

SAISON U11 2019-2020



Ce Document fait une synthèse du déroulement et des bonnes conduites à adopter pour une saison en U10/U11.

Doc de référence : « La Saison des U11 et U13 » élaboré par la DTN « Développement des pratiques »

Sommaire

1 - Déroulement de la saison

- 1-1 Calendrier général – Loi du jeu
- 1-2 Championnat
- 1-3 Journées « + 2 FOOT »
- 1-3-1 JOUR DE COUPE
- 1-3-2 BEACH SOCCER
- 1-4 Futsal

2 - Organisation d'un criterium

- 2-1 Déroulement et documents à retourner
- 2-2 Préparation des terrains
- 2-3 Défi Jonglerie
- 2-4 Protocole d'avant Match et d'après match

3 - Divers

1 Déroulement de la saison

1-1 Calendrier général et Loi du jeu

Le Calendrier général de la saison ainsi que les lois du jeu Foot à 8 sont disponibles en téléchargement sur le site du District :

<http://dordogne-perigord.fff.fr> rubrique « Documentations » puis « Football éducatif » et « Documents divers »



1-2 Championnat sous forme de « Criteriums »

Les engagements pour la saison se font sur le bordereau spécifique, qui est à retourner au District avant le 10 septembre. Bien indiquer les lieux des rencontres, les ententes éventuelles et les coordonnées des responsables de la catégorie.

Avant le championnat et comme chaque saison, l'activité pour les U10/U11 débute par la journée « Rentrée du Foot ». Ces rassemblements proposent des rencontres sous forme de plateaux et d'ateliers techniques et ludiques.

Le championnat se déroulera en 3 phases :

1ere phase de cadrage (jusqu'aux vacances de toussaint): Poules de 6/7 équipes et 3 Journées

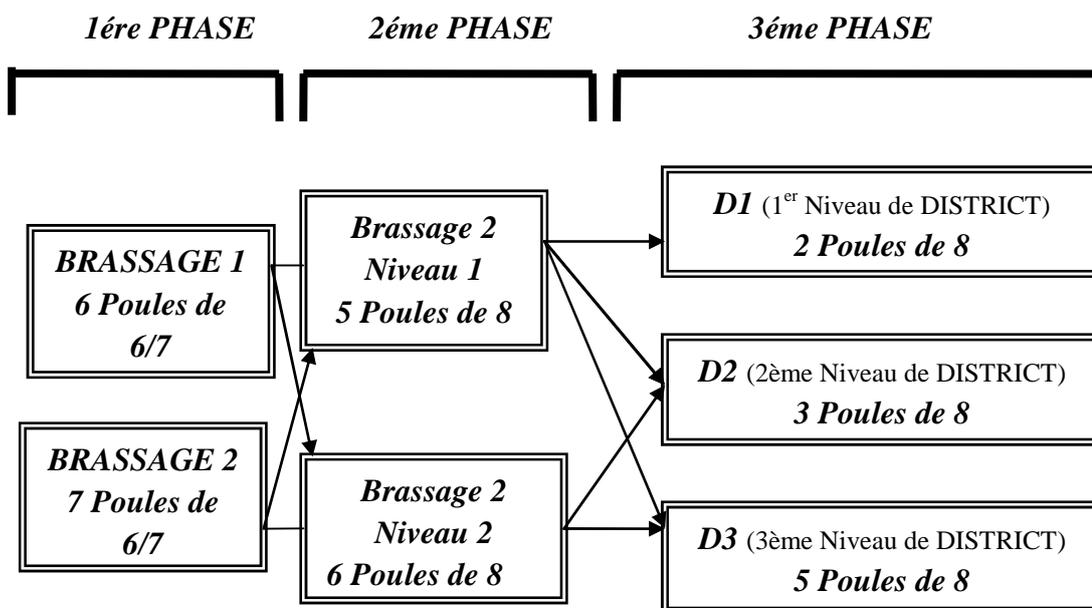
Les clubs inscrivent leurs équipes sur 2 niveaux.

