



## SAISON 2017 / 2018

**Ce document relate le fonctionnement général de la Saison des U11-U10, la réglementation des compétitions, ainsi que toutes les actions menées pour cette catégorie. Nous vous souhaitons une bonne saison sportive.**



# SAISON 2017 / 2018

## ❶ LA RENTREE DU FOOT

- Accueil.
- Convivialité.
- Journée promotionnelle : les non licencié(e)s peuvent prendre part à cette rentrée du football.
- Lancement de la Saison de la Catégorie.

## ❷ CRITERIUMS

- 2 phases :
  - 1<sup>ère</sup> Phase : du 23/09/2017 au 20/01/2018 (8 dates).
  - 2<sup>ème</sup> Phase : du 10/02/2017 au 09/06/2018 (8 dates).

Les clubs auront la possibilité d'engager des équipes supplémentaires entre chaque période.

## ❸ INTERCLUBS

A la demande de la DTN, le District organisera 2 rassemblements Interclubs les 07/10/2017 et 26/05/2018.

## ❹ Tournoi du PEF

Le District organisera en partenariat avec la Commune de Floure, le 16 juin 2017 le Tournoi du PEF.

## **LA PREMIERE PHASE**

- Inscription des équipes en début de saison auprès du District.
- Composition de X poules géographiques de 8 à 9 équipes **au maximum**: Les équipes organiseront à tour de rôle deux Critériums au minimum.
- En fonction du niveau (renseigné par les clubs sur le document d'engagement) un niveau hiérarchique est constitué.
- Une épreuve de jonglerie devra être réalisée lors de chaque Critériums.

## **LA DEUXIEME PHASE**

- Organisation et gestion identique à la 1<sup>ère</sup> Période.
- Composition de X poules géographiques de 8 à 9 équipes **au maximum**: Pour la 2<sup>ème</sup> Phase : les équipes organiseront à tour de rôle deux Critériums au minimum.
- Une épreuve de jonglerie devra être réalisée lors de chaque Critériums.
- **Pour la 2<sup>ème</sup> Phase** : 3 niveaux hiérarchiques sont constitués en fonction des résultats obtenus lors de la 1<sup>ère</sup> Phase. **Les résultats de la 1<sup>ère</sup> phase ne servent qu'à composer des poules homogènes pour la 2<sup>ème</sup> Phase** (ces résultats ne seront pas communiqués).

## L'ÉPREUVE DE JONGLERIE

- ❖ Toutes les équipes présentes sur le Tournoi doivent effectuer l'épreuve de jonglerie.
- ❖ **3 équipes présentes le jour du Tournoi** : l'équipe, lorsqu'elle ne joue pas, effectue l'épreuve de jonglerie. L'éducateur comptabilise les contacts effectués par son équipe.
- ❖ **2 équipes présentes le jour du Tournoi** : Cette épreuve se fait avant le match. Les éducateurs ou responsables d'équipes comptabiliseront les contacts effectués par l'équipe adverse.
- ❖ Objectifs pour tous les joueurs :
  - **Pieds : 30 contacts.**
  - **Tête : 10 contacts.**
- ❖ 2 essais par test : si l'objectif n'est pas atteint au 1er essai, un 2ème essai est accordé dans la continuité.
  - **Jonglerie pieds** : Le départ se fera ballon au sol. Pas de contact de rattrapage (genou).
  - **Jonglerie tête** : le ballon est lancé à la main.
- ❖ Quand tous les joueurs ont effectué l'épreuve, l'éducateur ou responsable d'équipe entoure les 8 meilleures performances. Le total de l'équipe ne peut dépasser 320 jonglages (8 fois x 40 (30 contacts pieds+10 contacts tête) = 320. En fonction du total des 8 meilleurs résultats, l'équipe obtient soit 4,3,2,1 point comme indiqué ci-dessous.

4 points	si le total des 8 meilleures performances est supérieur à 240 ( <b>4 points si &gt; 240</b> )
3 points	si le total des 8 meilleures performances est supérieur ou égal 240 à et inférieur à 160 ( <b>3 points si ≤ 240 et &gt; 160</b> )
2 points	si le total des 8 meilleures performances est supérieur ou égal à 160 et inférieur à 96 ( <b>2 points si ≤ 160 et &gt; 96</b> )
1 point	si le total est inférieur ou égal à 96 ( <b>1 point si ≤ 96</b> )
0 point	si l'épreuve n'a pas été réalisée.

Cette épreuve de jonglerie a pour objectif d'observer et de valoriser la progression technique de vos joueurs.

**Ne la galvaudez pas !!!**

# COMPTABILISATION DE L'ÉPREUVE DE JONGLERIE

- **ETAPE N°1** : Inscription des résultats sur la feuille de match.
- **ETAPE N°2** : Conservez les meilleurs résultats (pieds et tête).
- **ETAPE N°3** : Additionner le meilleur essai Pieds + le meilleur essai Tête.
- **ETAPE N°4** : Comptabiliser les 8 meilleurs résultats.
- **ETAPE N°5** : Reporter le nombre de points obtenus.

