



Foot Animation

Guide de pratique – catégorie U11

Saison 2026-2027



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE

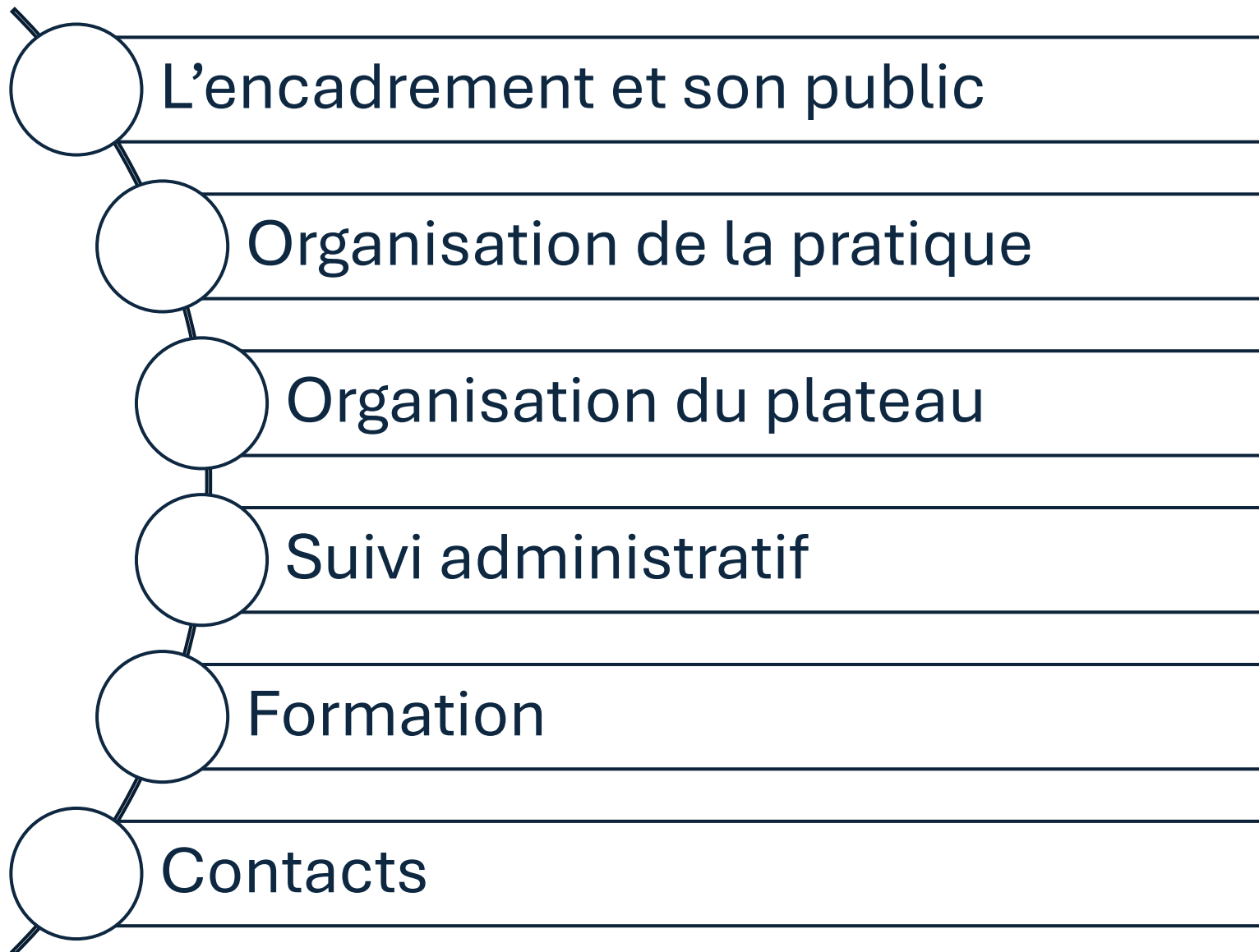


SOLIDARITÉ





SOMMAIRE :



C A T E G O R I E

U11





Encadrement :

Missions & rôles

🔄 L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique « éducateur / dirigeant / parent » ; chacun d'entre eux a un rôle à tenir et des missions précises qui se doivent d'être complémentaires.

EDUCATEUR OU RESPONSABLE DE CATEGORIE

Sur la séance

...

- ☐ Je prépare et j'anime une séance d'entraînement pour la catégorie.
- ☐ Je tiens à jour la fiche de présence de mes joueurs(es).
- ☐ Je valorise, j'encourage et je corrige mes joueurs avec bienveillance.
- ☐ Je mets en place un cadre de fonctionnement avec mes joueurs.
- ☐ Je m'assure de l'organisation pour le plateau du samedi.

Sur le plateau

...

- ☐ Club organisateur = je m'assure du bon accueil des clubs participants et je remplis la « fiche plateau ».
- ☐ Club accueil = je remets la « feuille licence » au responsable du plateau.
- ☐ Tous clubs = je prépare mon équipe et la dirige durant les matchs et en dehors.

En dehors du terrain

...

- ☐ Je participe aux réunions du district et du club.
- ☐ Je programme les séances d'entraînement et m'assure du planning des plateaux.
- ☐ J'assure le lien de communication avec les parents.

DIRIGEANT

Sur la séance

...

- ☐ J'aide le responsable de la séance dans la mise en place du matériel.
- ☐ J'aide le responsable de la séance dans l'animation de celle-ci si besoin.
- ☐ Je m'assure de l'accueil des joueurs (ouverture vestiaires et respect horaires).

Sur le plateau

...

- ☐ Je suis en soutien de l'éducateur responsable du plateau sur le volet organisationnel (ouverture vestiaires, accueils clubs participants, logistique goûter, mise en place matérielle, ...)
- ☐ Je suis en soutien pédagogique de l'éducateur et le seconde dans l'animation de l'équipe si besoin.

