



CATEGORIE U11
(Nés en 2008/09)

SAISON 2018 / 2019

Cédric Voutier - CTD DAP Conseiller Technique Départemental

Email: technique@district-foot-65.fff.fr

PREAMBULE

La commission des Très Jeunes élabore et organise le football des U10-U11 sous ces différentes formes que sont les critères, les jours de Coupe, les Festifoot, les journées départementales ...

Nous nous devons de respecter les étapes d'apprentissages du joueur tant sur le plan sportif que pédagogique. Le jeune joueur doit être au centre de nos préoccupations dans son évolution technique et dans sa capacité à développer son jeu collectif. Ainsi il convient de préparer nos U10-U11 à la fois aux exigences d'apprentissages techniques et moteurs, mais surtout de lui permettre d'accéder à la connaissance des principes de jeu collectif.

Pour cela, le football que nous lui proposons en termes de pratique doit être le plus diversifié possible. La nouvelle organisation de notre planning de la catégorie U10-U11 doit donc répondre à ces (et ses) attentes, en espérant qu'elle s'accompagnera de l'adhésion des éducateurs des clubs.

- 1- Les critères / Le Festifoot / Jour de coupe
- 2- La formation des éducateurs
- 3- La réglementation et les lois du jeu

LES CRITERIUMS en U10-U11

Un total de 29 équipes U11 et 24 équipes U10 ont été inscrites dans les différents niveaux de pratique de la catégorie U10-U11. Les critères de la catégorie U10 et U11 se déroulent en 2 phases avec une clotûre de la saison programmée au 08/06/19 :

• PHASE 1

➤ Brassage U11 Niveau 1

- 1 poule de 11 équipes.
- 5 journées du 29/09/18 au 15/12/18 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8) ou 3 équipes (1 terrain à 8).
- Temps de jeu de 50' (2 rencontres de 25' avec pause coaching de 2' au bout de 12'30).

➤ Brassage U11 Niveau 2

- 2 Poules A et B de 10 et 8 équipes.
- 5 et 4 journées du 29/09/18 au 15/12/18 avec des plateaux à 2 (1 terrain à 8) ou 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 50' (1 rencontre de 2x25' avec pause coaching de 2' au bout de 12'30 et 37'30 ou 2 rencontres de 25' avec pause coaching de 2' au bout de 12'30).

➤ Brassage U10

- 2 Poules A et B de 12 équipes.
- 5 journées du 29/09/18 au 15/12/18 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8).
- Temps de jeu de 50' (2 rencontres de 25' avec pause coaching de 2' au bout de 12'30 ou 3 rencontres de 17' sans pause coaching).

• PHASE 2

➤ U11 Niveau A

- Poule de 8 équipes (8 premiers U11 niveau 1).
- 4 journées du 16/03/19 au 18/05/19.
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

➤ U11 Niveau B

- Poule de 10 équipes (9^{ème} au 11^{ème} U11 niveau 1, 1^{er} au 4^{ème} U11 niveau 2 poule A, 1^{er} au 3^{ème} niveau 2 poule B).
- 5 journées du 16/03/19 au 25/05/19.
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

➤ **U11 Niveau C**

- Poule de 11 équipes (5^{ème} au 10^{ème} U11 niveau 2 poule A et 4^{ème} au 8^{ème} niveau 2 poule B).
- 5 journées du 16/03/19 au 25/05/19.
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

➤ **U10 Niveau A**

- Poule de 8 équipes (1^{er} au 4^{ème} U10 poule A et B).
- 4 journées du 16/03/19 au 18/05/19.
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

➤ **U10 Niveau B**

- Poule de 10 équipes (5^{ème} au 8^{ème} U10 poule A et 5^{ème} au 8^{ème} poule B).
- 4 journées du 16/03/19 au 18/05/19.
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

➤ **U10 Niveau C**

- Poule de 10 équipes (9^{ème} au 12^{ème} U10 poule A et 9^{ème} au 12^{ème} poule B).
- 4 journées du 16/03/19 au 18/05/19.
- Types de pratiques proposées = Critérium / Festifoot / Jour de Coupe.

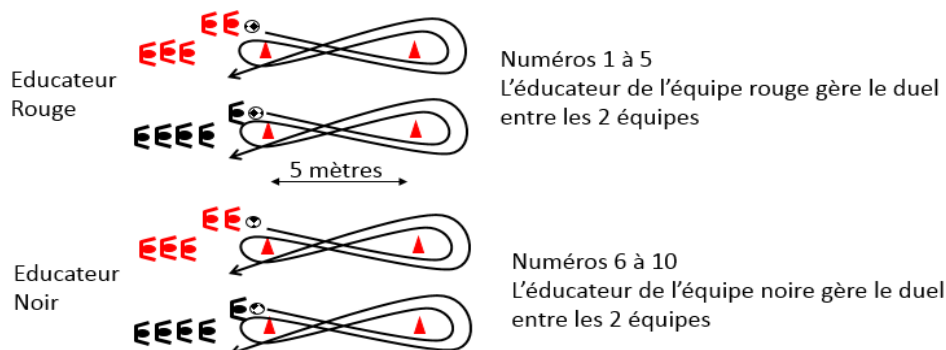
• **Défis à réaliser au début de chaque critérium**

- A réaliser en fin d'échauffement.
- L'équipe ne réalisant pas cet atelier n'aura aucun point de comptabilisé lors des rencontres réalisées sur ce même plateau et aura une amende de 25 euros.