2eme phase : (De novembre jusqu'aux vacances de Février) : Poules de 8 équipes et 7 journées avec équipes réparties sur 2 criteriums de 4 équipes par journées

3eme phase : (jusqu'à fin de saison) Poules de 8 équipes et 7 journées avec équipes réparties sur 2 criteriums de 4 équipes par journées

PAS DE FINALE DEPARTEMENTALE

Passage théorique d'une phase à l'autre (peut être modifié en fonction des souhaits des clubs)



1-3 Journées « + 2 FOOT »

1-3-1 « JOUR DE COUPE »

Principe : Suppression de la formule coupe à élimination. Le but est de faire jouer les enfants à chaque tour. Il n'y a donc pas d'élimination! Toutes les équipes rejouent à chaque tour.

Maintien d'une Finale départementale (Coupe DORDOGNE) à 16 équipes (16 clubs) sous forme d'échiquier. Pour cette « Coupe de la Dordogne » la constitution des poules tient compte des résultats du tour précédent.

3 Journées de COUPE sur la saison.

1-3-1-1 Déroulement d'une journée de Coupe



Pour les « protocoles » voir §2-4

1-3-1-2 Déroulement des épreuves techniques (Les épreuves peuvent changer d'une année à l'autre)

Avant la 1ère Rencontre : Organisation de l'épreuve de jonglerie

- Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot (par exemple).

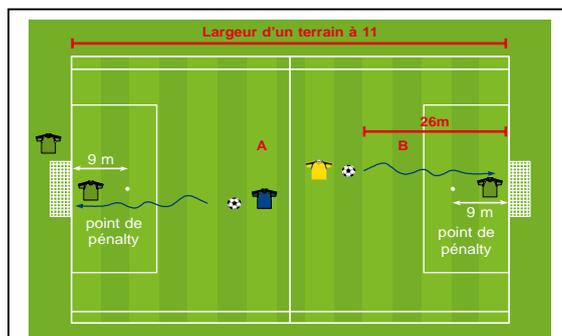
- Comptage des jonglages : Par le joueur en attente

Les joueurs donnent ensemble les résultats à l'éducateur qui inscrit les résultats sur la « feuille de match ». Limitation à 30 contacts pied gauche, 30 contacts pied droit et 20 têtes (sans surface de rattrapage).

Le meilleur score des 2 essais dans chaque spécialité sera retenu. Départ de jonglerie au choix (au sol ou à la main).

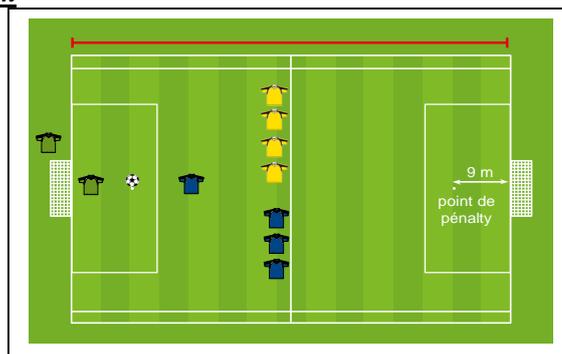
Avant la 2ème Rencontre : Organisation des 1 contre 1 avec les gardiens

- Départ à 26 m du but, > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de reprendre le ballon
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts
- Tous les joueurs tirent. Si une équipe à moins de joueur alors on tire au sort un ou plusieurs joueur(s) pour avoir le même nombre de tireur.
- En cas d'égalité à la fin de la série, on recommence, au premier qui rate son tir (à égalité de tir)



Avant la 3ème Rencontre : Organisation des Coups de Pied de réparation

- Tous les joueurs tirent. Si une équipe à moins de joueur alors on tire au sort un ou plusieurs joueur(s) pour avoir le même nombre de tireur.
- En cas d'égalité à la fin de la série, on recommence, au premier qui rate son tir (à égalité de tir)



1-3-1-3 Déroulement des rencontres

Le club recevant fait un tirage au sort pour déterminer l'ordre des rencontres. Les équipes jouent les unes contre les autres avec attribution de points.