En dehors du terrain

...

- ☐ J'aide le responsable de catégorie pour s'assurer de la logistique intra catégorie (matériels, déplacements, administratif, ...).

PARENT

Sur la séance

...

- ☐ Je véhicule mon enfant sur le lieu d'entraînement.
- ☐ J'observe de manière quotidienne la pratique de mon enfant et échange avec le responsable de catégorie si besoin (progressivité ou problèmes rencontrés).

Sur le plateau

...

- ☐ Je participe au transport des joueurs de l'équipe.
- ☐ J'encourage l'ensemble des joueurs de l'équipe.
- ☐ Je propose mon aide au responsable de catégorie pour le goûter.
- ☐ Je n'interviens pas auprès de mon enfant lorsqu'il pratique et je laisse l'éducateur transmettre les consignes.

En dehors du terrain

...

- ☐ J'indique la présence ou l'absence de mon enfant pour les séances ou les plateaux.
- ☐ Je mets en place les conditions adéquates pour permettre à mon enfant de pratiquer correctement (alimentation, sommeil, tenue adaptée, ...).
- ☐ Je participe à la vie du club.



RETOUR ACCUEIL



Le public U10-U11 :

Caractéristiques & compétences à développer

🔄 L'enfant se construit au cœur du jeu ; ce dernier a besoin d'être valorisé et d'être mis en confiance pour favoriser l'apprentissage de compétences sportives et éducatives.

L'ENFANT A BESOIN :

- ✓ **D'entretenir des relations avec la famille :**
Présenter et expliquer les notions d'objectifs, de règles et de modalités de pratiques.
- ✓ **D'alterner des situations d'initiative individuelle et des situations collectives :**
Prendre en compte les différences de niveaux et ne pas délaissier les plus en difficulté. L'éducateur doit prôner un football pour toutes et tous !
- ✓ **De privilégier vitesse et endurance :**
Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis.
- ✓ **D'améliorer les notions de choix et d'intentions tactiques :**
Intégrer des règles d'actions pour développer l'intelligence de jeu et inciter à la prise de décision.
- ✓ **D'optimiser sa psychomotricité avec et sans ballon :**
Mettre en place des enchaînements de tâches permettant l'amélioration de la maîtrise du corps

J'ai 9/10 ans, je suis en CM1/CM2 et je suis :

- ✓ **Curieux**
- ✓ **Dévoué pour apprendre des choses**
- ✓ **Altruiste**
- ✓ **Dans le besoin de m'affirmer**
- ✓ **Capable de raisonner sur des schémas collectifs simples**
- ✓ **Capable d'endosser mes premières responsabilités**

PLAISIR

Respecter le cadre de fonctionnement collectif

Découvrir et assumer le rôle de capitaine

Connaître les fautes à ne pas commettre

TOLERANCE

S'interdire toutes formes de discriminations

Jouer sans tricher

Faire preuve de volonté de progresser

Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre

S'hydrater pour jouer

RESPECT

Prendre une douche après l'effort

Prioriser le projet collectif

Respecter les adversaires

SOLIDARITE

Connaître les méfaits du tabac

Adapter son sommeil à l'activité

S'alimenter pour jouer

Porter les valeurs du Foot

ENGAGEMENT

Utiliser les transports éco-responsables

Trier ses déchets

Partager sa connaissance du foot

Avoir l'esprit club

Maîtriser la règle du hors jeu

JEU	TECHNIQUE	PSYCHOLOGIQUE	ATHLETIQUE
▶ ETRE CAPABLE DE (1/2)			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur	▶ Contrôler des ballons au sol pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste	▶ Avoir un état d'esprit exemplaire	▶ Développer la vitesse d'exécution
Jouer vers l'avant collectivement ou individuellement entre les lignes adverses	▶ Frapper son ballon pied droit, pied gauche avec les différentes surfaces de contacts, notamment de l'intérieur du pied	▶ Rester concentré	▶ Travailler la coordination, motricité
Sécuriser et maîtriser la possession	▶ Conduire pied droit pied gauche sans regarder le ballon	▶ S'engager totalement	
		▶ Avoir confiance en soi	
		▶ Être persévérant	
		▶ Rester déterminé	

JEU	TECHNIQUE
▶ ETRE CAPABLE DE (2/2)	
Changer de rythme de jeu	▶ Conserver le ballon en utilisant son corps
Garder le temps d'avance pour finir l'action	▶ Marquer en un contre un avec le gardien
Être réactif à la perte du ballon empêcher l'adversaire de s'organiser	▶ Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme
Se replacer sur l'axe ballon/but	▶ Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire
Reformer le bloc équipe	▶ Réaliser 25 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 15 alternés et 10 têtes
Récupérer le ballon proche de son but	