➤ **Conduite**

Exemple
Défi conduite en relais à 10 joueurs

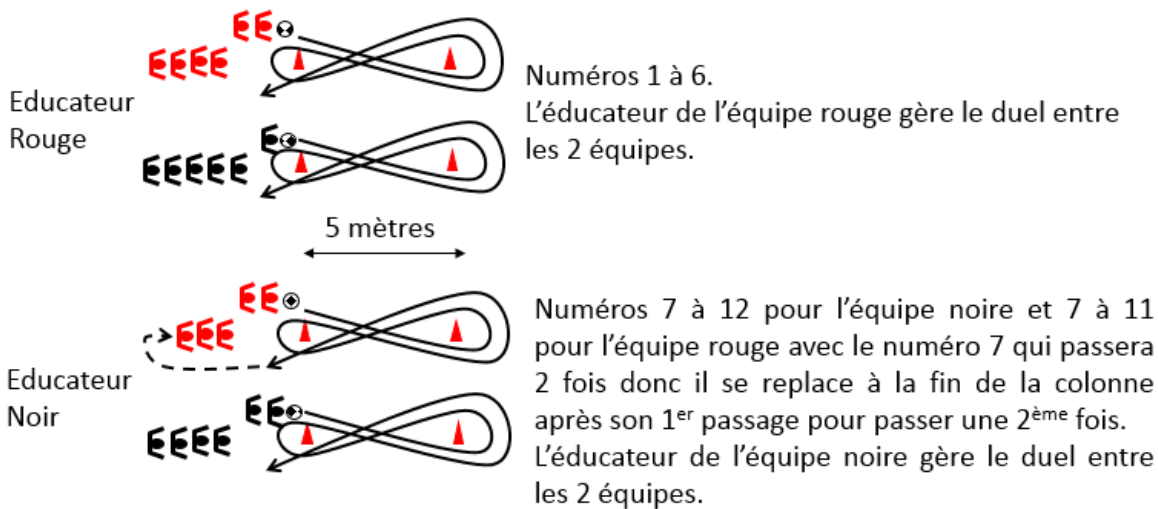
Départ à gauche du plot. Le joueur suivant démarre quand le précédent passe à la hauteur du plot après avoir réalisé une conduite (à thème voir calendrier U10-11) en forme de 8.



La 1^{ère} équipe sur son atelier marque 1 point. Comme il y a 2 ateliers, 2 points sont donc distribués. On réalise 2 autres manches en changeant de thématique de conduite (voir calendrier U11 et U10) ce qui fait au total 6 points de distribués. Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 4 à 2 ou 3-3 ou 6-0 ou 5-1) sous peine de 25 euros d'amende.

Cas particulier

Les 2 équipes n'ont pas le même nombre de joueurs.
L'équipe noire a 12 joueurs et l'équipe rouge a 11 joueurs.



La 1^{ère} équipe sur son atelier marque 1 point. Comme il y a 2 ateliers, 2 points sont donc distribués. On réalise 2 autres manches en changeant de thématique de conduite (voir calendrier U10-11) ce qui fait au total 6 points de distribués. Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 4 à 2 ou 3-3 ou 6-0 ou 5-1) sous peine de 25 euros d'amende.

➤ Jonglage

Défi jonglage

Les joueurs des 2 équipes se mettent par 2 sur le terrain avec 1 ballon pour 2. Un joueur jongle (thématique du jonglage à voir sur le planning U10-11) et l'autre compte (maximum 20 jongles par thème, pas de surface de rattrapage et 1 seul essai). Puis on inverse. On réalise une 2^{ème} manche (nouvelle thématique du jonglage à voir sur le planning U10-11) avec le même comptage.

A la fin des 2 manches, on cumule les jongles obtenus et le joueur ayant réalisé le plus de jongles des 2 marque 1 point pour son équipe. L'équipe ayant obtenu le plus de points gagne le défis.

Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 7 à 5) sous peine d'amende de 25 euros.



Le club recevant le plateau doit prévoir un sac de 20 ballons (ses ballons d'entraînement) pour permettre la réalisation du défi sur les 2 terrains (10 ballons par terrain).

Si une équipe est impaire, un joueur choisi au hasard par le coach adverse de réalise 2 fois le défi dont une fois avec le joueur seul.

➤ L'administratif

- Une feuille de match type Critérium est à remplir et à renvoyer au District avant le Mardi soir suivant le plateau.
- Les résultats sont à inscrire sur la FM mais aucun résultat n'est à noter sur internet.
- Pas de classement apparent.
- Pour tout plateau annulé (état des terrains) après le Mercredi 17h précédent le match, le club recevant le plateau se doit de prévenir par téléphone les éducateurs des clubs concernés et de faire un Email au District à secretariat@district-foot-65.fff.fr
- Pour tout plateau annulé (état des terrains) avant le Mercredi 17h précédent le match, le club recevant le plateau se doit uniquement de prévenir par un Email le District à secretariat@district-foot-65.fff.fr Le District se chargera de prévenir les clubs concernés.