**ANNEXE FEUILLE DE MATCH - EPREUVE DE JONGLERIE**



**EQUIPE A**

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	5	7	
2	28	29	8	5	
3	6	5	4	3	
4	12	29	8	10	
5	10	15	5	7	
6	28	29	8	5	
7	6	5	4	3	
8	12	29	8	10	
9	10	15	5	7	
10	28	29	8	5	
11	6	5	4	3	
12	12	29	8	10	
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

**EQUIPE B**

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	5	7	
2	28	29	8	5	
3	6	5	4	3	
4	12	29	8	10	
5	10	15	5	7	
6	28	29	8	5	
7	6	5	4	3	
8	12	29	8	10	
9	10	15	5	7	
10	28	29	8	5	
11	6	5	4	3	
12	12	29	8	10	
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

**EQUIPE C**

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	5	7	
2	28	29	8	5	
3	6	5	4	3	
4	12	29	8	10	
5	10	15	5	7	
6	28	29	8	5	
7	6	5	4	3	
8	12	29	8	10	
9	10	15	5	7	
10	28	29	8	5	
11	6	5	4	3	
12	12	29	8	10	
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

**ETAPE N° 1**

Chaque responsable inscrit au recto de la feuille de match les résultats de la jonglerie de tous ses participants.  
Prévoir une tablette pour les noter.

**ANNEXE FEUILLE DE MATCH - EPREUVE DE JONGLERIE**



**EQUIPE A**

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	5	7	
2	28	29	8	5	
3	6	5	4	3	
4	12	29	8	10	
5	10	15	5	7	
6	28	29	8	5	
7	6	5	4	3	
8	12	29	8	10	
9	10	15	5	7	
10	28	29	8	5	
11	6	5	4	3	
12	12	29	8	10	
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

**EQUIPE B**

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	5	7	
2	28	29	8	5	
3	6	5	4	3	
4	12	29	8	10	
5	10	15	5	7	
6	28	29	8	5	
7	6	5	4	3	
8	12	29	8	10	
9	10	15	5	7	
10	28	29	8	5	
11	6	5	4	3	
12	12	29	8	10	
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

**EQUIPE C**

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	5	7	
2	28	29	8	5	
3	6	5	4	3	
4	12	29	8	10	
5	10	15	5	7	
6	28	29	8	5	
7	6	5	4	3	
8	12	29	8	10	
9	10	15	5	7	
10	28	29	8	5	
11	6	5	4	3	
12	12	29	8	10	
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

**ETAPE N° 2**

Ne gardez, par joueur, que le meilleur essai Pieds et le meilleur essai Tête. On vous conseille de rayer les moins bons essais.



### ANNEXE FEUILLE DE MATCH - EPREUVE DE JONGLERIE

EQUIPE A

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	7	7	22
2	28	29	8	5	37
3	6	4	4	3	10
4	12	29	8	10	39
5	10	15	7	7	22
6	28	29	8	5	37
7	6	4	4	3	10
8	12	29	8	10	39
9	28	29	8	5	37
10	6	4	4	3	10
11	12	29	8	10	39
12	30	10	10	10	40
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

EQUIPE B

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	7	7	22
2	28	29	8	5	37
3	6	4	4	3	10
4	12	29	8	10	39
5	10	15	7	7	22
6	28	29	8	5	37
7	6	4	4	3	10
8	12	29	8	10	39
9	28	29	8	5	37
10	6	4	4	3	10
11	12	29	8	10	39
12	30	10	10	10	40
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

EQUIPE C

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	7	7	22
2	28	29	8	5	37
3	6	4	4	3	10
4	12	29	8	10	39
5	10	15	7	7	22
6	28	29	8	5	37
7	6	4	4	3	10
8	12	29	8	10	39
9	28	29	8	5	37
10	6	4	4	3	10
11	12	29	8	10	39
12	30	10	10	10	40
TOTAL DES 8 MEILLEURS					

#### ETAPE N° 3

Vous devez **UNIQUEMENT** additionner le meilleur essai Pieds + le meilleur essai Tête.



### ANNEXE FEUILLE DE MATCH - EPREUVE DE JONGLERIE

EQUIPE A

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	7	7	22
2	28	29	8	5	37
3	6	4	4	3	10
4	12	29	8	10	39
5	10	15	7	7	22
6	28	29	8	5	37
7	6	4	4	3	10
8	12	29	8	10	39
9	28	29	8	5	37
10	6	4	4	3	10
11	12	29	8	10	39
12	30	10	10	10	40
TOTAL DES 8 MEILLEURS					290

EQUIPE B

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	7	7	22
2	28	29	8	5	37
3	6	4	4	3	10
4	12	29	8	10	39
5	10	15	7	7	22
6	28	29	8	5	37
7	6	4	4	3	10
8	12	29	8	10	39
9	28	29	8	5	37
10	6	4	4	3	10
11	12	29	8	10	39
12	30	10	10	10	40
TOTAL DES 8 MEILLEURS					290

EQUIPE C

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1	10	15	7	7	22
2	28	29	8	5	37
3	6	4	4	3	10
4	12	29	8	10	39
5	10	15	7	7	22
6	28	29	8	5	37
7	6	4	4	3	10
8	12	29	8	10	39
9	28	29	8	5	37
10	6	4	4	3	10
11	12	29	8	10	39
12	30	10	10	10	40
TOTAL DES 8 MEILLEURS					290

#### ETAPE N° 4

Entourez les résultats (totaux) de vos 8 meilleurs joueurs et additionnez-les.