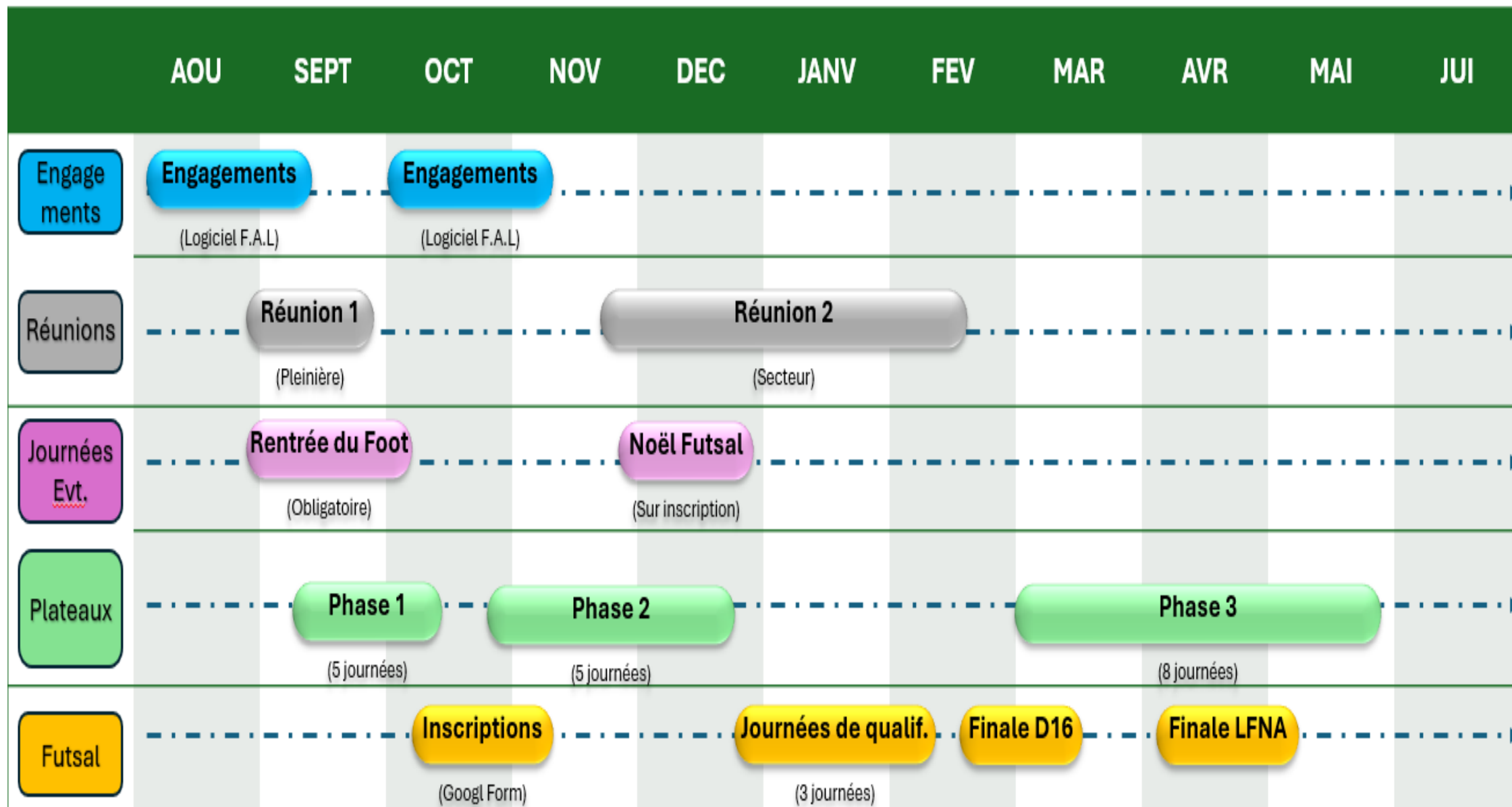


Organisation de la pratique :

Informations Générales



RETOUR ACCUEIL





Organisation de la pratique :

Règlementation & Lois du jeu

Terrain de jeu

Dimensions : ½ terrain à 11 (Longueur → 60 à 70m // Largeur → 45 à 55m).
Surface de réparation : 26 x 13m (buts : 6 x 2, 10m avec filets).
Point de pénalty : 9m.

Ballon

Taille n°4

Nombre de joueurs

1 équipe = 7 joueurs(es) + 1 gardien(ne) de but (minimum de 6 joueurs(ses) pour jouer une rencontre).
4 remplaçants maximum autorisés (remplacements illimités + obligation pour chaque joueur de démarrer une rencontre).
Licence **obligatoire** !
Sont autorisés :

- U10 et U11 en illimités (garçons et filles).
- Sur-classement = 3 U9 maximum par équipe.
- Sous-classement = U12F en illimité.
- **NOUVEAUTE - Mutation : 4 mutés (dont 1 hors période) sont autorisés à être inscrits sur la feuille.**

Equipement des joueurs

Maillot dans le short.
Chaussettes relevées avec protèges-tibias obligatoires.

Temps de jeu

60 minutes maximum.
3 équipes = 2 rencontres de 2 x 15 minutes.
4 équipes = 3 rencontres de 20 minutes.
5 équipes = 4 rencontres de 15 minutes.
Pas de mi-temps, pause coaching sur les rencontres de 2 x 15 minutes !

Fautes et incorrections

Coups francs : directs et indirects (adversaire à 6m).

Rentrée de touche

Réalisation à la main.

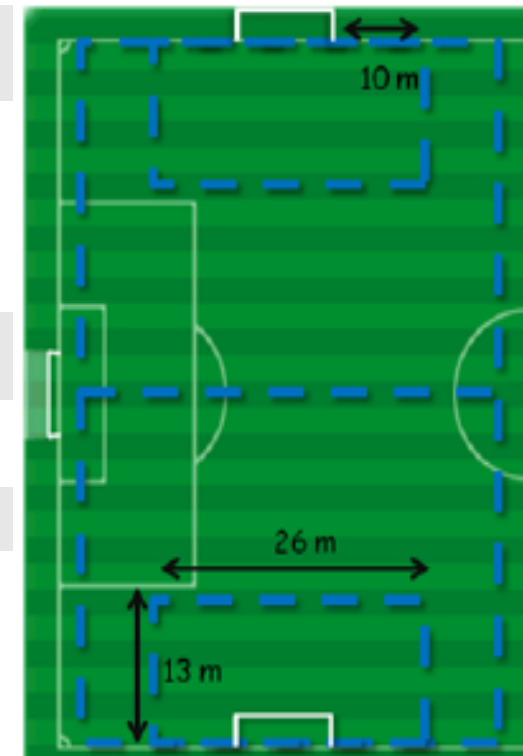
Arbitrage

Arbitrage éducatif ou proposition aux jeunes pour initiation aux rôles.