LE FESTIFOOT U10- U11

Les plateaux sous forme de « Festifoot » en catégorie U10-U11 sont dans la continuité de la saison dernière comme présenté lors de la réunion de début de saison U11 au District des Hautes Pyrénées. Il y en aura 3 durant la saison 2018-19 : 01/12/18, 02/02/19 et 30/03/19.

• Le fonctionnement du Festifoot

➤ Les Convocations

- Afin que les enfants puissent s'exprimer dans les meilleures conditions et prendre un maximum de plaisir, nous convoquerons sur un site les équipes ayant plutôt un niveau de jeu similaire (Festifoot niveau 1 et Festifoot niveau 2 par exemple pour les U11).
- Deux types de Festifoot seront réalisés : Le Festifoot réservés aux équipes U10 (basé sur les équipes inscrites au Critérium U10) et le Festifoot réservés aux équipes U11 (basé sur les équipes inscrites en Critérium U11)
- 8 clubs maximum pourront être convoqués par site (on tendra si possible vers 6 ou 7 clubs pour faciliter le fonctionnement) afin de constituer un Festifoot à 16 équipes maximum. Chaque club convoqué devra donc présenter 2 (ou 3) équipes de 6 joueurs maximum (tendre vers un minimum de remplaçant) sachant que l'on jouera à 4c4 (3 joueurs + 1 GB).

➤ Le Programme

- Echauffement libre pour les équipes présentes (15').
- Protocole Fair Play d'avant match (5').
- Temps de jeu de 50' maximum (8 rencontres de 6').
- Protocole Fair Play à la fin de chaque rencontre.

➤ La philosophie

- Tout le monde joue. Tout le monde est titulaire.
- Offrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important.
- Laisser jouer, besoin de communiquer avec mes partenaires.
- Etre en permanence en situation de marquer ou de défendre mon but.
- Réussir à maîtriser des phases de transition.
- **Auto arbitrage !**
- Nourrir l'envie de jouer et d'entreprendre.
- Changer de postes et de repères.
- Evoluer à son niveau.

➤ Le déroulement des rencontres

- Le club recevant le Festifoot est en charge du déroulement de celui-ci ce qui englobe le traçage des terrains, la gestion du déroulement des différentes séquences. Le club recevant doit tracer 8 terrains de 20m de large sur 25-30m de profondeur avec des buts de 4m de

large. Il est conseillé de prévoir une personne spécifique à la gestion des différentes séquences comme nous pouvons le faire lors des plateaux U7 et U9.

- Constituer 2 poules de 8 équipes en cas de Festifoot à 16 équipes (c'est l'idéal) ou 2 poules de 6 équipes... La constitution des poules est laissée au libre choix au club recevant, avec soit une équipe par club dans chaque poule, soit un tirage au sort pour déterminer les 2 poules de 6 ou 8 équipes (obligation poules avec un nombre pair d'équipes pour ne pas laisser d'équipes au repos).

Exemple d'un Festifoot à 16 équipes (il faut tendre vers ce nombre et limiter les équipes avec remplaçant) même si le fonctionnement ci-dessous peut être adapté à 12 équipes :

- 1^{er} temps = les 16 équipes réalisent 4 rencontres de 6' sous forme de montée-descente par poule. Je gagne ma rencontre je monte de terrain, je perds ma rencontre je descends de terrain. Cas particulier, si je suis au terrain 1 et que je gagne alors je reste au terrain 1 et si je suis au terrain 4 et que je perds alors je reste au terrain 4. **Aucun résultat n'est à noter !**

- Toutes les rencontres (8 si 16 équipes) démarrent et se finissent ensemble au sifflet.

- 2^{ème} temps = On constitue 2 nouvelles poules. Afin de créer des poules homogènes, nous allons nous servir du positionnement des 8 équipes par poule à la fin de la 4^{ème} rencontre effectuée. Les équipes qui auraient dû être sur les terrains 1 et 2 de chaque poule à la suite du résultat de la rencontre 4 sont regroupées pour constituer une nouvelle poule de 8 équipes. Les autres équipes constituent une nouvelle poule de 8 équipes.

- 3^{ème} temps = les 16 équipes réalisent de nouveau 4 rencontres de 6' sous forme de montée-descente dans leur nouvelle poule. **Aucun résultat n'est à noter !**

- Cas particulier 1 : En cas de match nul lors de la 1^{ère} rencontre des temps 1 et 3, l'équipe ayant marquée la 1^{ère} gagne la rencontre.

- Cas particulier 2 : En cas de match nul lors des autres rencontres des temps 1 et 3, l'équipe montant de terrain avant la rencontre gagne la rencontre et donc continue à monter.

- Idée : Au lieu de nommer les terrains 1 à 4, l'organisateur peut choisir des noms de Stade (Stade de France ...).

➤ L'animation Challenge Offensive

- Lors du Festifoot, une animation sera ajoutée = Challenge Offensive. Comme montré dans le GIF, vous pouvez cependant en club utiliser d'autres animations (Carte Handicap/avantage...).