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique qui rapporte un point supplémentaire au vainqueur

1-3-2 « BEACH SOCCER »

Avec l'arrivée des beaux jours, le district propose aux licenciés des catégories U11 et U13 de s'initier au Beach Soccer

Pour participer à cette journée (Voir date retenue sur le calendrier) il faut retourner le bordereau d'engagement mis à disposition sur le site du District.

1-4 FUTSAL « CHALLENGE FETIS »

Ce Challenge se déroule sur 3 journées (partenariat avec l'Amicale des Educateurs de Football AEF) avec en fin de saison une *Finale départementale* et une *Finale Régionale* sous forme d' Echiquier

Le règlement est disponible sur :

<http://dordogne-perigord.fff.fr> rubrique « Documentations » puis « Football éducatif » et « Documents divers »

2- Organisation d'un « CRITERIUM »

2-1 Déroulement et Documents à retourner

LE BON DEROULEMENT D'UN CRITERIUM DEMANDE DE LA RIGUEUR :

Respectez impérativement l'horaire prévu. Un criterium peut se dérouler en lever de rideau d'une rencontre U13 ou Jeunes à 11 ou d'un autre criterium (U11 ou Débutants).

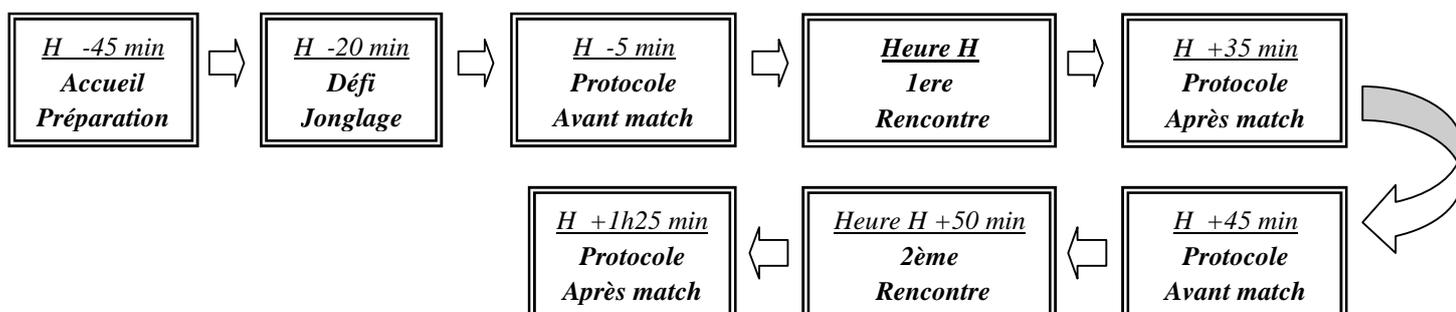
Heure du Critérium : 14H, peut être déplacé à 15H30 si un autre critérium est programmée à 14H sur le même terrain. S'il y a impossibilité de jouer l'après-midi, le critérium se jouera le matin à 11H (Prévoir se cas de figure, et les dispositions à mettre en place)

Si vous ne pouvez pas vous déplacer, PREVENIR IMPERATIVEMENT le CLUB ORGANISATEUR et le DISTRICT.

Le club organisateur imprime sa « **feuille de rencontres** » et sa « **feuille d'arbitrage** » sur : <http://dordogne-perigord.fff.fr> rubrique « Documentations » et « Football éducatif »

Pour le bon déroulement des criteriums, les rotations entre chaque match doivent être rapides afin que l'ensemble du criterium se déroule en 1 heure 30 maxi (à partir de l'heure H). Les rencontres doivent se dérouler dans un état d'esprit "Fair-Play". **Tous les enfants doivent participer.**

DEROULEMENT D'UN CRITERIUM (H étant l'heure de convocation correspondant à la 1ere rencontre)



2-1-1 Documents à retourner pour la 1^{ère} Phase



A l'issue du critérium le club recevant doit retourner au District la « Feuille d'arbitrage » (feuille de présence) ainsi que la feuille récapitulant les résultats « Feuille de rencontres ». Il doit également saisir les résultats sur internet.