### DISTRICT DE L'AUDE DE FOOTBALL - FEUILLE DE MATCH U11 SAISON 2014 / 2015

LIEU \_\_\_\_\_ DATE \_\_\_\_\_ POULE \_\_\_\_\_

A Club Recevant \_\_\_\_\_ B Club Visiteur \_\_\_\_\_ C Club Visiteur \_\_\_\_\_

#### ORDRE DES MATCHES & RESULTAT DES RENCONTRES

MATCH N°	Equipe A	Equipe B	_____ / _____ (en chiffre)	_____ / _____ (en lettre)
MATCH N°1	Equipe A	Equipe B	_____ / _____ (en chiffre)	_____ / _____ (en lettre)
MATCH N°2	Equipe A	Equipe C	_____ / _____ (en chiffre)	_____ / _____ (en lettre)
MATCH N°3	Equipe B	Equipe C	_____ / _____ (en chiffre)	_____ / _____ (en lettre)

#### RESULTAT EPREUVE DE JONGLERIE

EQUIPES	Nbre de points obtenus
Equipe A	4 points
Equipe B	4 points
Equipe C	4 points

#### ETAPE N° 5

Inscrire au verso de la feuille de match, les points marqués (et non pas le total de la jonglerie).

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE A

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE B

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE C

## **CONSEILS POUR AMELIORER LA JONGLERIE PIEDS**

- ⚽ **Taper le ballon : avec le cou de pied,**
  - ⦿ **Sous le ballon,**
  - ⦿ **Au milieu du ballon.**
  
- ⚽ **“ Pied dur ” (cheville bloquée), pointe du pied tendu.**
  
- ⚽ **Disponibilité de la jambe d’appui pour se réajuster entre chaque contact.**
  
- ⚽ **Pencher le haut du corps légèrement vers l’avant.**
  
- ⚽ **Avancer légèrement après chaque contact.**
  
- ⚽ **Etre bien concentré mais décontracté (pas tendu ou crispé).**
  
- ⚽ **Attention le ballon ne doit pas tourner sur lui-même entre 2 contacts.**



## CONSEILS POUR AMELIORER LA JONGLERIE TETE

### ⚽ Qualité du lancé :

- ⦿ pas trop haut,
- ⦿ pas trop en arrière.

### ⚽ Contact front centré sous le ballon :

- ⦿ Bascule arrière de la tête,
- ⦿ Bassin placé légèrement en arrière,
- ⦿ Appuis décalés : 1 pied devant, 1 pied derrière.

### ⚽ Vision en permanence du ballon :

- ⦿ Yeux ouverts

### ⚽ Genoux fléchis pour des impulsions vers le haut.

### ⚽ Petits déplacements d'appuis pour se réajuster entre chaque contact, le poids du corps étant sur l'avant des pieds.



## LES LOIS DU JEU : RAPPEL

- ⊙ **Football à 8** (+ 4 remplaçants maximum).
  
- ⊙ **Création** d'une **surface** de **réparation** :
  - 13 mètres sur 26 mètres (soit 10m à partir de chaque poteau).
  
- ⊙ Selon la gravité de la faute, les **coups francs** pourront être **directs** OU **indirects**.
  
- ⊙ **FAUTES ENTRAINANT UN COUP FRANC DIRECT** (fautes commises par imprudence, par témérité ou excès d'engagement) :
  - Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire,
  - Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire,
  - Sauter sur un adversaire,
  - Charger un adversaire,
  - Frapper ou essayer de frapper un adversaire,
  - Bousculer un adversaire,
  - Tacler un adversaire,
  - Tenir un adversaire,
  - Cracher sur un adversaire,
  - Toucher délibérément le ballon de la main (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

- **FAUTES ENTRAINANT UN COUP FRANC INDIRECT :**
  - Jouer de manière dangereuse,
  - Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire,
  - Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
  - Commettre d'autres fautes non mentionnées pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur,
  - Le gardien de but garde le ballon en sa possession pendant plus de 6 secondes avant de le lâcher des mains,
  - Le gardien touche une nouvelle fois le ballon des mains, après l'avoir lâché sans qu'il ait été touché par un autre joueur,
  - Le gardien touche le ballon des mains sur une passe délibérée du pied d'un partenaire,
  - Le gardien touche le ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée par un partenaire.

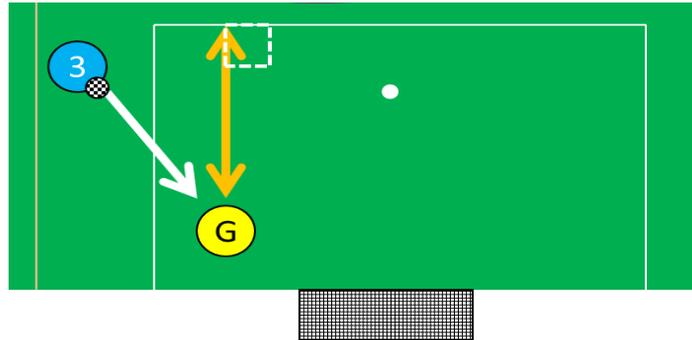
◎ **Toute faute passible d'un coup franc direct commise dans la surface de réparation entraîne un pénalty.**

