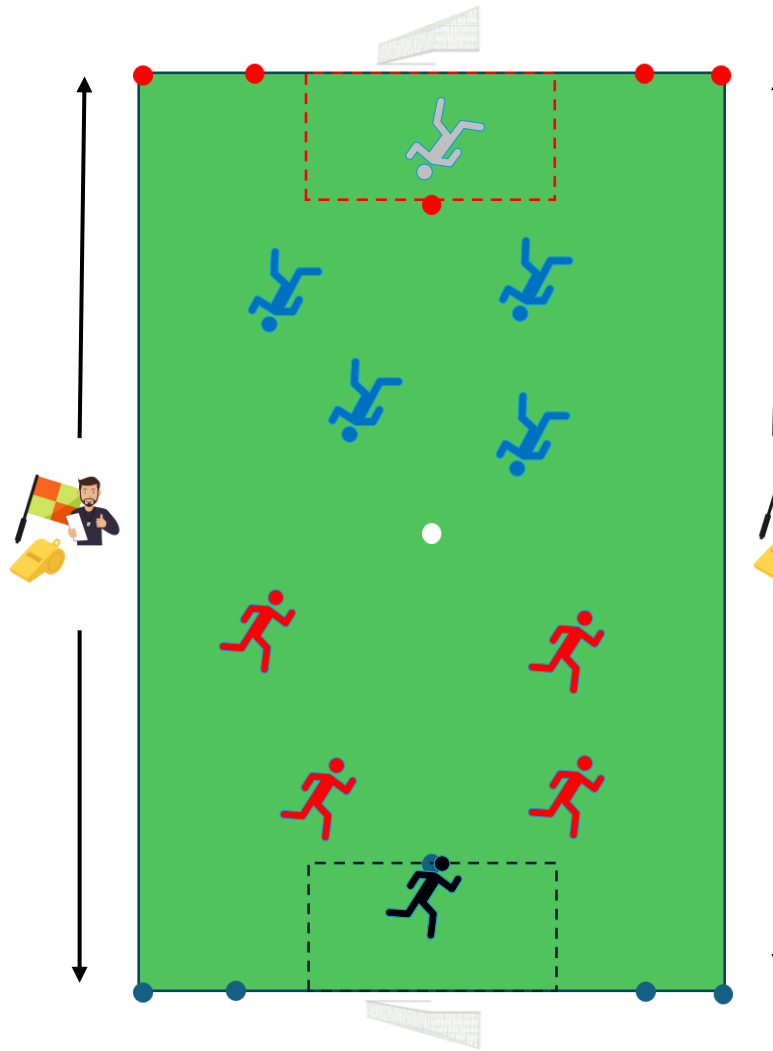


Rôle des arbitres:

- Faire débiter et terminer une rencontre.
- Siffler les fautes.
- Valider un but.
- Coopérer avec son binôme.

Conseils :

- Lors de la présentation des tournois 5 v 5, le dirigeant explique ce qu'on attend des arbitres. (positionnement, gestuelle) et peut l'accompagner (rassure, conseille mais n'arbitre pas à sa place).
- Organiser les rotations pour que tous puissent s'initier.
- Possibilité d'avoir un adulte régulateur sur le bord du terrain qui conseille, intervient si besoin et rassure.



Objectifs :

- Découvrir l'arbitrage sur le terrain en duo et prendre des décisions (fautes, sorties) en utilisant un sifflet.



Arbitrage d'un enfant
tutoré par un adulte



U10-U11

Un Football pour tous les enfants



Formule 6 et 8 équipes
18 min / match si 6 équipes – 15 min / si 8 équipes
Séance de tirs au but si match à égalité

LES INCONTOURNABLES

2 journées à minima dans le cycle 5
Toutes les équipes U10-U11
 Arbitrage tutoré à la touche
 Arbitrage à 2 au centre par les équipes en attente (chacun un ½ terrain) + 1 juge arbitre
 Gestion des séances de tirs au but par les enfants en attente

LES ADAPTATIONS POSSIBLES

- Nbre d'équipes par site
- Nbre de dates
- Epreuve spécifique sur FAL



Passion

Plaisir



U10-U11

Challenge FOOT des enfants

U10-U11

Un Football pour tous les enfants



Passion

Plaisir

Rénovation du Football des Enfants des U6 au U13 G & F



U10-U11

Challenge FOOT des enfants



U10-U11 / Garçons et Filles



Passion

LE CHALLENGE



Des épreuves techniques

2 épreuves techniques
(conduite + tir - jonglerie + tir)
= Évaluation de la performance individuelle



Des épreuves jouées

2 épreuves jouées (1v1 et 4v4)
= Évaluation de la performance individuelle dans un collectif



Des épreuves éducatives
« Programme Éducatif Fédéral »

2 épreuves PEF
= Évaluation des connaissances autour des règles de vie et des règles de jeu

Challenge FOOT des enfants

U10-U11

Un Football pour tous les enfants



CALENDRIER PRÉVISIONNEL



MODE PROGRESSION

U10-U10 F

U11-U11 F

OBJECTIF : évaluer la progression des enfants tout au long de la saison.

Mode Progression



MODE QUALIFICATION

U11 G & F

Phase CLUB

Phase SECTEUR

Phase DISTRICT

La phase Club peut s'organiser de différentes manières, plusieurs formats vous seront proposés (plusieurs séances pour effectuer l'ensemble des épreuves, demi-journée ou journée spécifique)

* Mise en valeur d'une personne investie dans le Football des Enfants dans votre territoire

Plaisir

2 modes

3 phases Mode Qualification

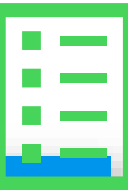
Des enfants acteurs

Mode Progression = Valorisation des progrès
Mode Qualification = Finalité départementale

- Club
- Secteur
- District

- Joueur
- Maitre du temps, des scores, des ballons

Challenge FOOT des enfants



8 vidéos au total

[illegible]