FEUILLE D'ARBITRAGE pour la 1ère PHASE:

A compléter par le responsable du club recevant et par les éducateurs des équipes

DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD
BP 201 -- 24052 PERIGUEUX-CT CEDEX 94
Tel. 05-53-97-06-11 -- FAX: 05-53-97-96-405

FEUILLE D'ARBITRAGE - U11 - 1ère Phase

LIEU DES RENCONTRES : → → → → NIVEAU : → POULE : →
Date : → → → → Nom du responsable : f

Observations et Signature de chaque responsable de club présent : f

REGLEMENT

- Durée des rencontres : 2 périodes de 12 min f
- NE PAS OUBLIER D'INSCRIRE LES RESULTATS SUR LA FEUILLE DE RENCONTRES et de Faire remplir la feuille de présence à chaque responsable d'équipe des clubs destinés des instances f

COMPLETER LE TABLEAU AVEC LES RESULTATS DU PLATEAU
Et les "traitements de présence" avec jonglage f

CONSIGNES

- Cette feuille sera organisée avant les rencontres et sera réalisée par l'animateur ou les joueurs d'une autre équipe f
- Jonglage évolutif d'une phase à l'autre f
→ **Interdiction d'utiliser les têtes de balle** f Jonglage uniquement sur « Pied Fort » (meilleur pied de l'enfant) et sur « Tête » f
- Dans toutes les phases limitations à 30 contacts pied gauche, 30 contacts pied droit et 20 têtes f

Un contact de rattrapage est autorisé pour le maintien sans contact de jonglage au droit d'attente au sol ou la main. Un contact de rattrapage est autorisé (exemple) pour une jonglage du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit est autorisé f

Le club recevant doit retourner IMPERATIVEMENT sous 48H la feuille de match f

CLUB 1		CLUB 2		CLUB 3		CLUB 4	
N°	NOM ET PRENOM						
1		1		1		1	
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4		4		4	
5		5		5		5	
6		6		6		6	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	
10		10		10		10	
11		11		11		11	
12		12		12		12	
TOTAL DES MEILLEURS JOUEURS (SES)		TOTAL DES MEILLEURS JOUEURS (SES)		TOTAL DES MEILLEURS JOUEURS (SES)		TOTAL DES MEILLEURS JOUEURS (SES)	
Non présents (NOM/COGNOM)		Non présents (NOM/COGNOM)		Non présents (NOM/COGNOM)		Non présents (NOM/COGNOM)	

FEUILLE DES RENCONTRES pour la 1ère PHASE:

A compléter par le responsable du club recevant.

DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD

FEUILLE DE RENCONTRES - U11 - 1ère PHASE

POULE A

Equipes

1	A
2	B
3	C
4	D
5	E
6	F
7	G

NOTES :

Pour chaque journée, le club recevant inscrit les résultats des rencontres.
Temps de Jeu par match: 2 périodes de 12min
DEJ JONGLAGE : A réaliser avant la 1ère rencontre
En 1ère Phase le Jonglage se fait uniquement sur le « Pied Fort » (meilleur pied de l'enfant) et sur la « Tête »
Si 2 équipes jouent contre "EXEMPT" elles peuvent se rencontrer en amical.
Cette feuille est à retourner au DISTRICT accompagnée de la « Feuille d'arbitrage »

JOURNÉE 1 : xxx	EQUIPES	Scores	EQUIPES
Critérium à 14H	E		B
	F		C
	G		A
	E		D
	G		C
	A		B
F		D	
JOURNÉE 2 : xxx	EQUIPES	Scores	EQUIPES
Critérium à 14H	E		A
	F		G
	B		D
	A		C
	F		B
	G		D
E		C	
JOURNÉE 3 : xxxxx	EQUIPES	Scores	EQUIPES
Critérium à 14H	E		F
	G		B
	A		D
	C		B
	E		G
	F		A
C		D	



2-1-2 Documents à retourner pour la 2^{ème} et 3^{ème} Phase

FEUILLE D'ARBITRAGE pour les 2^{ème} et 3^{ème} PHASES:

A compléter par le responsable du club recevant et par les éducateurs des équipes

DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD
FEUILLE D'ARBITRAGE U11 - 2^{ème} et 3^{ème} Phase

DATE: Club-Recevant: Niveau: Poule:

OBSERVATIONS et VISA de Chaque responsable d'équipe* (à utiliser conjointement avec la « Feuille des rencontres »)

DEFI-JONGLAGE

Principe: Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot ou par niveau (à définir avec le défil par les éducateurs). Si il y a seulement 3 équipes sur le plateau mettre les joueurs par triplettes. Si toujours en manque metti le jongleur en coupe pour son équipe.
Le défil se réalisera contre l'équipe que l'on a fixée au match prévu sur la « Feuille des rencontres » (Si 3 équipes faire une triangulaire)
 - 2^{ème} Phase: jouer uniquement de « Pied Droit » et « Pied Gauche »
 - 3^{ème} Phase: jouer afin de réaliser « Jonglage complet (Pied Droit, Pied Gauche et tête) »
 Les joueurs essaieront d'atteindre l'objectif pendant 1 min 30. Le temps est géré par le responsable de la jonglerie, qui donne le départ et arrête au coup de sifflet. Comptage des jonglages par le joueur en attente. Le joueur ayant effectué le meilleur score (addition de ces meilleurs essais aux Pieds et à la tête) gagne son défi. Si égalité entre joueurs, les deux gagnent le défi.
 Les joueurs doivent ensemble les résultats à l'éducateur qui inscrit sur la « Feuille des rencontres » le nom du joueur qui gagne le défi.
 Limitation à 30 contacts pied gauche. Il convient pied droit et 20 pour le jonglage au chat (ballon au sol ou à la main). Un contact de rattrapage est autorisé (exemple: pour une jonglerie du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit est autorisé).
 * Cette Feuille ainsi que la « Feuille des rencontres » sont à retourner au District par le club recevant sous 48H.

CLUB:				contre:				CLUB:			
N°	Nom et Prénom	Licence	DEFI Gagné	N°	Nom et Prénom	Licence	DEFI Gagné	N°	Nom et Prénom	Licence	DEFI Gagné
1				1				1			
2				2				2			
3				3				3			
4				4				4			
5				5				5			
6				6				6			
7				7				7			
8				8				8			
9				9				9			
10				10				10			
11				11				11			
12				12				12			
NOMBRE DE DEFIS GAGNES:				NOMBRE DE DEFIS GAGNES:				NOMBRE DE DEFIS GAGNES:			
Responsable:				Responsable:				Responsable:			

Inscrire ici, les 2 équipes du 1^{er} match prévu sur la « Feuille des Rencontres ». Ces deux équipes se rencontreront au « défi jonglage »

Mettre une CROIX pour signaler le vainqueur du défi jonglage

Retourner cette feuille avec la « Feuille des rencontres » au DISTRICT

FEUILLE DES RENCONTRES pour les 2^{ème} et 3^{ème} PHASES:

A compléter par le responsable du club recevant.

FEUILLE DE RENCONTRES - U11 - 2^{ème} PHASE - BRASSAGE A

POULE A

1	A
2	B
3	C
4	D
5	E
6	F
7	G
8	H

NOTES:
 Pour chaque journée, le club recevant inscrit les résultats des rencontres.
Temps de jeu par match:
 Si 3 ou 4 équipes 2 périodes de 12min;
 si seulement 2 équipes 2 périodes de 25min
 Cette feuille est à retourner au DISTRICT accompagnée de la « Feuille d'arbitrage »

JOURNEE	EQUIPES	Scores	EQUIPES
JOURNEE 1	Plateau à		
	à 14H		
JOURNEE 2	Plateau à		
	à 14H		
JOURNEE 3	Plateau à		
	à 14H		
JOURNEE 4	Plateau à		
	à 14H		
JOURNEE 5	Plateau à		
	à 14H		
JOURNEE 6	Plateau à		
	à 14H		
JOURNEE 7	Plateau à		
	à 14H		

Ces deux équipes se rencontreront au « défi jonglage »

Ces deux équipes se rencontreront au « défi jonglage »

