



**CATEGORIE U11
(Nés en 2011/12)**

SAISON 2021 / 2022

Cédric Voutier - CTD DAP Conseiller Technique Départemental

Email: cvoutier@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 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 Critériums / Le Futsal
- 2- La formation des éducateurs
- 3- La réglementation et les lois du jeu

LES CRITERIUMS en U10-U11

Un total de 47 équipes U11 a été inscrit dans les différents niveaux de pratique de la catégorie U11 soit 2 équipes de moins que la saison dernière. Les critères de la catégorie U11 se déroulent en 2 phases avec une clôture de la saison programmée au 11/06/22 :

• PHASE 1

➤ Brassage U11 Niveau 1 Poules A et B

- 20 équipes réparties en 2 poules de 10 équipes.
- 5 journées du 09/10/21 au 11/12/22 avec des plateaux à 4 équipes (1 ou 2 terrains à 8) ou 2 équipes (1 terrain à 8).
- Temps de jeu de 50' (2 rencontres de 25' avec pause coaching de 2' au bout de 12'30) ou 1 rencontre de 2x25' avec une pause coaching de 2' au milieu de chaque mi-temps.

➤ Brassage U11 Niveau 2 Poules A et B

- 18 équipes réparties en 2 poules de 8 et 10 équipes.
- Poule A : 4 journées du 09/10/21 au 04/12/22 avec des plateaux à 4 équipes (2 terrains à 8) ou 2 équipes (1 terrain à 8).
- Poule B : 5 journées du 09/10/21 au 11/12/22 avec des plateaux à 4 équipes (1 ou 2 terrains à 8) ou 2 équipes (1 terrain à 8).
- Temps de jeu de 50' (2 rencontres de 25' avec pause coaching de 2' au bout de 12'30 ou 1 rencontre de 2x25' avec une pause coaching au bout de 12'30 à chacune des 2 mi-temps).

• PHASE 2

➤ U11 Niveau A

- Poule de 8 équipes (4 premiers de chaque poule du U11 niveau 1).
- 4 journées du 12/03/22 au 14/05/22.

➤ U11 Niveau B poules A et B

- 18 équipes réparties (5^{ème} au 10^{ème} des 2 poules U11 niveau 1 + du 1^{er} au 2^{ème} des 2 poules du U11 niveau 2 + les 2 premiers des U10) en 2 poules de 10 et de 8 équipes.
- Poule A : 5 journées du 12/03/22 au 21/05/22.
- Poule B : 4 journées du 12/03/22 au 14/05/22.

➤ U11 Niveau C

- Poule de 8 équipes (3^{ème} au 5^{ème} des U11 niveau 2 poule A + 3^{ème} au 6^{ème} des U11 niveau 2 poule A + 1^{er} des U10).
- 4 journées du 12/03/22 au 14/05/22.

➤ U11 Niveau D

- Poule de 13 équipes (6^{ème} au 8^{ème} des U11 niveau 2 poule A + 7^{ème} au 10^{ème} des U11 niveau 2 poule A + 4^{ème} au 9^{ème} des U10)
- 5 journées du 12/03/22 au 21/05/22.

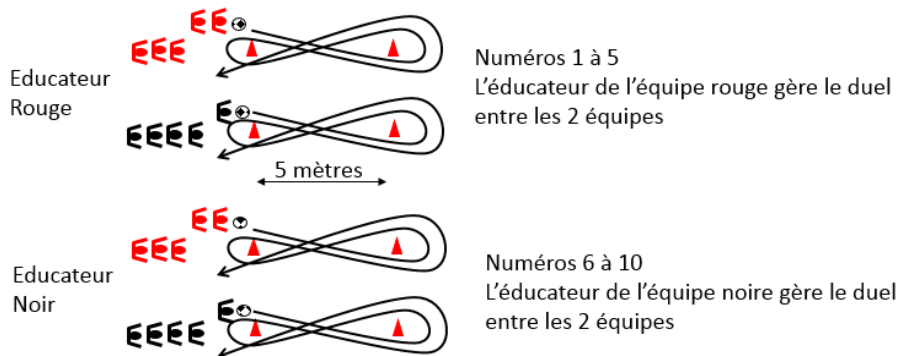
- Défis à réaliser au début de chaque critérium à partir de la journée N°3 seulement