- Challenge Offensive: Lors de chaque rencontre de 6' effectuée, l'équipe ayant gagné le match avec 2 buts d'avance débutera sa prochaine rencontre avec 1 but d'avance.

➤ Lois du jeu

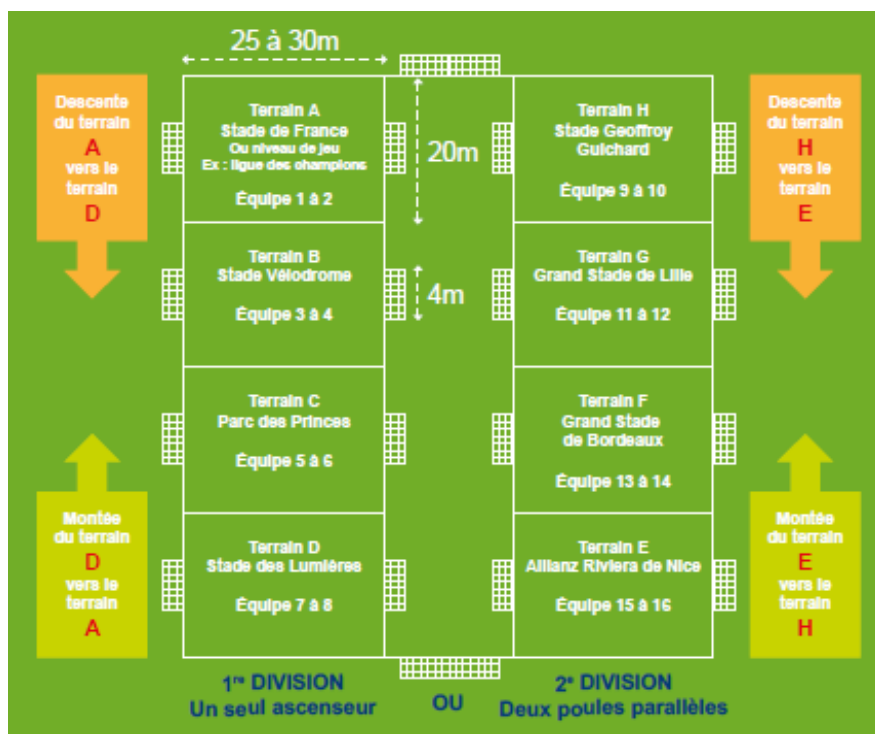
- Rencontre à 3c3 + 1GB (donc 4c4). Pas de 5c5 car cela fait trop de monde sur le terrain pour des U11.

- A vous de vous adapter sur place suivant le nombre de joueurs présents par équipe. Vous devez bien sûr vous adapter à chaque rencontre du Festifoot (possibilité d'un match à l'autre de changer afin d'être en égalité numérique avec l'équipe en face).

- Relance à la main du gardien obligatoirement dans son propre camp.

- Les touches se jouent au pied, ballon au sol avec comme alternative de passer le ballon à un coéquipier ou de rentrer en conduite de balle (comme en U7 et U9).

- Pas de hors-jeu.
- Tacles interdits.
- Dimension des terrains = 20m de large sur 25-30m de profondeur.
- Dimension des buts = 4m de largeur.



➤ L'administratif

- Une feuille de match type Festifoot est à remplir et à renvoyer au District avant le Mardi soir suivant le plateau.
- Aucun résultat n'est à noter.
- Chaque joueur participant est soumis aux mêmes règles de participation qu'aux Critérium.

LE JOUR DE COUPE U10-U11

Les plateaux sous forme de « Jour de Coupe » en catégorie U11 sont dans la continuité de la saison dernière comme présenté lors de la réunion de début de saison U11 au District des Hautes Pyrénées. Il y en aura 5 durant la saison 2018-19 : 13/10/18, 08/12/18, 19/01/19, 16/02/19 et le 13/04/19.

• Le fonctionnement du plateau « Jour de Coupe »

➤ Les Convocations

- Afin que les enfants puissent s'exprimer dans les meilleures conditions et prendre un maximum de plaisir, nous convoquerons sur un site les équipes ayant plutôt un niveau de jeu similaire (Jour de Coupe niveau 1, niveau 2 et pour la seconde phase niveau A, B et C par exemple en U11).

- 4 clubs seront convoqués par site (si possible sinon 3 clubs) afin de constituer des rencontres croisées.

➤ Le Programme

- Echauffement libre pour les équipes présentes (15').

- Protocole Fair Play d'avant match (5').

- **EPREUVE TECHNIQUE = SEANCE DE COUP DE PIED DE REPARATION OU DE 1c1 AVEC GARDIEN ADVERSE AVANT LE DEBUT DU MATCH 8c8**

- Temps de jeu de 50' :

- En priorité demi-finale de 25' en 2x12'30 avec pause de coaching de 2' à 12'30 puis match de classement de 25' en 2x12'30 avec pause coaching de 2' au milieu.

- Si 3 équipes présentes : triangulaire à 3 avec 2 rencontres de 25' (2x12'30 et avec pause coaching de 2' au milieu) et défis avant chaque début de match.

