



PLATEAUX U11 GARCONS

Football Libre à 8 et Futsal à 5

PARTICIPATION :

Les rencontres de football de catégorie U11 sont ouvertes aux joueurs titulaires d'une licence U11 et U10 ainsi qu'aux joueuses **U10F, U11F et U12F**. Les joueurs titulaires d'une licence U9 autorisés médicalement à participer en catégorie immédiatement supérieure, peuvent participer à ces plateaux dans la limite de 3 joueurs.

DEROULEMENT DES PLATEAUX :

Les plateaux U11 à 8 se dérouleront en plusieurs phases.

S'agissant d'une épreuve promotionnelle, les classements des diverses phases ne seront pas publiés et ne serviront qu'à donner des indications pour constituer les groupes des phases suivantes.

Lors de la 2^{ème} phase, les plateaux peuvent se dérouler en pratique futsal en gymnases.

Les matchs se joueront le samedi matin, sauf exception liées à la disponibilité des gymnases.

En prélude aux matchs, les équipes en présence devront obligatoirement effectuer les défis jonglages tels que prévus ci-dessous.

La durée des matchs en football libre en U11 est la suivante :

Plateaux de 2 équipes = **2** fois 20 minutes

Plateaux de 3 équipes = **20 minutes** sans interruption **par match**

Plateaux de 4 équipes = **20 minutes** sans interruption **par match**

Lors de chaque phase, il sera programmé des plateaux sous la forme « Jour de coupe ». (voir détails sur fiche jointe)

Les dates de ces sessions de « Jour de coupe » seront définies par la commission en charge des plateaux.

1^{ère} PHASE

Pour la 1^{ère} phase, des groupes seront constitués répartis par secteurs géographiques.

Le nombre d'équipes par groupe n'est pas défini et sera conditionné par le nombre d'équipes engagées. Les groupes de secteur pourront éventuellement être revus en fonction des engagements reçus.

Le District et la Commission en charge de la compétition se réservent la possibilité d'effectuer les arbitrages utiles si nécessaire.

A l'intérieur de ces groupes, les équipes se rencontreront sous forme de plateaux de 3 ou 4 équipes, selon le calendrier établi par le District et la Direction Technique Départementale.

2^{ème} PHASE

À partir des résultats et classements établis à l'issue de la première phase, 2 niveaux seront institués.

Il appartient à la commission d'organisation de constituer les groupes et ces niveaux.

Toutefois le District et la Commission en charge de la compétition se réservent la possibilité d'effectuer les arbitrages utiles si nécessaire.

A l'intérieur de ces groupes, les équipes se rencontreront, selon le nouveau calendrier établi par le District et la Direction Technique Départementale, sous forme de plateaux.

Les groupes de niveau 2 pourront comprendre les nouvelles équipes engagées notamment dans le but pour les clubs de se mettre en règle au regard de l'Article 4 des R.G. du D.E.F.

Police du gymnase

Le club organisateur est chargé de la police du gymnase et sera tenu responsable des désordres ou détériorations qui pourraient résulter avant, pendant et après les rencontres, du fait de l'attitude du public ou des joueurs participants.

Les autres clubs participants sont responsables lorsque les désordres ou détériorations sont le fait de leurs joueurs, dirigeants ou supporters.

Le club responsable d'une dégradation dans un gymnase devra prendre en charge les réparations notamment au travers de son assurance.

Le District de l'Eure de Football décline toute responsabilité en cas de dégradations des gymnases et installations utilisés.

3^{ème} PHASE

À partir du classement établi à l'issue de la deuxième phase en football libre, 3 niveaux seront institués, les niveaux et groupes seront constitués géographiquement.

Il appartient à la commission d'organisation de constituer les groupes et ces niveaux.

Toutefois le District et la Commission en charge de la compétition se réservent la possibilité d'effectuer les arbitrages utiles si nécessaire.

A l'intérieur de ces groupes, les équipes se rencontreront sous forme de plateaux de 3 à 4 équipes sur herbe, selon le nouveau calendrier établi par le District et la Direction Technique Départementale.

FORFAITS

Dans la mesure où une équipe déclare forfait, que cela soit 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} phase, les clubs seront pénalisés des sanctions financières et sportives prévues à l'annexe financière du D.E.F. et aux règlements en vigueur.

DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

- Pour établir le classement :

Il sera tenu compte pour chaque groupe du classement ou de la pondération générée par le rapport : nombre de points / nombre de matchs du fait notamment qu'en cas d'arrêt municipal, les plateaux ne seront éventuellement pas repositionnés.

CAS NON PREVUS

Tous les cas non prévus seront tranchés par la Commission en charge de la compétition et si nécessaire par le Comité de Direction du District.

LOIS DU JEU DU FOOT A 4



LOIS DU JEU DU FOOT À 8



CATÉGORIE U10 - U11

JOUEUR / JOUEUSE

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

**DURÉE**
U10-U11 : 60 min

**BUTS**
6m x 2,10m

**BALLON**
Taille 4

**CLASSEMENT**
U10-U11 : 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 sur la ligne des 13m.
Volée et demi-volée interdite.

**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 du but et le point de réparation)

**CORNER**
Au pied, adversaire à 6 mètres

**COUP FRANC**
Direct et indirect. Adversaire à 6m.

**PENALTY**
à 9 mètres

**ENGAGEMENT**
Au milieu du terrain, interdiction de marquer directement

**HORS-JEU**
à la ligne médiane

**TACLES**
autorisés

**JEU DE TÊTE**
toléré

**REPLACEMENTS**
Illimité / Max 4 suppléants

**PAUSE COACHING**
U10/U11 : pas de pause coaching excepté sur « Jour de Coupe »

**ARBITRAGE**
À la touche : Enfant Tutoré
Centre : Jeune ou Adulte
Tournoi 8v8 : arbitrage à 2 au centre (un 1/2 terrain par enfant)

**DIMENSIONS DU TERRAIN**
1/2 terrain de foot à 11
60 à 70 mètres en longueur
45 à 50 mètres en largeur



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

FLASHEZ !





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

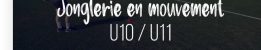
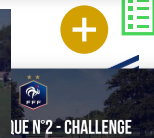
Défi jonglerie lors de toutes les dates
Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche – Arbitrage tutoré

LES ADAPTATIONS POSSIBLES

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

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



U10-U11 – CHALLENGE - DEFI TECHNIQUE N°1 – CYCLE 1 ET 2 – JONGLERIE - DUEL PAR NIVEAU

U10-
U11

Un Football pour tous les enfants

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)





U10-U11 – CHALLENGE - DEFI TECHNIQUE N°2 – CYCLE 3 ET 4 – JONGLERIE EN MOUVEMENT

U10-
U11

Un Football pour tous les enfants

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



U10-U11 – JOUR DE COUPE

U10-
U11

Un Football pour tous les enfants



Jour de Coupe

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

LES RENCONTRES

- Plateau à 4 équipes :
 - 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
- Plateau à 3 équipes : Toutes les équipes se rencontrent (A vs B / B vs C / A vs C)

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 désignée vainqueur (Nbre de buts puis chronomètre)