Autres

Règles majeures :

- **NOUVEAUTE : hors-jeu à la ligne médiane.**
- Prise du ballon à la main du GB interdit sur une passe en retrait d'un partenaire.
- Relance du GB : main ou ballon au sol (volée ou ½ volée interdite).
- Remise en jeu : adversaire à 6m.





Organisation de la pratique :

Informations Pratiques

MODIFICATION PLATEAU :

- ☐ **Changement de date ou d'horaire** : le club demandeur doit obtenir l'accord de l'ensemble des clubs participants ; Un mail doit être formulé dans ce sens à la commission pour que l'accord soit donné (*le mercredi précédant le plateau au plus tard*).
- ☐ **Important** : l'horaire initial reste le samedi à 10h00 et les dates de plateaux ont été fixées par la commission.

VOLET ADMINISTRATIF :

- ☐ Club accueil : obligation de remplir la feuille de plateau, de récupérer les feuilles de plateau des clubs participants (*si ces derniers les ont avec eux le jour du plateau*) et de déposer l'ensemble des documents sur le F.A.L.
- ☐ Club participant : obligation de remplir la feuille de licence, de la remettre au responsable du plateau le jour J ou de la déposer directement sur le F.A.L.
- ☐ **Important** : les pièces doivent être déposées sur le F.A.L au plus tard le mercredi soir suivant le plateau ; En cas d'irrégularité repérée, les clubs seront informés (*toute non-conformité fera l'objet d'une amende conformément au barème défini*).

EQUIPEMENT SPORTIF :

- ☐ **Joueur ou joueuse** : protège-tibia + chaussettes longues + chaussures à crampons + short + maillot + licence F.F.F en cours de validité sont **obligatoires** pour pouvoir participer aux rassemblements.
- ☐ **Encadrement** : la personne officiant sur le bord du terrain doit avoir une **licence F.F.F** en cours de validité.
- ☐ **Matériel** : nécessité pour l'encadrement d'avoir **4 ballons T.4** sur les rassemblements.



ESPRIT DU PLATEAU

- ❑ **Rassembler** plusieurs clubs et équipes d'un même secteur sur un site.
- ❑ **Instaurer** un esprit festif harmonisant volets sportif et éducatif.
- ❑ **Proposition** de séquences courtes afin de répondre aux besoins des enfants.

LES INCONTOURNABLES

- ❑ **Respecter** le temps de pratique préconisé par la F.F.F (60 minutes).
- ❑ **Faire jouer** tous les enfants → tendre vers 100% du temps de jeu (50% du temps de jeu minimum pour chaque joueur(se)).
- ❑ **Laisser** les enfants jouer le plus librement possible en adoptant une posture éducative avant tout.
- ❑ **Epreuve** à finalité non compétitive (pas de prise en compte des résultats et absence de classement).



PLAISIR

- ✓ PERMETTRE ET GARANTIR UN TEMPS DE JEU EGAL A TOUS
- ✓ LAISSER JOUER LES ENFANTS
- ✓ ACCEPTER LES ERREURS ET VALORISER LES REUSSITES
- ✓ INCITER LES ENFANTS A PRENDRE DES INITIATIVES
- ✓ SE SERVIR DE LA RENCONTRE COMME D'UN BAROMETRE DU PROGRES DES ENFANTS
- ✓ IMPLIQUER LES JOUEURS SUR DIFFERENTS POSTES
- ✓ RAPPELER LES APPRENTISSAGE EDUCATIFS ET SPORTIFS DE LA SEMAINE



Le plateau U10-U11 :

Organisation

Le canevas de plateau

9h30 –
10h00



10h00 –
10h15



10h15 –
11h45



11h45 –
12h00

Ouverture
rassemblement (accueil
équipes)



Défi technique



Matches : 3 ou 4
rencontres / équipe (60
minutes max)



Clôture rassemblement
(remise dotations +
goûter)

Les rôles & missions

Responsable technique

Briefing avant plateau
pour les
accompagnateurs
d'équipe

Préparation matériel
(ballons, sifflets,
chrono, drapeaux de
touche, chasubles, ...)

Gestion du timing du
plateau (chrono, respect
rotations, ...)

Faire respecter le sens
de rotation des équipes

X

Délégué de plateau

Se rendre « identifiable »
pour les joueurs et
encadrements

Briefing avant plateau
pour les parents et
spectateurs

Gestion du climat du
plateau

Référent accueil

Se rendre « identifiable »
pour les clubs
participants

Accueillir et orienter les
joueurs(es), parents, ...

Préparer café d'accueil
(parents et
encadrement)

Préparer goûter des
enfants

Récupérer les feuilles de
licence et remplir la
feuille de plateau



RETOUR ACCUEIL

Le plateau U10-U11 :