- Protocole Fair Play à la fin de chaque rencontre.

➤ La philosophie

- Soutenir ses coéquipiers

- Organiser une autre forme de rassemblement

- Limiter l'impact de la défaite

- Initier les gardiens et joueurs aux duels

- Développer la confiance en soi

- Apprendre à se dépasser dans le respect des règles

- Réussir à maîtriser ses émotions

- Introduire des rencontres à enjeu sans récompense

- Tirer en coup de pied de réparation ou réaliser un 1c1

- Encourager la prise d'initiative des joueurs.

➤ Le déroulement des rencontres

- > Différentes formules sont possibles.
- > Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique (coup de pied de réparation ou 1 c 1 avec le gardien). En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

POUR COMMENCER
« 1 c 1 après conduite »
« Coup de pied de réparation »

Tous les joueurs doivent tirer au moins une fois dans la journée. (Minimum 4 par rencontre)

L'ordre des tireurs par rencontre est précisé en amont de la journée sur la fiche dédiée.

FORMULE RENCONTRES AU CHOIX	
3 x 16 minutes	2 x 25 minutes
A x B C x D	A x B C x D
Vainqueur M1 x Perdant M2 Vainqueur M2 x Perdant M1	Vainqueurs Perdants
Vainqueur M1 x Vainqueur M2 Perdant M1 x Perdant M2	

- Nous opterons prioritairement pour la formule 2 (2x25' avec pause coaching de 2' à 12'30).
- 4 à 6 joueurs devront réaliser le défi technique avant chaque match de manière à ce que tous les joueurs aient réalisé un tir.

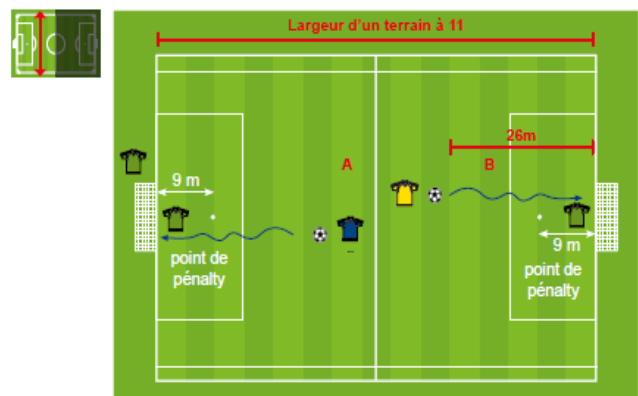
ORGANISATION DES COUPS DE PIED DE RÉPARATION

- > 4 tireurs par match,
- > Faire tirer tout le monde une fois lors du rassemblement,
- > Dont le gardien de but,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e tireur s'avance...



ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

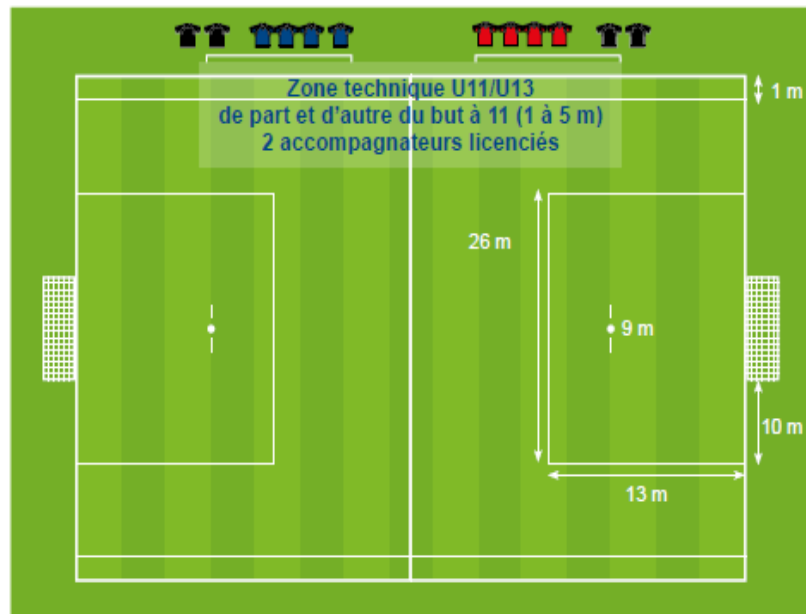
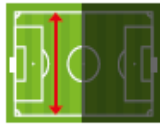
- > Départ à 26 m du but - 6'' pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...