- ◎ Lorsque le Gardien de But est en possession du ballon dans les mains, **le dégagement du Gardien ne pourra pas se faire de volée ou de ½ volée.** Il pourra :



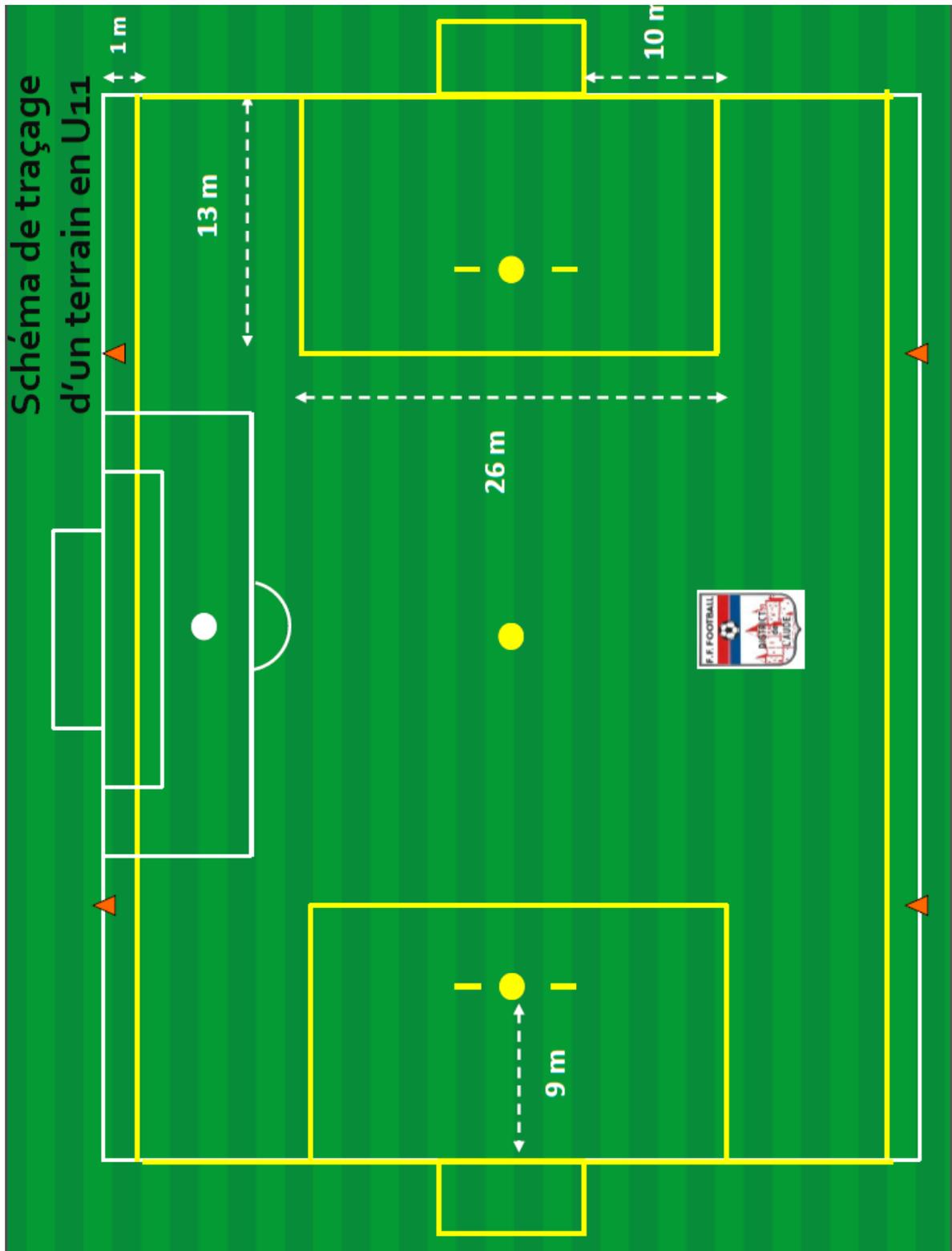
- Relancer à la main,
- OU**
- Faire rouler le ballon au sol dans sa propre surface de réparation et dégager du pied dans les 6 secondes. **Durant ce laps de temps, le gardien ne pourra être attaqué** (aucun joueur adverse ne pourra se saisir du ballon pour aller marquer). Une fois que le ballon sera posé au sol, le gardien ne pourra pas le reprendre.
- En cas de dégagement de volée ou de ½ volée, elle entraîne un coup franc indirect (mur autorisé) à l'endroit de la faute en ramenant perpendiculairement le ballon sur la ligne des 13 mètres.

- Dans le cas où un adversaire se saisirait du ballon pour aller marquer, lorsque celui-ci est sol, un coup franc indirect sera sifflé à l'endroit l'adversaire a touché le ballon.
- ◎ **Prise de balle à la main du gardien de but sur une passe délibérée d'un partenaire :**
  - **Interdiction.** Elle entraîne un coup franc indirect (mur autorisé) à l'endroit de la faute en ramenant perpendiculairement le ballon sur la ligne des 13 mètres.