Etapes clés

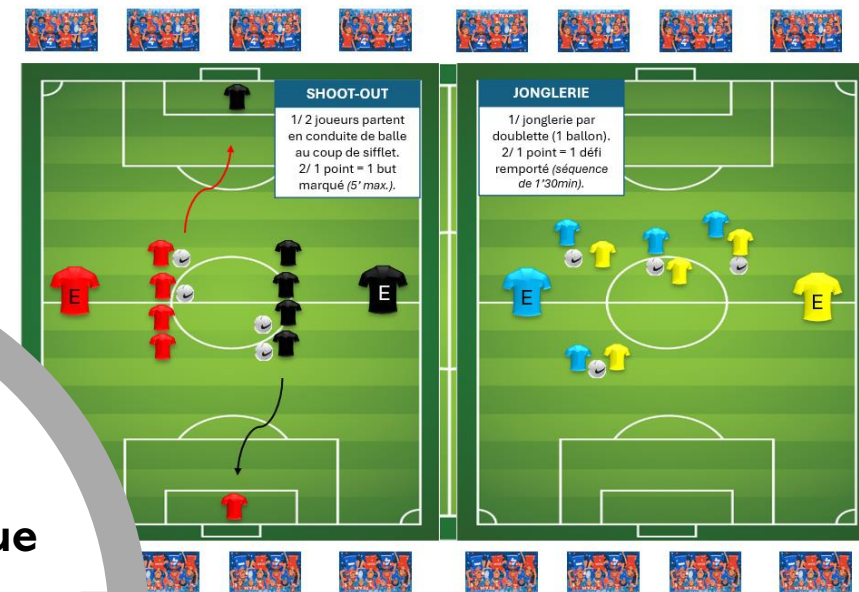


Accueil

Défi technique

Clôture

Rencontres



Suivi administratif :

Feuille de licence

Renseigner les informations demandées (date, lieu, club, ...)

Renseigner les informations pour chaque joueur(se) (nom, prénom, numéro de licence, présence, ...)

Astuce

Remplissez le document une fois et conservez-le (photocopie, sauvegarde ordinateur, ...).

Comment indiquer les joueurs(es) présent(e)s ?
Cochez les présents dans la colonne !

FEUILLE DE LICENCES - CATEGORIE U11 - 2025_2026									
CLUB :				DATE :					
NB EQUIPES PARTICIPANTES :				LIEU :					
ENCADREMENT :									
NOM - PRENOM	DIPLÔME F.F.F. (le plus élevé)	NUMERO DE LICENCE	TYPE DE LICENCE				SIGNATURE		
			J*	D*	A*	E*			

(* : "J" = joueur / "D" = dirigeant / "A" = Animateur / "E" = Educateur)

EQUIPE									
N°	NOM	PRENOM	N° LICENCE	CATEGORIE					PRESENCE
				U9 G/F	U10	U10F	U11G	U11F	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									

EQUIPE									
N°	NOM	PRENOM	N° LICENCE	CATEGORIE					PRESENCE
				U9 G/F	U10	U10F	U11G	U11F	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									

IMPORTANT : une fois rempli, le document doit être remis au responsable de plateau ou déposé directement sur le F.A.L ; ce dernier se chargera de le faire suivre à la Commission des Jeunes. En cas de difficulté ou de problème rencontré, merci de contacter le secrétariat ou le CTD en charge de l'action.

Renseigner l'identité du responsable d'équipe ou de catégorie

Signer le document



RAPPEL : chaque jeune doit obligatoirement être licencié pour pouvoir participer (hormis « Rentrée du Foot »).

Remettre le document au responsable de plateau ou le déposer sur le F.A.L

Suivi administratif :

Feuille de plateau

Renseigner les informations demandées (date, lieu, club, ...)

Renseigner le nombre de joueurs(es) participants pour chaque club

Noter les résultats des rencontres

Important

Pensez à préciser si le club participant vous a remis en mains propres sa feuille de licence ou a fait le choix de la déposer de lui-même sur le F.A.L.

N.B : en cas de relance, la commission s'adressera au club accueil si cela n'est pas précisé.

FEUILLE DE PLATEAU - CATEGORIE U11 - 2025_2026
Modèle : 3 équipes (proposition n°1)

CLUB ACCUEIL :	NB EQUIPES PRESENTES :
DATE :	LIEU :
PLATEAU REALISE (O/N ; Si Non, merci d'indiquer le motif) :	

RESPONSABLE(S) PLATEAU :							
NOM - PRENOM	DIPLÔME F.F.F. (le plus élevé)	NUMERO DE LICENCE	TYPE DE LICENCE				SIGNATURE
			J*	D*	A*	E*	

(* : "J" = joueur / "D" = dirigeant / "A" = Animateur / "E" = Educateur)

1/ Réaliser le tirage au sort des équipes avant le début du plateau (possibilité de positionner manuellement les équipes) :

EQUIPE	EFFECTIF		SIGNATURE	FEUILLE DE LICENCE	
	Nb de joueurs	Nb de joueuses		Dépôt plateau	Dépôt F.A.L
A					
B					
C					

2/ Respecter l'ordre des rencontres indiquées et la répartition des rôles pour chaque équipe + notation des résultats :

RENCONTRES (match = 2 x 15 minutes)			SCORE :		ARBITRAGE :
A	B	=			C
A		=			B
B	C	=			A

3/ Noter "nombre de points inscrits" par rencontre pour chaque équipe :

1 victoire = 4 points / 1 nul = 2 points / 1 défaite = 1 point

REMARQUES ou OBSERVATIONS :	M1	M2	M3	M4	TOTAL POINTS	CLASSEMENT

IMPORTANT : une fois rempli, le document doit être signé par l'ensemble des éducateurs/trices ; le responsable de plateau se chargera ensuite de le faire suivre à la Commission des Jeunes. En cas de difficulté ou de problème rencontré, merci de contacter le secrétariat ou le CTD en charge de l'action.

Renseigner l'identité du responsable du plateau

Faire signer le document par l'ensemble des responsables d'équipes



RAPPEL : chaque Feuille de Plateau doit être déposée le mardi suivant le plateau (vérification de la commission).

Indiquer des observations ou remarques (facultatif)

Déposer le document en plus des feuilles de plateau récupérées sur le F.A.L



FORMATION DE L'EDUCATEUR/TRICE :

Je souhaite me former pour être capable de m'occuper d'une équipe U11 ou U13 ? Le diplôme qui correspond à mes attentes est le **Certificat Fédéral Initiateur (C.F.I) U10-U13**.