➤ Lois du jeu des rencontres (voir document officiel lois du jeu foot à 8)

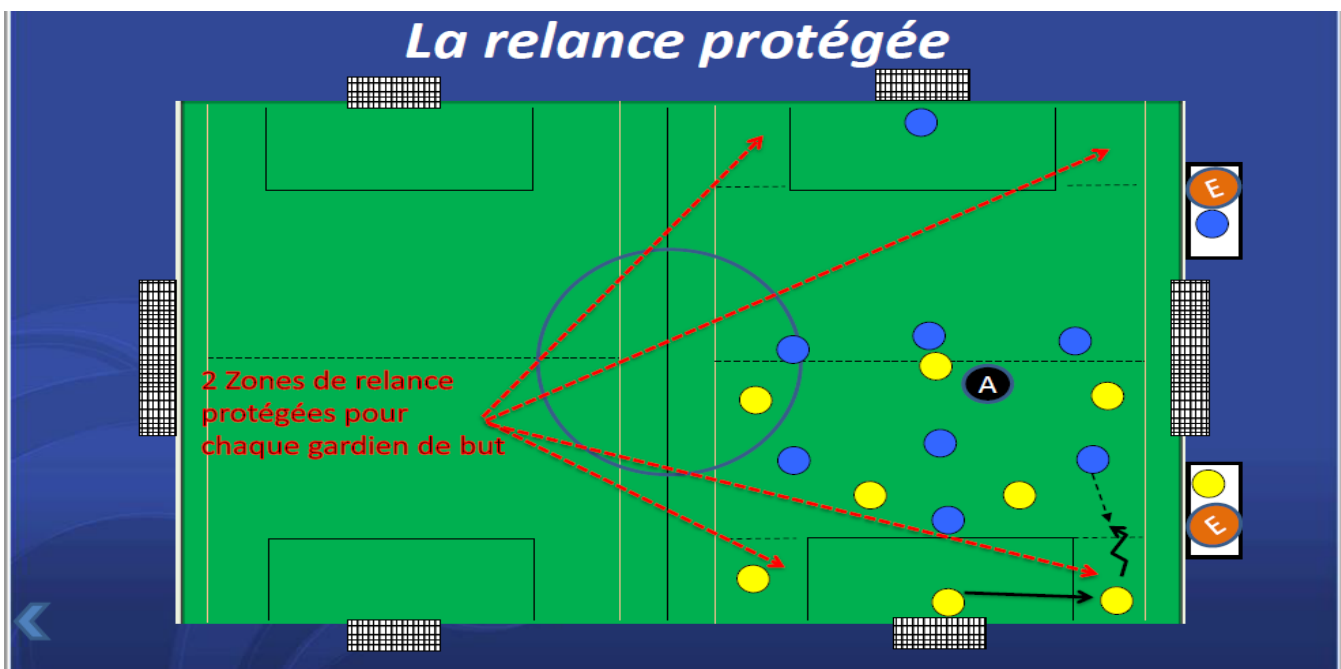
ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



- **Changement de règle au niveau du département :**

- Hors-jeu à la ligne médiane comme en U13.
- Relance protégée pour le gardien de but (voir ci-dessous).



➤ L'administratif

- Une feuille de match type « Jour de Coupe » est à remplir et à renvoyer au District avant le Mardi soir suivant le plateau.
- Chaque joueur participant est soumis aux mêmes règles de participation qu'aux Critérium.

LA FORMATION DES EDUCATEURS

« Favoriser l'accès à la formation à tous les éducateurs et dirigeants »

- **OBJECTIFS**

- 1 équipe U11 = 1 éducateur formé U11
- 1 club = au moins 1 dirigeant + 1 dirigeant formé sur « Comment mettre en place un projet club »

- **ACTIONS**

- Modules de formation
 - 1 module = 16h de formation
 - Module U11 les 17-18 Novembre à Tarbes (District)
 - Inscription par internet (site de la FFF ou de la ligue ou du district onglet technique formation module U11)
 - Coût = 60 euros à envoyer à la ligue mais chèque à l'ordre du District de football des Hautes Pyrénées ou compte club à débiter après autorisation club par Email envoyé à la ligue.
 - Possibilité pour chaque stagiaire d'avoir un bon de formation de 25 euros (2 sur la saison entière) à condition de le fournir à l'inscription.
 - Formateurs = équipe technique de formation départementale + Cédric Voutier

LA REGLEMENTATION

- Les lois du jeu du foot à 8 sont mises en ligne sur le site internet du district des Hautes-Pyrénées de Football.
- Les Critériums
 - o Les rencontres sont en ligne sur le site internet du district.
- Les Festifoot et le Jour de Coupe
 - o Les rencontres sont envoyées par Email aux clubs (pas programmées sur internet).
 - o Une programmation dans l'agenda club est à l'étude actuellement.
- La Feuille de Match
 - o Envoyée au district avant le Mardi soir qui suit le plateau.
 - o Il existe une feuille de match type par pratique (Critérium, Jour de Coupe et Festifoot)
 - ✓ **Amendes** : feuille de match envoyée hors délais = 15 euros par semaine de retard à compter du mercredi midi qui suit le plateau.
 - ✓ **Amendes** : TOUT PLATEAU ANNULE AU DERNIER MOMENT ET DONC NON JOUE POUR INTEMPERIES OU AUTRES DOIT ETRE NOTIFIE PAR LE CLUB ORGANISATEUR PAR EMAIL AU DISTRICT (secretariat@district-foot-65.fff.fr) AVANT LE MARDI SOIR SUIVANT LE PLATEAU ANNULE SOUS PEINE D'UNE AMENDE DE 15 euros.
 - o Les feuilles de matchs vierges sont envoyées aux clubs (une seule fois) et mises en ligne sur le site durant toute la saison 2018-19.
 - ✓ **Amendes** : feuille de match non conforme à celle envoyée aux clubs ou à celle mise en ligne sur le site = 25 euros.
 - o Remplir correctement et lisiblement (délégué, éducateur, joueur, score).
 - ✓ **Amendes** : absence sur la feuille de match d'un délégué ou d'un éducateur ou d'un dirigeant avec son numéro de licence = 25 euros.
 - o Listing des numéros de licences obligatoires pour participer aux rencontres.
 - ✓ **Amendes** : licence joueur manquante = 10 euros (aucune mention « en cours » ne sera acceptée).
- La Saisie des résultats
 - o Pas de Saisie informatique.
 - ✓ **Amendes** : Non inscription sur le feuille de match des résultats des rencontres du Critérium ou des défis par le club recevant = 25 euros par plateau.
- Annulation de plateau rencontre
 - o Tout plateau annulé par le club organisateur pour terrain impraticable avant le Mercredi 17h précédent le plateau, devra le notifier au District par Email (secretariat@district-foot-65.fff.fr). Dans ce cas-là, le plateau sera en priorité et si possible déplacé chez un des clubs visiteurs. Si aucun club n'est en possibilité d'accueillir, le plateau sera alors remis, le tout officialisé par Email