Compléter avec les scores

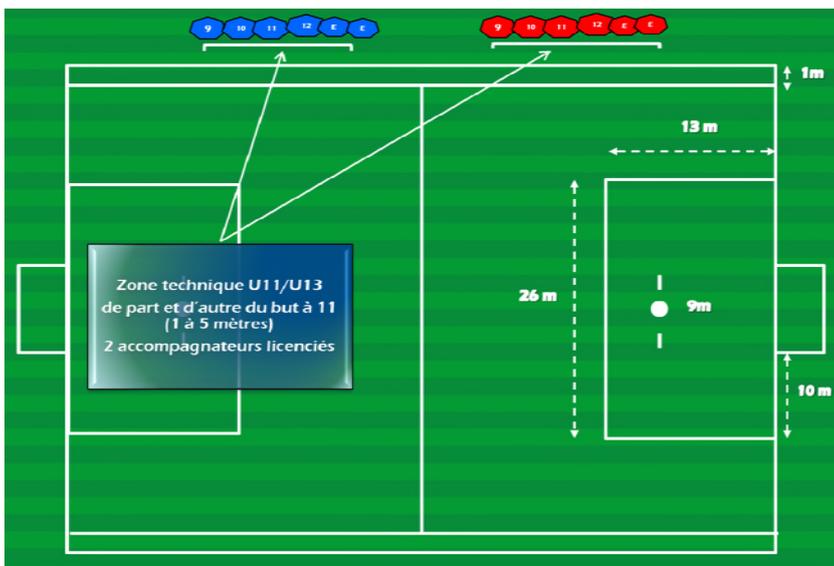


Les criteriums sont composés de 4 équipes et chaque équipe joue deux matchs de 2x12 minutes (si le criterium ne comporte que trois équipes, chaque équipe disputera deux matchs de 2x12 même si match non programmé). Si seulement 2 équipes de présente, faire un match de 2x25 min.

2-2 Préparation terrains

- Vérifier le traçage et l'équipement des aires de jeu.
- 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).
- Prévoir des bancs et un marquage pour les zones techniques
- Prévoir une trousse de premiers secours et 2 jeux de chasubles.
- Prévoir pour les arbitres assistants des drapeaux de touche et chasubles spécifiques
- Prévoir au moins 2 ballons de match

Espace de Jeu sur un 1/2 terrain à 11



2-3 Jonglage

Le jonglage a pour but de démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

Dans toutes les phases limitation à 30 contacts pied gauche, 30 contacts pied droit et 20 têtes. Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint ; départ de jonglerie au choix (ballon au sol ou à la main). Un contact de rattrapage est autorisé (exemple : pour une jonglerie du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit est autorisé.)

2-3-1 Jonglage sur la 1^{ère} Phase

Sur la 1^{ère} phase on comptera les contacts de chaque enfant et sur les phases suivantes on comptera les duels gagnés.

1^{ère} Phase jusqu'aux vacances de toussaint : Jonglage uniquement sur « Pied Fort » (meilleur pied de l'enfant) et sur « Tête »

2-3-2 Défi Jonglage sur la 2^{ème} Phase et 3^{ème} phase

Un seul Défi par criterium et par équipe. Le défi jonglage oppose les mêmes équipes que le 1^{er} match prévu sur la « feuille des rencontres ». Si 3 équipes faire une triangulaire

