



Déroulement de la phase 2

U11

Calendrier

12/01/2019	Coupe Futsal OU MR	
19/01/2019	Coupe Futsal OU MR	
26/01/2019	J1	J1
02/02/2019	Coupe Futsal OU MR	
09/02/2019	M.R.	M.R.
16/02/2019		
23/02/2019	Finales Départementales Coupes Futsal	
02/03/2019	J2	J2
09/03/2019	J3	J3
16/03/2019	M.R.	M.R.
23/03/2019	Jour de COUPE U11 T3	
30/03/2019	J4	J4

06/04/2019	M.R.	M.R.
13/04/2019	Finales Régionales Coupes Futsal	
20/04/2019 Pâques		
27/04/2019	J5	J5
04/05/2019	M.R.	M.R.
11/05/2019	J6	J6
18/05/2019	J7	J7
25/05/2019	FINALES JOUR DE COUPE U11	
01//06/2019 ASCENSION		
08/06/2019 PENDECOTE		
15/06/2019		

Connaissance des enfants U11

MIEUX LE CONNAÎTRE !



L'ENFANT EST ÂGÉ DE 9 ANS/10 ANS, EN CLASSE DE CM1/CM2

- > Il est curieux,
- > Il a une volonté d'apprendre,
- > Il est altruiste : regard tourné vers les autres,
- > Il a besoin de s'affirmer,
- > Il est en capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples,
- > Il acquiert ses premières responsabilités.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »



L'ENFANT A BESOIN :


- **D'entretenir des relations avec la famille :**
Présenter et expliquer les notions d'objectifs, de règles et de modalités de pratique.
- **D'alterner des situations d'initiative individuelle et des situations collectives :**
Prendre en compte les différences de niveaux et ne pas délaisser 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'action 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.

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



Les compétences

LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 TACTIQUE	 TECHNIQUE	 PSYCHOLOGIQUE	 ATHLÉTIQUE
Être capable de			
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 >	
Changer de rythme de jeu >	Conserver le ballon en utilisant son corps >	Avoir confiance en soi >	
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Marquer en un contre un avec le gardien >	Être persévérant >	
Être réactif à la perte du ballon empêcher l'adversaire de s'organiser >	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme >	Rester déterminé >	
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 >			

LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont transverses aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
	Connaître les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
			Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
			Maîtriser la règle du hors-jeu	S'hydrater pour jouer	

Votre rôle

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNEURS

Missions de l'encadrement :

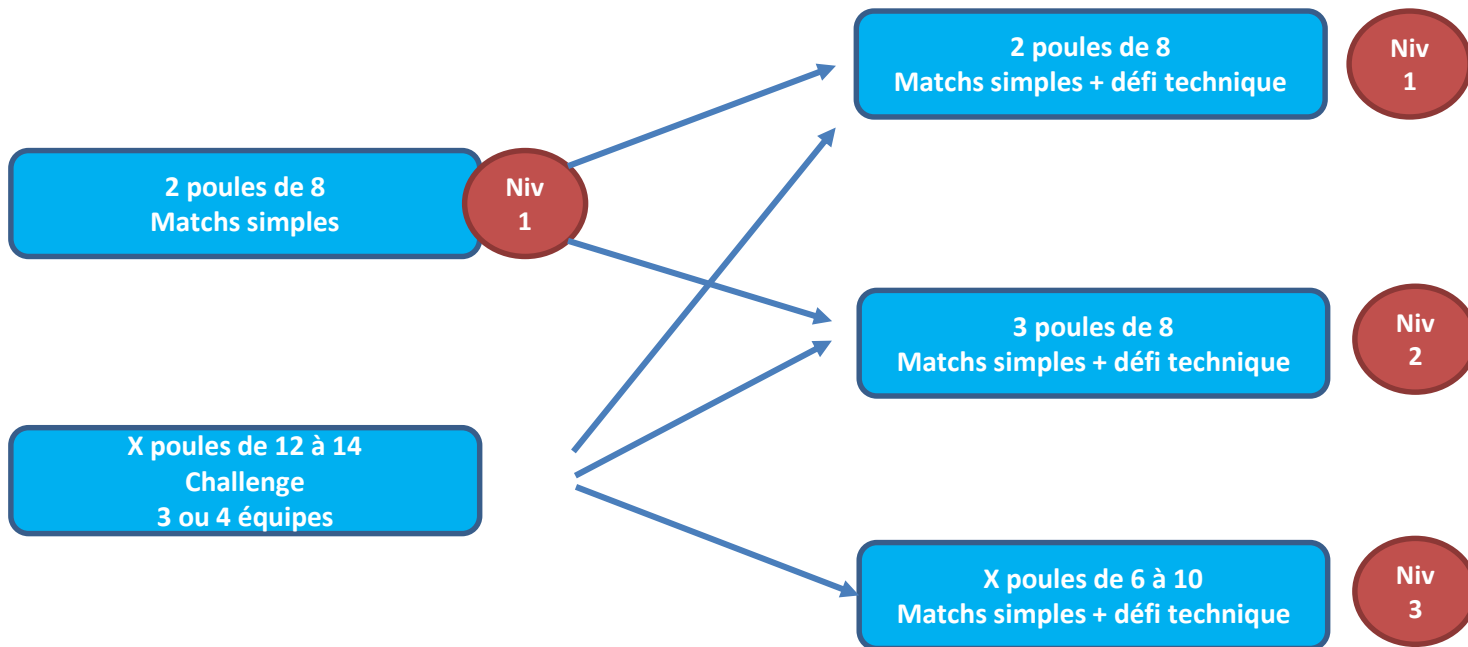
L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLEMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Éducatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
A L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation

Organisation de la pratique

Décembre



La commission Foot Animation se chargera d'établir la répartition des clubs dans les différentes poules en fonction des résultats de la phase 1



Les règles du jeu en U11

TERRAINS – BUTS - BALLONS	Voir Espace de jeu Buts: 6m×2 avec filets – Ballon Taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB), Nombre de remplaçants: 0 à 4 – minimum de 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer une période 3 U9 autorisés par équipe. Possibilité de faire jouer les U12Féminines
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip Top » placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	50 minutes maximum par plateau Temps de jeu par joueur: minimum 50% du temps total, tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Adversaire à 6 m
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit, sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Adversaire à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Adversaire à 6 mètres
COUP DE PIED DE BUT	À plus ou moins 1 m, à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou Indirects (règles du football à 11) – adversaire à 6 m

FOOT à 8 : les fautes qui entraînent un coup franc indirect :

Jeu dangereux sans contact

(ex. : pied haut)

Hors jeu

Passé retrait au GB (quand le gardien se saisit du ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire ou sur une touche)

Contestations ou propos injurieux, blessants ou grossiers



Le hors jeu

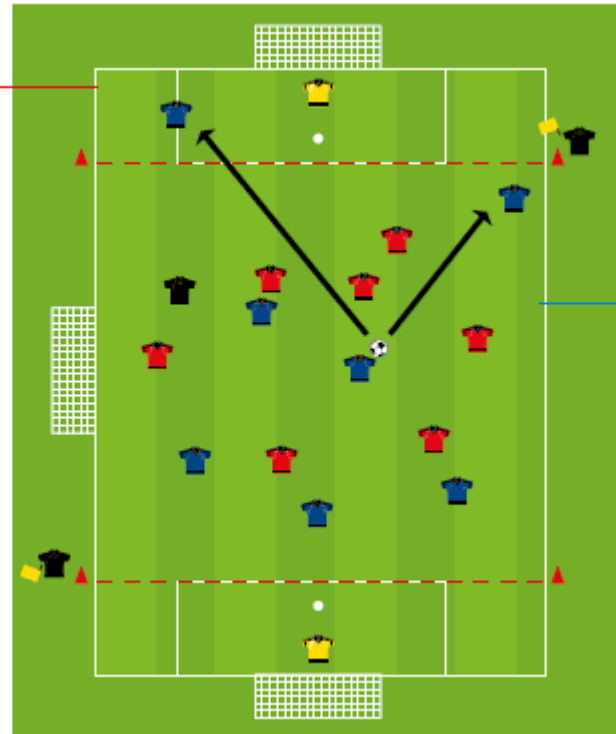
HORS JEU

car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi

A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > Le Hors-jeu est jugé au départ du ballon
- > Le receveur doit faire action de jeu
- > Un joueur est en position de hors-jeu si il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche où un coup de pied de but



PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

Les défis pour la seconde phase



DÉFI JONGLAGE U₁₁ NIVEAU 1

3 thèmes

2 essais par thème

- › Lever le ballon au pied pour le niveau 1
- › Surface de rattrapage exceptionnelle tolérée mais non comptabilisée

IMPORTANT: sur la feuille de match, reporter le meilleur score de chaque thème par joueur.

Le nombre total de contacts sera comparé aux totaux des autres équipes (au prorata du nombre de match joués)

Niveau 1

Jonglage

Défi 1: 50 pied fort

Défi 2 : 30 pied faible

Défi 3 : 20 têtes



Défi deuxième phase

DEFI JONGLAGE U₁₁ NIVEAU 2 ET 3

LES JONGLES

Défi chronométré par équipe (3 minutes)

Faire le maximum de jonglages le plus vite possible

Tous les joueurs doivent participer au défi.

L'ordre de passage est par numéro de maillots

Chaque joueur peut au maximum faire 15 jongles avant de passer le relais au partenaire suivant.

Entre chaque contact, le jongleur doit reposer le pied au sol.

Inscrire sur la feuille de match le nombre de jongles réalisés en 3 minutes