- ✓ **Objectifs** : être capable d'organiser, de conduire et d'animer une séance, de diriger un plateau et de fournir un climat d'apprentissage adapté à la catégorie.
- ✓ **Pré-requis** : avoir une licence à la F.F.F sur la saison en cours, être âgé de 14ans révolu (sous licence U15) et un certificat médical valable pour la saison en cours (spécifique dirigeant(e)).

Sessions

DC:



SESSIONS	J1	J2	HORAIRE	LIEU
Session 1	Lundi 19 octobre 2026	Lundi 2 décembre 2026	9h30 à 16h30	PUYMOYEN
Session 2	Mercredi 13 janvier 2027	Mercredi 3 février 2027	9h30 à 16h30	PUYMOYEN
Session 3	Mardi 16 février 2027	Mercredi 10 mars 2027	9h30 à 16h30	PUYMOYEN

Guide de formation – DC –
2026_2027 (complet) **disponible**



INSTITUT EMPLOI
FORMATION
DU FOOTBALL



Je souhaite m'inscrire à une session ? Cliquez sur le logo.





Documents à télécharger :

FEUILLE DE LICENCES
& PLATEAU U6_U7



FEUILLE DE LICENCES
& PLATEAU U8_U9



FEUILLE DE LICENCES
& PLATEAU U10_U11



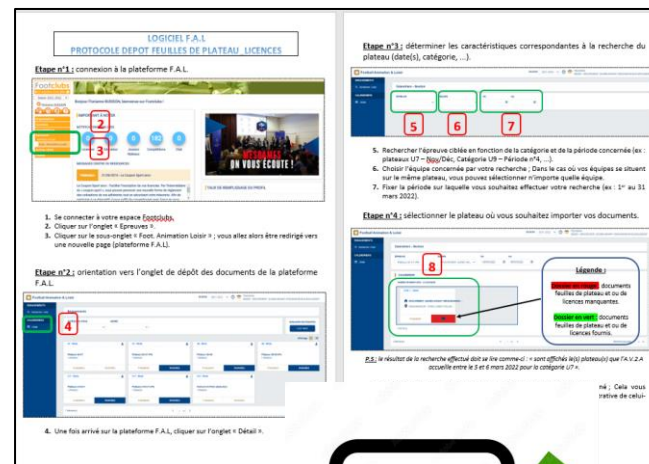
TUTORIEL F.A.L
(ENGAGEMENT)



TUTORIEL F.A.L
(DEPOT DOCUMENTS)



LISTING
EDUCATEURS.TRICES



FEUILLE DE LICENCES - FOOT ANIMATION (U11) - 2024_2025

DATE :	CLUB :					
LIEU :	NOMBRE EQUIPES :					
RESPONSABLE(S) D'EQUIPES :						
NOM	PRENOM	N° LICENCE	SIGNATURE			
EQUIPE ...						
N°	NOM	PRENOM	N° LICENCE	CATEGORIE	PRESENCE	ABSENCE
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
EQUIPE ...						
N°	NOM	PRENOM	N° LICENCE	CATEGORIE	PRESENCE	ABSENCE
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

IMPORTANT : une fois rempli, le document doit être remis au responsable de plateau ; le dernier se chargera de le faire suivre à la Commission des Jeunes. En cas de difficulté ou de problème rencontré, merci de contacter le secrétariat ou le CTD en charge de l'action.

FEUILLE DE PLATEAU - EPREUVE U9 - 2024_2025

DATE :	CLUB ACCUEIL :	PLATEAU REALISE :				
LIEU :	NOMBRE EQUIPES :	(indiquer motif si annulation)				
RESPONSABLE(S) DU PLATEAU :		ORGANISATION PEDAGOGIQUE (voir au verso) :				
NOM	PRENOM	N° LICENCE	SIGNATURE			
Utilisations Buts à 5 avec 3 buts		Mise en place "Ballon Magique"				
Respect consignes plateau						
N°	CLUB	NB EQUIPES PRELUES	NB EQUIPES PRESENTES	ABSENCE(S)	NB JOUEURS	FEUILLE DE LICENCE
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
REMARQUES ou OBSERVATIONS :						

IMPORTANT : une fois rempli, le document doit être signé par l'ensemble des éducateurs/trices ; le responsable de plateau se chargera ensuite de le faire suivre à la Commission des Jeunes. En cas de difficulté ou de problème rencontré, merci de contacter le secrétariat ou le CTD en charge de l'action.





Contacts :



	Karine Vergnaud Secrétaire Générale adjointe Animatrice Commission "Compétitions Jeunes"  06 87 53 12 84  karinevergnaud16@gmail.com 		Léo Martinez Conseiller Technique Départemental (DAP)  06 23 15 81 12  lemartinez@foot16.fff.fr 
---	--	---	--

[Vous pouvez également contacter le secrétariat du district :](#)

05 45 61 44 83

district@foot16.fff.fr





ANNEXES :



RETOUR ACCUEIL



Programme :

Modèle 3 équipes (1)



RETOUR ACCUEIL

HORAIRES	ROTATION (2 x 15 minutes)	TERRAIN 1	TERRAIN 2	ARBITRAGE
10h00 – 10h15	Accueil, explication du fonctionnement et lancement du plateau			
10h15 – 10h30	N°1	A – B	X	C
10h30 – 10h45	N°2	A – C	X	B
10h45 – 11h00	N°3	C – B	X	A
11h00 – 11h15	N°4	A – B	X	X
11h15 – 11h30	N°5	A – C	X	X
11h30 – 11h45	N°6	C – B	X	X
11h45 – 12h00	Distribution du goûter et clôture rassemblement			

LETTRES EQUIPES
A
B
C



Programme :

Modèle 3 équipes (2)