- ◎ Le **hors-jeu** est signalé à partir de la **ligne des 13 mètres**.
- ◎ Sur un tournoi, les équipes jouent 2 rencontres.
  - Durée d'une rencontre : **2 fois 12 minutes**.
  - En cas d'**absence d'une équipe** (forfait), les équipes en présence jouent un **rencontre** d'une **durée** de **2 fois 25 minutes**.
- ◎ Temps de jeu des joueurs : **50 % au moins**, de la durée totale des rencontres (**chaque joueur joue un match complet** si possible).
- ◎ Interventions de l'éducateur et de l'entourage pendant le jeu, autres que valorisations : proscrites, sinon fortement déconseillées.

## SCHEMA DE TRACAGE D'UN TERRAIN DE FOOT A 8



## L'INTERCLUBS

La Direction Technique Nationale souhaite varier les formes de pratique dans la saison du football d'animation. A ce titre, elle nous demande de mettre en place des rassemblements de clubs : l'école de football du club X accueille l'école de football de l'école Y. Le club accueillant organise les rencontres par catégories.

### Philosophie et Objectifs de l'Interclub U7-U9-U11

**R**assembler des clubs du même secteur voire inter-secteurs.

**E**changer et rencontrer les parents des différents clubs.

**S**'investir auprès des autres « familles » (arbitrage, supporters ...).

**P**ermettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes.

**E**ncourager les autres équipes.

**C**réer un moment d'échange entre les clubs.

**T**out le monde joue.

### Organisation

Catégorie U7	Catégories U9-U11
<b>Le temps de jeu ne doit pas excéder 40 minutes</b>	<b>Le temps de jeu ne doit pas excéder 50 minutes</b>
<b>2 équipes ou 3 équipes présentes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 4 matches de 10 minutes.</li></ul>	<b>2 équipes ou 3 équipes présentes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 4 matches de 12 minutes.</li></ul>
<b>4 équipes présentes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 3 matches de 2 x 7 minutes.</li></ul>	<b>4 équipes présentes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 3 matches de 2 x 8 minutes.</li></ul>
<b>5 équipes présentes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 4 matches de 10 minutes</li></ul>	<b>5 équipes présentes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 4 matches de 12 minutes</li></ul>
<b>Temps de repos entre chaque match = 5'</b>	<b>Temps de repos entre chaque match = 5'</b>

***Si le nombre d'équipes est impair : créer une équipe composée des suppléants.***

### Quand ?

2 interclubs sont inscrits au calendrier du Football d'Animation :

- Le samedi 7 octobre 2017, le matin (10h – 12h30),
- Le samedi 26 mai 2018, l'e matin (10h – 12h30).

Le club accueillera lors de la 1<sup>ère</sup> date le club se déplace lors de la 2<sup>ème</sup> date.

### Organisation des rencontres

### 3 EQUIPES PRESENTES D'UNE MEME CATEGORIE

Horaires	Rotations	Terrain
10h00	Arrivée du club visiteur - Accueil	
10h30	Rotation 1	A contre B
10h45	Rotation 2	A contre C
11h00	Rotation 3	B contre C
11h15	Pause déjeunée	
11h25	Rotation 4	A contre B
11h40	Rotation 5	A contre C
11h55	Rotation 6	B contre C