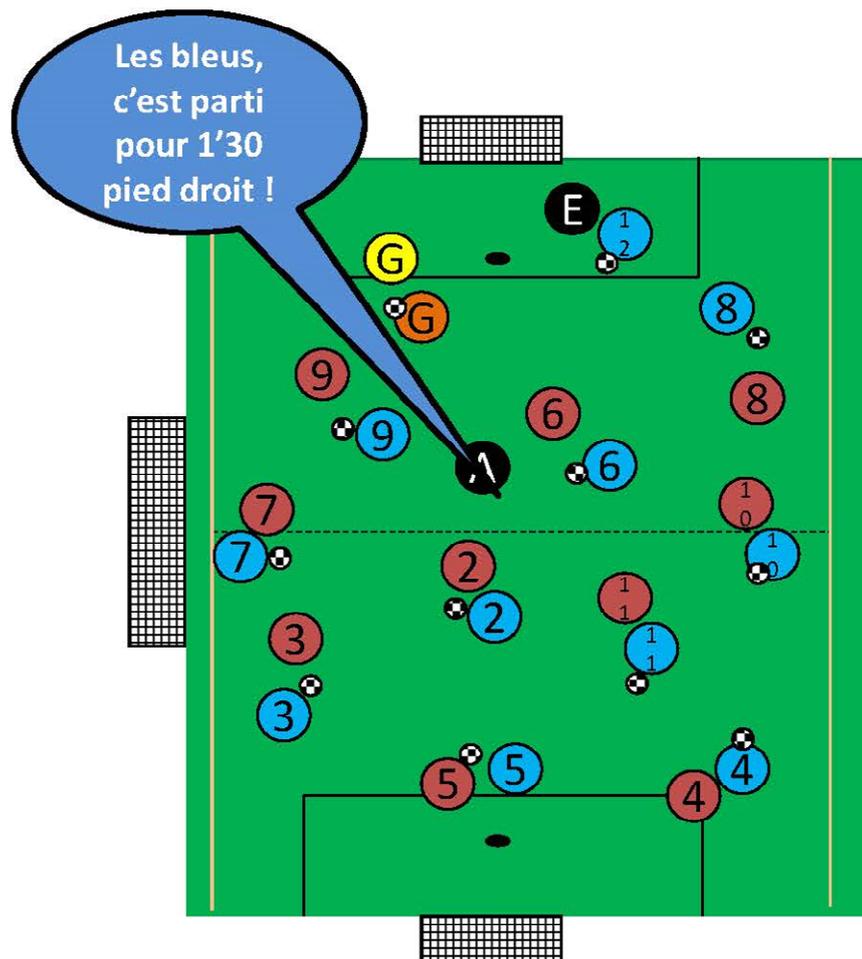
- Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot ou par niveau (à définir avant le défi par les éducateurs). S'il y a seulement 3 équipes sur le criterium mettre les joueurs par triplètes.

2^{ème} Phase jusqu'aux vacances de Février : Jonglage uniquement sur « Pied Droit » et « Pied Gauche »

3^{ème} Phase jusqu'à fin de saison: Jonglage complet (Pied Droit, Pied Gauche et tête)

- Défis au temps

Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1min 30 Le temps est géré par le responsable de la jonglerie, qui donne le départ et l'arrêt au coup de sifflet



– Comptage des jonglages : Par le joueur en attente

Le joueur ayant effectué le meilleur score (addition de ses meilleurs essais aux Pieds et à la tête) gagne son défi. Si égalité entre les joueurs, les deux gagnent le défi .L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi

Les joueurs donnent ensemble les résultats à l'éducateur qui inscrit une **CROIX** en face du joueur qui gagne le défi sur la « feuille d'arbitrage »

EXEMPLES DE COMPTAGE :

Est déclarée vainqueur l'équipe qui a remporté le plus de défis.

Exemple 1 : L'équipe A remporte 7 défis à 5 devant l'équipe B. L'équipe A est déclarée vainqueur.

Exemple 2 : L'équipe A est venue à 12 joueurs et l'équipe B à 10 seulement. Le défi s'organise comme indiqué ci-dessus. Les joueurs porteurs des n°11 et 12 pour l'équipe A jonglent ensemble et rapportent 1 point chacun à leur équipe.