par le District et sur internet si c'est un critérium. Dans le cas où le plateau **serait annulé après le Mercredi 17h**, le club organisateur est dans l'obligation de prévenir le District par Email (secretariat@district-foot-65.fff.fr) sous peine d'une amende de 15 euros (voir au-dessus) + de prévenir les clubs visiteurs le vendredi soir au plus tard (Email officiel du club + téléphoner à l'éducateur responsable de l'équipe U11 (voir listes éducateurs U11 et U10 envoyées)).

- Les plateaux non joués seront programmés en priorité (sauf accord entre clubs) aux dates indiquées sur le planning par la Commission des Très Jeunes (match rattrapage = R).

- **Modification de plateau rencontre**

- Pour une modification de rencontre, il faut obligatoirement un accord entre tous les clubs concernés par Email, le tout envoyé par email et soumis à validation du District (secretariat@district-foot-65.fff.fr).
- Les plateaux non joués seront programmés en priorité (sauf accord entre clubs) aux dates indiquées sur le planning par la Commission des Très Jeunes (match rattrapage = R).

- **Le contenu des Critériums**

- **Amendes** : Tout club ne réalisant pas le Défi Conduite ou Jonglerie prévu lors du Critérium (voir calendrier U11) en amont des rencontres aura une amende de 25 euros.

LOI DU JEU FOOTBALL A 8 (U11)

Loi I - Terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : Longueur = 60 à 70m et largeur = 45 à 55m. Ces dimensions correspondent à un $\frac{1}{2}$ terrain de jeu à 11.

Les dimensions des buts sont de 6x2m. Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à 11 de préférence.

Le cercle central à 6 m de rayon et le point de réparation (penalty) est placé à 9 m du but. Les remises en jeu (du pied) s'effectuent à 9m de la ligne de but à droite ou à gauche du point de réparation.

Une surface de réparation de 26m sur 13m doit être tracée ainsi qu'une surface technique.

Loi II - Ballon

Taille 4 (63 à 66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

Loi III - Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 8 joueurs dont 1 gardien de but et de 4 remplaçants maximum. Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants. Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

Surclassement:

Une équipe U11 ou U10 *ne peut comporter plus de 3 joueurs ou joueuses U9 surclassés.*

Point de règlement sur les plateaux U10 spécifique au département des Hautes Pyrénées :

Article voté au comité directeur du district des Hautes Pyrénées: Seront autorisés sur la feuille de match lors de chaque rencontre U10 au maximum 3 joueurs U11 par équipe U10.

Loi IV - Equipement des joueurs

Identique à celui du jeu à 11. Le port de protège-tibia est obligatoire.

Loi V - Arbitre

Identique à celle du jeu à 11. L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du jeu à 8 avec une priorité aux U17 et U19.

En cas de plateau à 3 équipes, l'arbitre central sera obligatoirement un licencié (U17 ou plus ou dirigeant) de l'équipe au repos.

En cas d'un plateau à 4 équipes, l'arbitre sera un licencié (U17 ou plus ou dirigeant) de l'une des 2 équipes non concernées par la rencontre. Cependant, les 2 autres équipes

jouant dans le même temps sur le terrain d'à côté et étant soumises au même règlement d'arbitrage, les 4 clubs pourront se mettre d'accord pour arbitrer eux-mêmes leur terrain de match avec 1 mi-temps arbitrée par chacun des 2 clubs concernés. Cela sera valable à condition que les personnes soient licenciées. Dans le cas contraire, l'avantage sera donné à la seule personne licenciée des 2 clubs pour arbitrer la rencontre dans sa totalité.

En cas de plateau à 2 équipes, l'arbitre central sera un licencié (U17 ou plus ou dirigeant) de l'un des deux clubs. Les 2 équipes arbitreront une mi-temps chacune à condition de fournir une personne licenciée. Dans le cas contraire, la seule personne licenciée de l'un des 2 clubs se verra favoriser pour arbitrer la totalité de la rencontre.

Loi VI - Arbitres assistants

Identique à celle du jeu à 11.