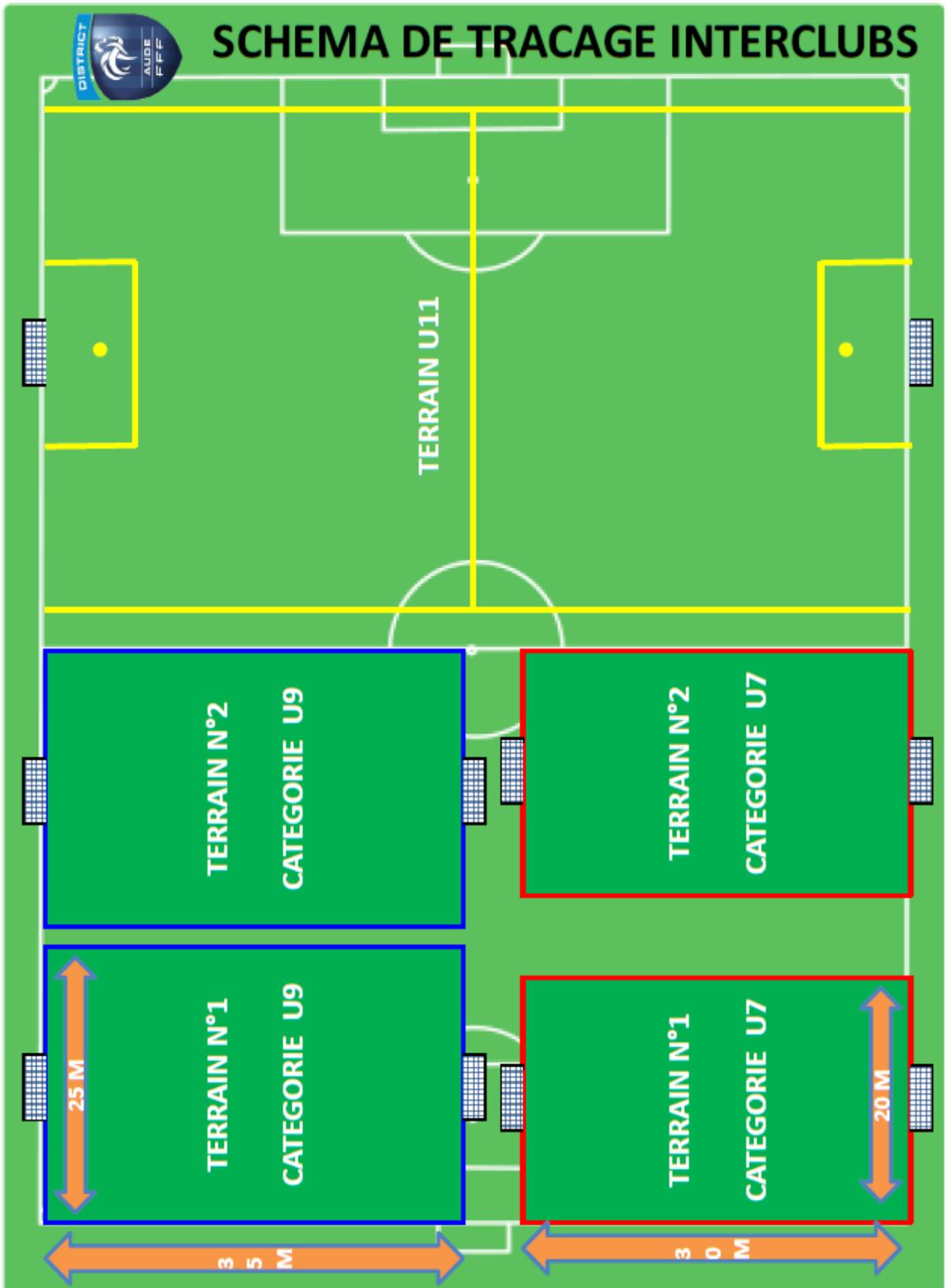
### 4 EQUIPES PRESENTES D'UNE MEME CATEGORIE

Horaires	Rotations	Terrain n° 1	Terrain n°2
10h00	Arrivée du club visiteur - Accueil		
10h30	Rotation 1	A contre B	C contre D
10h50	Rotation 2	A contre C	B contre D
11h10	Pause déjeunée		
11h35	Rotation 3	A contre D	B contre C

### 5 EQUIPES PRESENTES D'UNE MEME CATEGORIE

Horaires	Rotations	Terrain n° 1	Terrain n°2
10h00	Arrivée du club visiteur - Accueil		
10h30	Rotation 1	A contre B	C contre D
10h45	Rotation 2	E contre A	B contre C
11h00	Rotation 3	D contre E	A contre C
11h15	Pause déjeunée		
11h25	Rotation 4	B contre E	D contre A
11h40	Rotation 5	C contre E	B contre D

## SCHEMA DE TRACAGE POUR UN INTERCLUB



## CONSIGNES GENERALES

### ➤ REGLEMENTAIRE

- ✓ Licence = assurance. Obligation d'être licenciées pour pratiquer.
- ✓ Taille du ballon : T4
- ✓ rendez-vous des équipes à 10h sur site. Début du 1<sup>er</sup> match à 10h30.
- ✓ Arbitrage : 1 mi-temps par responsable concerné par le match.

### ➤ ADMINISTRATIVES

- ✓ Intempéries = matches non jouées et ne seront pas reportées.
- ✓ Les Feuilles de matches sont téléchargeables sur le site du District.
- ✓ Avertir le District en cas de modification du lieu d'un Critérium (accord écrit des clubs adverses).
- ✓ Club sera amendé s'il ne renvoie pas la feuille de match sous 48h au District.

### ➤ CONVIVIALITE – ESPRIT SPORTIF

- ✓ Le club recevant offre le goûter aux 2 clubs visiteurs (à donner à l'arrivée des équipes sur site).
- ✓ Obligation de serrer la main de l'adversaire, de l'éducateur adverse et de l'arbitre à la fin du match.

### ➤ COACHING

- ✓ Laisser jouer et s'exprimer les enfants.
- ✓ Ne pas donner de trop consignes pendant le match et à la mi-temps.
- ✓ Pas de statuts de titulaires et remplaçants : temps de jeu quasi-identique.  
**Tous les joueurs commencent au moins une fois en tant que titulaires.**
- ✓ Chaque joueur doit débiter 1 mi-temps.
- ✓ Les encourager et surtout pas les brimer.
- ✓ Laisser officier l'arbitre.