RETOUR ACCUEIL

HORAIRES	ROTATION (2 x 15 minutes)	TERRAIN 1	TERRAIN 2	ARBITRAGE
10h00 – 10h15	Accueil, explication du fonctionnement et lancement du plateau			
10h15 – 10h45	N°1	A – B	X	C
10h45 – 11h15	N°2	A – C	X	B
11h15 – 11h45	N°3	C – B	X	A
11h45 – 12h00	Distribution du goûter et clôture rassemblement			

LETTRES EQUIPES
A
B
C



Programme :

Modèle 4 équipes



HORAIRES	ROTATION (15 minutes)	TERRAIN 1	TERRAIN 2	ARBITRAGE
10h00 – 10h15	Accueil, explication du fonctionnement et lancement du plateau			
10h15 – 10h30	N°1	A / B	C / D	Joueurs remplaçants
10h30 – 10h45	N°2	A / C	B / D	Joueurs remplaçants
10h45 – 11h00	N°3	A / D	B / C	Joueurs remplaçants
11h00 – 11h15	N°4	A / B	C / D	Joueurs remplaçants
11h15 – 11h30	N°5	A / C	B / D	Joueurs remplaçants
11h30 – 11h45	N°6	A / D	B / C	Joueurs remplaçants
11h45 – 12h00	Distribution du goûter et clôture rassemblement			

LETTRES EQUIPES
A
B
C
D



Programme :

Modèle 5 équipes



RETOUR ACCUEIL

HORAIRES	ROTATION (15 minutes)	TERRAIN 1	TERRAIN 2	ARBITRAGE
10h00 – 10h15	Accueil, explication du fonctionnement et lancement du plateau			
10h15 – 10h30	N°1	A – B	C – D	E
10h30 – 10h45	N°2	B – D	C – E	A
10h45 – 11h00	N°3	A – C	D – E	B
11h00 – 11h15	N°4	A – D	E – B	C
11h15 – 11h30	N°5	A – E	B – C	D
11h45 – 12h00	Distribution du goûter et clôture rassemblement			

LETTRES EQUIPES
A
B
C
D
E



TABLEAU ANNEES DE PRATIQUE :

Année de naissance	Catégorie	Scolarité	Pratique
2021 ou 2022	U6 et U6F	Grande Section	Pratique à 3 ou 4
2020	U7 et U7F	C.P	Pratique à 3 ou 4
2019	U8 et U8F	C.E.1	Pratique à 3 ou 4
2018	U9 et U9F	CE.2	Pratique à 4 ou 5
2017	U10 et U10F	C.M.1	Pratique à 4 ou 5
2016	U11 et U11F	C.M.2	Pratique à 8
2015	U12 et U12F	6 ^{ème}	Pratique à 8
2014	U13 et U13F	5 ^{ème}	Pratique à 8
2013	U14 et U14F	4 ^{ème}	Pratique à 8
2012	U15 et U15F	3 ^{ème}	Pratique à 11
2011	U16 et U16F	Seconde	Pratique à 11
2010	U17 et U17F	Première	Pratique à 11
2009	U18 et U18F	Terminale	Pratique à 11
2008	U19 et U19F	...	Pratique à 11



RETOUR ACCUEIL



Poster "lois du jeu" :



LES RÈGLES DU JEU DE U6 À U13 GARÇONS ET FILLES - MISE À JOUR 2022

CATÉGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SCOLARITÉ	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^{ème}	5 ^{ème}
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 avec GDB (U6 spécifique) ou à 4 avec GDB		Football à 5		Football à 8		Football à 8	
SUPPLÉANT(S)	1 maximum		2 maximum		4 maximum		4 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	Adaptation des effectifs		4 par équipe		7 par équipe		7 par équipe	
TACLES	Non		Oui		Oui		Oui	
MIXITÉ	Oui		Oui		Oui		Oui	
SURCLASSEMENT	✖		3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U9 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U11 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT	Possibilité 2 U8 G maximum par équipe - Possibilité U8 F		Possibilité U10 F		Possibilité U12 F		Possibilité U14 F	
DIMENSION DES TERRAINS	Football à 3 avec GDB : 21 m x 20 m		35 à 40 m x 25 à 30 m		1/2 terrain à 11		1/2 terrain à 11	
	Football à 4 avec GDB : 28 m x 20m				Si terrain spécifique : 60 à 65 m x 50 m			
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 7 m		Zone à 8 m		26 m x 13 m		26 m x 13 m	
HORS-JEU	Non		Non		Ligne des 13 m		Ligne médiane	
TAILLE DES BUTS	4 m x 1,5 m		4 m x 1,5 m		6 m x 2,10 m		6 m x 2,10 m	
TAILLE DES BALLONS	T3 ou T4		T3 ou T4		T4		T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	50 minutes (5 séquences de 10 min)		50 minutes		60 minutes		70 minutes	
DURÉE MAX DES RENCONTRES	✖		40 minutes		50 minutes		60 minutes	
ENGAGEMENT	Au centre du terrain, interdiction de marquer directement							
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 7 m		Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m		Libre dans la zone virtuelle 6 m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation) Placement libre des joueurs (idem foot à 11)		Libre dans la zone virtuelle 6 m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation) Placement libre des joueurs (idem foot à 11)	
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle		Passe au sol ou conduite de balle		À la main		À la main	
CORNER			Au pied, passe uniquement		Au pied		Au pied	
COUP-FRANCS	Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs et coup-francs indirects		Coup-francs directs et coup-francs indirects	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	Sur la ligne des 7 m, face au but		Sur la ligne des 8 m, face au but		9 m		9 m	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m (engagement, coup franc, corner et touche)		4 m		6 m		6 m	
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Autorisée		Autorisée		Interdite sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6 m		Interdite sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6 m	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Volée et demi-volée interdite		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Volée et demi-volée interdite		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Sinon CF indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13 m		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Sinon CF indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13 m	
	Protégée à 7 m		Protégée à 8 m		Non protégée		Non protégée	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Tendre vers 100 %		Tendre vers 100 %		Temps de jeu égal pour tous		Temps de jeu égal pour tous	
ARBITRAGE	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		3 arbitres (privilégier des joueurs U15 - U17 du club)		3 arbitres - assistants = joueurs U12 - U13 (rotations de 15 minutes)	
PAUSE COACHING	Non		Non		Non		2 minutes au milieu de chaque période	

Télécharge
ton affiche :

CLIQUEZ ICI

Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs FFF.fr



RETOUR ACCUEIL

Défi technique : “Shoot out”.