2-4 Protocoles

2-4-1 Protocole d'avant Match

Protocole d'avant match

U10/U11

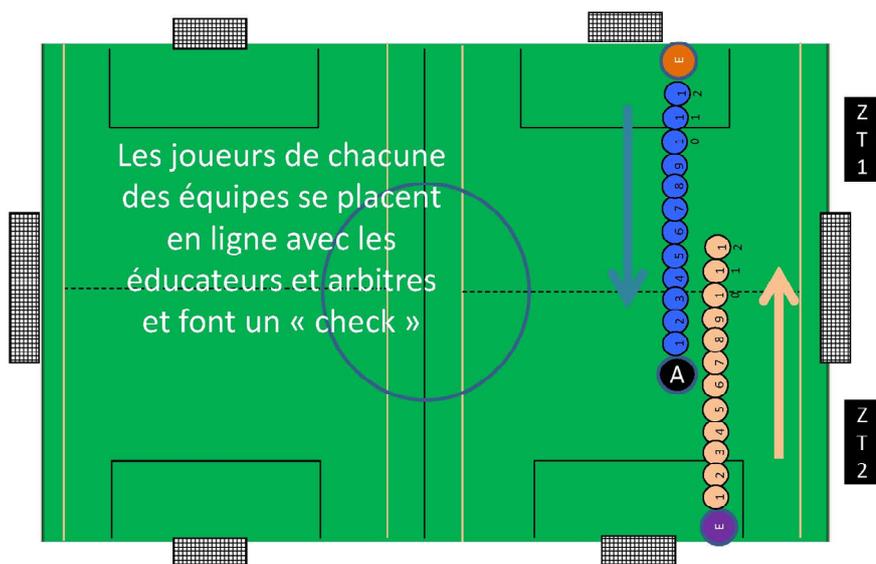
En ligne avec arbitre et éducateurs, les équipes se croisent et se saluent.

Les joueurs font un « check » et se souhaitent « bon match »

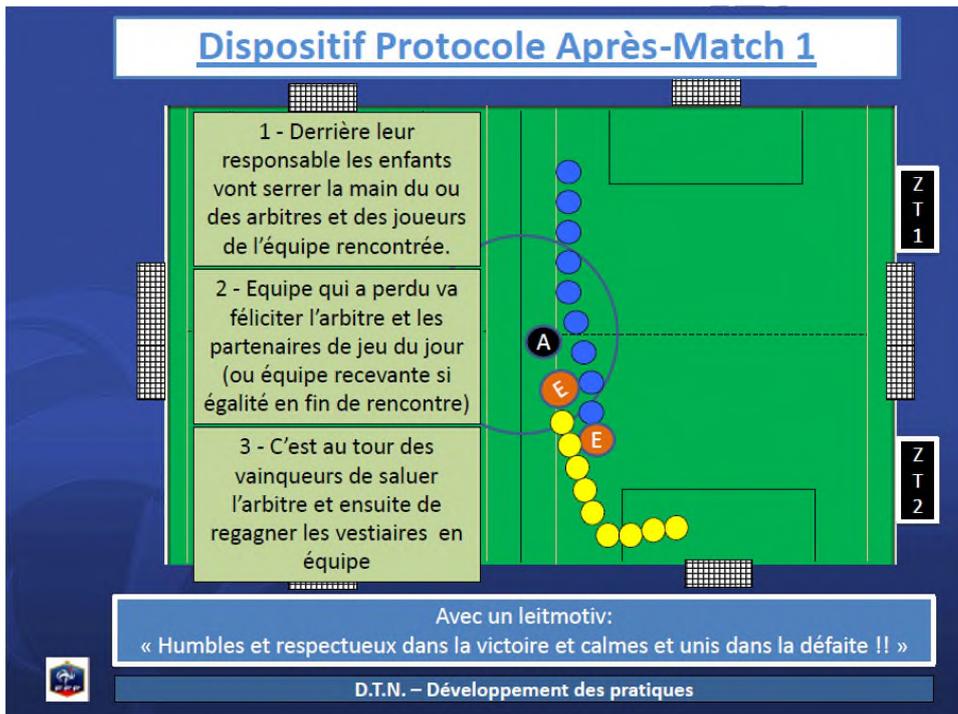
Avantages :

- Facile à mettre en œuvre.
- Demande peu de temps.

Protocole d'avant match U10/U11



2-4-2 Protocole d'après Match



3 - DIVERS

Possibilité de demander l'intervention du Conseiller Départemental en Football d' Animation (CDFA) pour votre Ecole de football pour vous aider dans votre organisation administrative et technique sur le terrain.

Voir <http://dordogne-perigord.fff.fr> rubrique « Documentations » puis « Football éducatif » et « Documents divers »