**« VALORISER ET METTRE  
EN CONFIANCE FAVORISE  
L'APPRENTISSAGE »**



# DISTRICT DE L'AUDE DE FOOTBALL - FEUILLE DE MATCH U11 SAISON 2017 / 2018

LIEU \_\_\_\_\_ DATE \_\_\_\_\_ POULE \_\_\_\_\_

A Club Recevant \_\_\_\_\_ B Club Visiteur \_\_\_\_\_ C Club Visiteur \_\_\_\_\_

## ORDRE DES MATCHES & RESULTAT DES RENCONTRES

MATCH N°1	Equipe A	Equipe B	/	(en chiffre) (en lettre)
MATCH N°2	Equipe A	Equipe C	/	(en chiffre) (en lettre)
MATCH N°3	Equipe B	Equipe C	/	(en chiffre) (en lettre)

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE A	SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE B
-----------------------------------	-----------------------------------

## RESULTAT EPREUVE DE JONGLERIE

EQUIPES	Total des 8 meilleurs	Nbre de points obtenus
Equipe A		
Equipe B		
Equipe C		

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE C	
-----------------------------------	--

RAPPEL LOIS DU JEU - FOOT A 8 - CATEGORIE U11	
Rappel	Chaque équipe joue 2 matches par tournoi.
Nbre de joueurs	Football à 8 + 4 remplaçants
Durée rencontres	2 mi-temps de 2 fois 12 minutes. En l'absence d'une équipe, 1 match de 2 fois 25 minutes
Arbitrage	1 mi-temps par responsable concerné par le match.
Hors-jeu	Sanctionné dans la zone des 13 mètres uniquement.
Coup Francs	Directs ou indirects.
Pénalty	Toutes fautes passibles d'un coup franc direct commise dans la surface de réparation entraîne un pénalty à 9 m.
Sortie de but	ballon situé à 9 mètres (niveau du point de pénalty).
Gardien de but	Prise de balle à la main du gardien de but sur une passe délibérée d'un partenaire = coup franc indirect (mur autorisé) à l'endroit de la faute sur la ligne des 13 m.
Relance du Gardien	A la main ou au pied : ballon posé au sol, Gardien inattaquable dans sa surface. Dégagement dans les 6".
Coaching	pendant le jeu, autres que valorisations : proscrits.
<b>A la fin du match, protocole convivialité obligatoire :</b>	
<b>serrer la main de l'adversaire, de l'entraîneur adverse et de l'arbitre.</b>	



**PENSEZ A REMETTRE AU CLUB ORGANISATEUR VOTRE FEUILLE DE PRESENCE**

**Feuille de match à retourner, accompagnée des feuilles de présence, impérativement dans les 48 heures (sous peine d'amende) à l'adresse suivante : District de l'Aude de Football - BP 1037 - 11 860 CARCASSONNE CEDEX 9**

OBSERVATIONS	
--------------	--

# LA FEUILLE DE MATCH (VERSO)

## ANNEXE FEUILLE DE MATCH - EPREUVE DE JONGLERIE

EQUIPE A				EQUIPE B				EQUIPE C						
N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête	Total (40 max)	N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête	Total (40 max)	N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête	Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1			Essai 2	Essai 1	Essai 2			Essai 1	Essai 2	Essai 1	
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				
<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS</b>					<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS</b>					<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS</b>				

Toutes les équipes présentes sur le Tournoi doivent effectuer l'épreuve de jonglerie.

3 équipes présentes : l'équipe, lorsqu'elle ne joue pas, effectue l'épreuve de jonglerie. L'éducateur comptabilise les contacts effectués par son équipe.

2 équipes présentes : Cette épreuve se fait avant le match. Les éducateurs ou responsables d'équipes comptabiliseront les contacts effectués par l'équipe

Objectifs pour tous les joueurs

**PIEDS** 30 CONTACTS

**TETE** 10 CONTACTS

**2 ESSAIS PAR TEST :** Si l'objectif n'est pas atteint au 1er essai, un 2ème essai est accordé dans la continuité.

**Jonglerie pieds** Le départ se fera ballon au sol (toléré à la main jusqu'à Noël). Pas de contact de rattrapage (genou).  
**Jonglerie tête** le ballon est lancé à la main.

Quand tous les joueurs ont effectué l'épreuve, l'éducateur ou responsable d'équipe entoure les 8 meilleures performances. Le total de l'équipe ne peut dépasser 320 jonglages (8 fois x 40 (30 contacts pieds+10 contacts tête)=320. En fonction du total des 8 meilleurs résultats, l'équipe obtient soit 4,3,2,1 point comme indiqué

4 points si le total des 8 meilleures performances est supérieur à 240 (4 points si >240)

3 points si le total des 8 meilleures performances est inférieur ou égal 240 à et supérieur à 160 (3 points si > 160 et ≤ 240)

2 points si le total des 8 meilleures performances est inférieur ou égal à 160 et supérieur à 96 (2 points si > 96 et ≤ 160)

1 point si le total est inférieur ou égal à 96 (1 point si ≤ 96)

0 point si l'épreuve n'a pas été réalisée.

Cette épreuve de jonglerie a pour objectif d'observer et de valoriser la progression technique de vos joueurs.  
**Ne la galvaudez pas !!!**