- **Heure du début du défi = 10h15 si plateau le matin ou 14h15 si plateau l'après-midi.**
- A réaliser obligatoirement, plutôt en fin d'échauffement en cas de défi conduite (vivacité avec ballon).
- 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

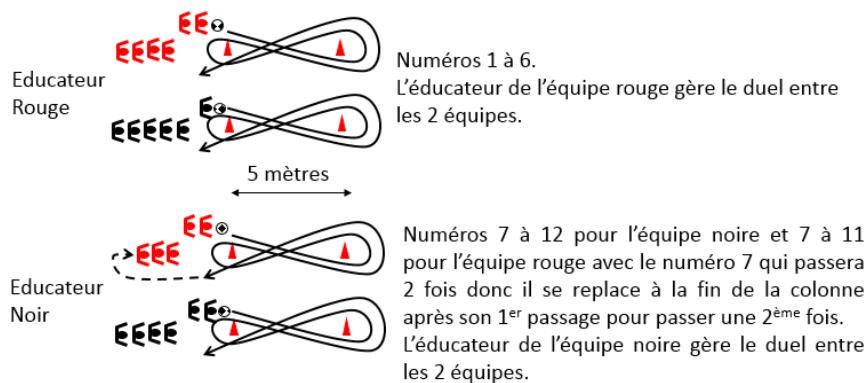
Départ à gauche du plot. Le joueur suivant démarre quand le précédent passe à la hauteur du plot après avoir réalisé une conduite (à thème voir calendrier U12-13) en forme de 8.



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 U13) 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 et 0 point d'attribué aux rencontres.

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 U13) 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.

➤ Jongleries

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 U13) 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 U13) 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 et 0 point d'attribué sur le plateau.



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

➤ L'administratif

- Une feuille de match type Critérium est à remplir et à renvoyer au District avant le Mardi 18h suivant le plateau.
- Les résultats sont à inscrire sur la FM mais aucun résultat n'est à noter sur internet.
- Pas de classement apparent sur internet.
- Pour tout plateau annulé (état des terrains) après le Mercredi 16h 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 16h 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 et de faire la modification sur internet.

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

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 2 durant la saison 2021-22 : 26/03/22 et 09/04/22.

- **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.

- 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 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.

- Être 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

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

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 ...).

➤ 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

A la demande des éducateurs lors de la réunion de début de saison, 2 plateaux sous forme de « Jour de Coupe » seront mis en place durant la saison 2021-22 : 22/01/22 et 05/02/22.

• 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.

- 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 (le 22/01/22) OU DE 1c1 AVEC GARDIEN ADVERSE (05/02/22) 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.

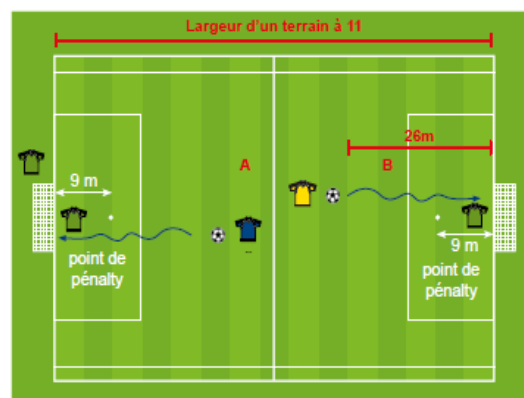
ORGANISATION DES COUPS DE PIED DE RÉPARATION

- > 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...