Loi VII - Durée du match

La durée du ou des rencontres pour les U11 est de 2x25' ou de 3x17' soit 50' de temps de jeu au total. Pas de prolongation.

Temps de jeu : Participation minimale des joueurs à 50% du temps de pratique proposé donc à 25 minutes minimum.

Loi VIII - Coup d'envoi et reprise du jeu

Identique à celle du jeu à 11, mais les adversaires doivent se trouver à 6 m du ballon.

Loi IX - Ballon en jeu et hors du jeu

Identique à celle du jeu à 11.

Loi X - But marqué

Identique à celle du jeu à 11.

Loi XI - Hors-jeu

Article voté au comité directeur du district des Hautes Pyrénées: La zone de hors-jeu sera identique à celle des U13 à savoir à partir de la ligne médiane.

Loi XIII - Coups francs

Identique à celle du football à 11.

Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.

Loi XIV - Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à celle du football à 11, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 m au lieu de 11 m.

Loi XV - Rentrée de touche

Identique à celle du football à 11.

Loi XVI - Coup de pied de but

Identique à celle du football à 11. Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Loi XVII - Coup de pied de coin (corner)

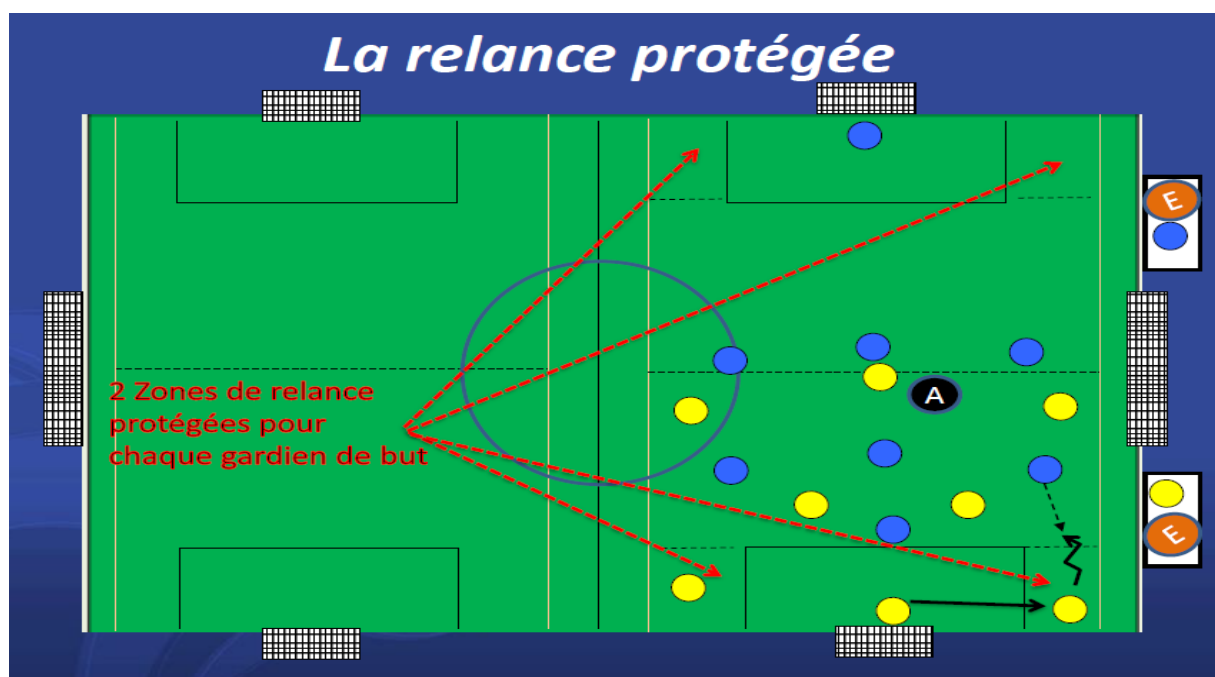
Identique à celle du football à 11. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6m.

Dégagement du gardien : Relance du gardien obligatoirement à la main de sa surface des 13 mètres, ou au pied (ballon doit être au sol, pas de volée ou demi-volée). En cas de dégagement de volée ou de demi-volée, **l'équipe est sanctionnée d'un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.**

Attention : Après avoir maîtrisé le ballon avec les mains et l'avoir posé au sol, le gardien ne peut pas s'en ressaisir avec les mains. S'il le reprend avec les mains, la sanction est un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.

Règle pédagogique votée en comité directeur du district des Hautes Pyrénées : « La relance du gardien de but protégée »

L'équipe dont le gardien a le ballon dans ses mains ou dont le gardien s'apprête à réaliser un coup de pied de but (remise en jeu au 9 mètres), bénéficie d'une relance protégée. Cette relance protégée se déroule dans les 2 zones rectangulaires s'étendant de la ligne de touche à la surface de réparation. Le joueur recevant une passe de son gardien (à la main ou au pied en cas de remise en jeu = coup de pied de but) dans l'une de ces 2 zones là est inattaquable tant que le ballon n'en est pas sorti.



Cédric Voutier - Conseiller Technique d'Animation

Email: technique@district-foot-65.fff.fr