GRANDS PRINCIPES :

Consignes :

- Départs simultanés à 26m des buts de 2 joueurs (chaque équipe dans un sens).
- Les joueurs ont 5 secondes pour tirer au but et tenter de marquer.
- Présence de GdB obligatoire.
- Faire participer l'ensemble des joueurs(es).

Variantes possibles :

- Variante 1 : faire passer tous les joueurs avec comptage de point individuel (phase de répétition).
- Variante 2 : faire passer tous les joueurs avec comptage de point par équipe.
- Variante 3 : idem mais seul le joueur marquant en premier donner un point à son équipe.
- Variante 4 : en 1'30min, compter le nombre de buts par équipe ; celle en ayant marqué le plus l'emporte.

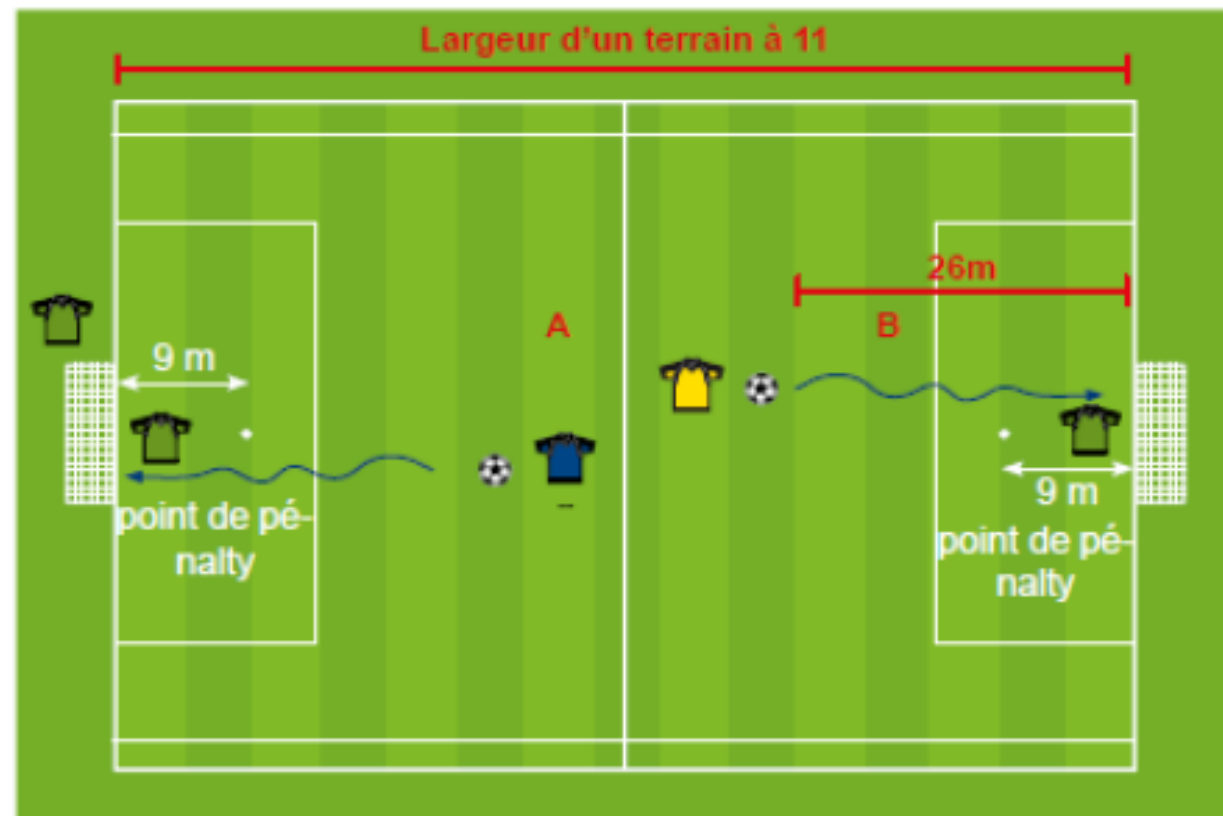


Astuces du CTD



Prévoir suffisamment de ballons pour donner du rythme au défi

Utiliser autant de buts que possible pour faire faire le défi à l'ensemble des équipes présentes



Défi technique : “Tir au but”.



Astuces du CTD



GRANDS PRINCIPES :

Consignes :

- Tir au but à tour de rôle
- Au coup de sifflet, le joueur tire au but du point de penalty.
- Présence de GdB obligatoire.
- Faire participer l'ensemble des joueurs(es).

Variantes possibles :

- Variante 1 : faire passer tous les joueurs avec comptage de point individuel (phase de répétition).
- Variante 2 : faire passer tous les joueurs avec comptage de point par équipe.
- Variante 3 : faire passer les joueurs ayant marqué 2 fois de suite du 2^{ème} pied.

Mettre 1 GdB par but à 8 afin de favoriser le nombre de passages par joueur et par équipe

Prévoir plusieurs ballons pour permettre d'enchaîner les séquences et donner du rythme au défi