LA FORMATION DES EDUCATEURS

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

- **OBJECTIFS**

- 1 équipe U10-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
 - Date à déterminer et à valider par le District des Hautes Pyrénées
 - Inscription par internet (site de la FFF ou de la ligue ou du district onglet technique formation module U11)
 - Formateurs = Cédric Voutier + 1 formateur District
- Nouveauté = Micro-formation
 - 1 module = 16h de formation en 4x4h sur les créneaux horaires d'entraînement de la catégorie concernée du club. Les contenus abordés restent identiques à ceux abordés dans un module classique de 2x8h.
 - Conditions = 4 stagiaires du club au minimum
 - Inscription : Faire la demande au District par email d'ouverture d'une micro-formation au sein du club. En cas de validation, les dates seront ensuite déterminées en accord entre le club et le District.
 - Formateur = Cédric Voutier

LES NOUVELLES PRATIQUES U11

« Favoriser l'accès pour nos U11 à de nouvelles pratiques »

- **OBJECTIFS**

- Découvrir le Futsal à 5c5 (sur synthétique afin de bénéficier de plus de terrains car nous avons des difficultés pour trouver des gymnases louables)

- **ACTIONS à l'étude donc à confirmer PAR LA COMMISSION DES PRATIQUES DIVERSIFIÉES**

- FUTSAL

- 15-29/01/22 et 12/02/22 sur terrain synthétique

LA REGLEMENTATION

- Les lois du jeu du foot à 8 en U11 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.
- La Feuille de Match
 - o Envoyée au district avant le Mardi soir qui suit le plateau.
 - o Il existe une feuille de match type
 - ✓ **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 2021-22.
 - ✓ **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 la 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 16h 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 16h, 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.

- 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 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.**

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)

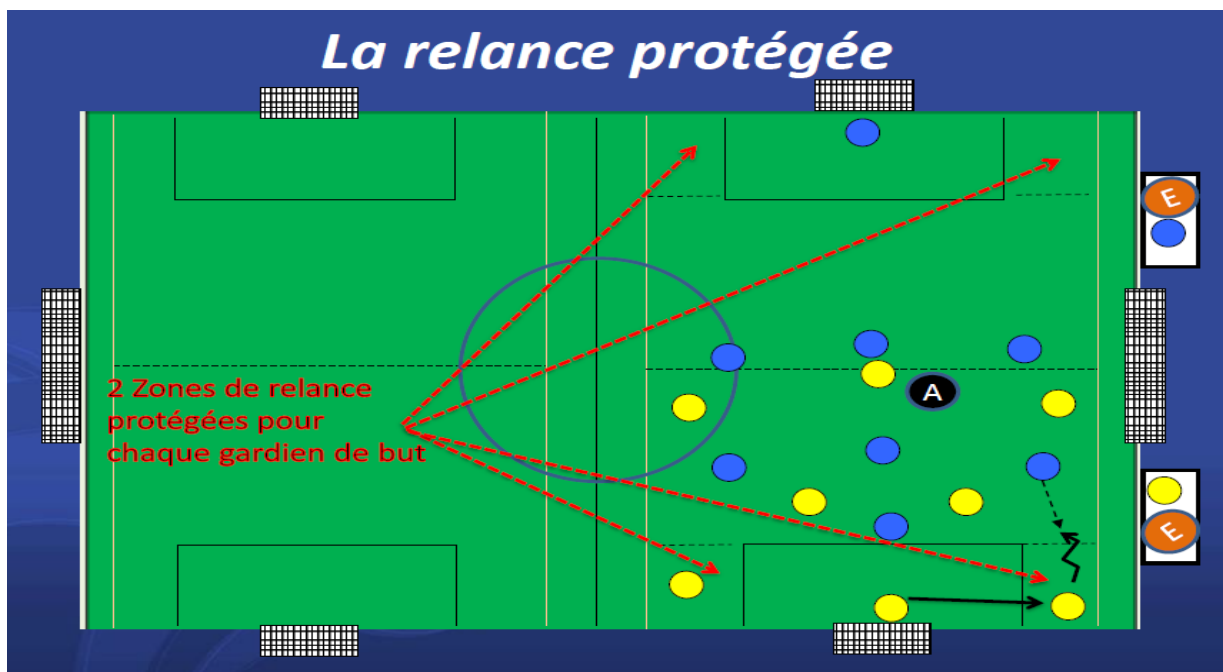
Identique à celle du football à 11. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6m.

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.

« 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 uniquement 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