# PLANNING PREVISIONNEL

## PLANNING PREVISIONNEL DE LA SAISON 2017 / 2018 DU FOOTBALL D'ANIMATION

Dates	U7	U9	U11	Féminines
02/09/17				Rentrée du Foot
09/09/17				
16/09/17			Rentrée du Foot	
23/09/17		Rentrée du Foot	Créerium	
30/09/17	Rentrée du Foot	Plateau	Créerium	Ras. Féminin
07/10/17	Interclubs	Interclubs	Interclubs	
14/10/17	Plateau	Plateau	Créerium	
21/10/17				
28/10/17				
04/11/17	Formation			
11/11/17		Formation		Ras. Féminin
18/11/17	Festi-Foot	Festi-Foot	Créerium	
25/11/17		Formation		Ras. Féminin
02/12/17	Plateau	Plateau	Créerium	
09/12/17	Plateau	Plateau	Créerium	
16/12/17	Père Noël U7	Plateau	Créerium	
23/12/17				
06/01/18			Formation	Ras. Fem. Futsal
13/01/18			Formation	Ras. Fem. Futsal
20/01/18	Plateau	Plateau	Créerium	
27/01/18	Plateau	Plateau		
03/02/18	Festi-Foot	Festi-Foot		
10/02/18	Plateau	Plateau	Créerium	
17/02/18				
24/02/18				
03/03/18				
10/03/18	Plateau	Plateau	Créerium	
17/03/18	Festi-Foot	Plateau	Créerium	
24/03/18	Plateau			Ras. Féminin
31/03/18	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs
07/04/18	Plateau	Festi-Foot	Créerium	
14/04/18			Créerium	
21/04/18				
28/04/18				
05/05/18	Intersecteurs	Plateau	Créerium	
12/05/18	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs
19/05/18	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs	Tournoi Clubs
26/05/18	Interclubs	Interclubs	Interclubs	
02/06/18	Journée Nat.	Journée Nat.	Créerium	
09/06/18			Créerium	Fête Foot Féminin
16/06/18	TOURNOI DU PEF	TOURNOI DU PEF	TOURNOI DU PEF	TOURNOI DU PEF



## FORMATION DE CADRES

### RECYCLAGE DES EDUCATEURS

- Le District de l'Aude de Football organisera un Module RECYCLAGE impératif et obligatoire pour toutes les personnes titulaires d'un Initiateur 1, 2 ou Animateur Sénior. Les personnes titulaires d'un module ou d'un CFF sont dispensées de ce recyclage. La date et le lieu reste encore à déterminer.

### CERTIFICAT FEDERAL FOOTBALL NIVEAU 1 «Module U11 »

- La Ligue Occitanie et le District de l'Aude de Football organiseront un Module U11 les samedi 06 janvier et samedi 13 janvier 2018 de 8h30 à 12h30 et de 14h à 18 sur 2 secteurs géographiques :
- Secteur Est au siège social de SC Narbonne Montplaisir (complexe Montplaisir).
  - Secteur Ouest au siège social de l'AS Bram et du GFPLM (Stade des Pyrénées).

**Nous vous rappelons que la volonté de la Direction Technique Nationale et du District de l'Aude de Football aient d'avoir un éducateur par équipe engagée.**

**BON FORMATION 50€**

A compléter...

Nom : ..... Prénom : .....

Club : .....

N° licence : .....

Formation : .....

Dates : ..... Lieu : .....

Signature stagiaire OU Tampon club Tampon Ligue

Offre valable uniquement pour un module de 16h (CFF1 à 4) ou pour un module complémentaire, dans la limite de 4 modules par saison et jusqu'au 30/05/2016, dans tous les Ligues et Districts dispensant ces formations. Ce bon peut être utilisé pour tout ou partie de la valeur au paiement d'une formation. Si la valeur du bon est supérieure au montant de la formation, il ne sera pas rendu de bon égal à la différence.  
Fédération Française de Football, association reconnue d'utilité publique par Décret du 4 décembre 1922, dont le siège social est à PARIS Cedex 15, 87 boulevard de Grenelle.

**NOUVEAUTE :** Suite à votre inscription sur le portail internet, une convocation vous sera envoyée 15 jours avant le début du stage, toute non confirmation de votre part au Maître de Stage dans les 48h qui suivent entrainera l'annulation de votre inscription (les coordonnées se trouveront sur la convocation). 2 bons de 25€ seront

disponibles pour chaque éducateur cette saison !

Retrouvez toutes les infos, photos, ainsi que la vie du District de l'Aude sur notre page **FACEBOOK!**



*Découvrez notre page*

facebook®



Vous trouverez toutes les informations relatives à la catégorie des U11 (calendrier, feuille de présence, feuille de bilan de plateau, ...) **sur la nouvelle version** du Site Officiel du District de l'Aude de Football, onglet PRATIQUE, page Foot Animation, U11.

<http://aude.fff.fr>



ONGLET  
PRATIQUE

PAGE  
ANIMATION



U11

# Un outil pédagogique pour tous les éducateurs et responsables d'équipes à télécharger !

TOLÉRANCE SOLIDARITÉ TOLÉRANCE SOLIDARITÉ PLAISIR ENGAGEMENT SOLIDARITÉ ENGAGEMENT TOLÉRANCE PLAISIR SOLIDARITÉ TOLÉRANCE SOLIDARITÉ PLAISIR

## GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

Ce PDF est DYNAMIQUE : vous pouvez naviguer en cliquant sur les boutons présentant cette forme.

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE  
Développement et animation des pratiques



**U6/U7**  
ENFANTS DE 5 À 6 ANS



**U8/U9**  
ENFANTS DE 7 À 8 ANS



**U10/U11**  
ENFANTS DE 9 À 10 ANS



**U12/U13**  
ENFANTS DE 11 À 12 ANS



**INFORMATIONS GÉNÉRALES**

