



# U11

# PHASE 2

SAISON 2017/2018

## Calendrier de la deuxième phase

DATES	U10.U11	
	Elite Niveau 1	Niveau 2 Niveau 3
06-07/01/2018		
13-14/01/2018	COUPE FUTSAL ou MR	
20-21/01/2018	COUPE FUTSAL ou MR	Module U11
27-28/01/2018	COUPE FUTSAL ou MR	Module U11
03-04/02/2018	J1	
10-11/02/2018	J2	
17-18/02/2018	J3	
24-25/02/2018	COUPE FUTSAL	
03-04/03/2018		
10-11/03/2018	Finales Départementales Coupe Futsal	
17-18/03/2018	J4	
24-25/03/2018	JOUR DE COUPE 3	

DATES	U10.U11	
	Elite Niveau 1	Niveau 2 Niveau 3
21-22/04/2018		
28-29/04/2018		
M. 01/05/2018		
05-06/05/2018		
M. 08/05/2018		
12-13/05/2018 (Ascension)		
19-20-21/05/2018 (Pentecôte)		
26-27/05/2018	FINALE DE COUPE U11	
02-03/06/2018	J7	
09-10/06/2018		
16-17/06/2018		
23-24/06/2018	Beach Soccer	

## 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

 <b>TACTIQUE</b>	 <b>TECHNIQUE</b>	 <b>PSYCHOLOGIQUE</b>	 <b>ATHLÉTIQUE</b>
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	<b>PLAISIR</b> ∨	<b>RESPECT</b> ∨	<b>ENGAGEMENT</b> ∨	<b>TOLÉRANCE</b> ∨	<b>SOLIDARITÉ</b> ∨
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 :

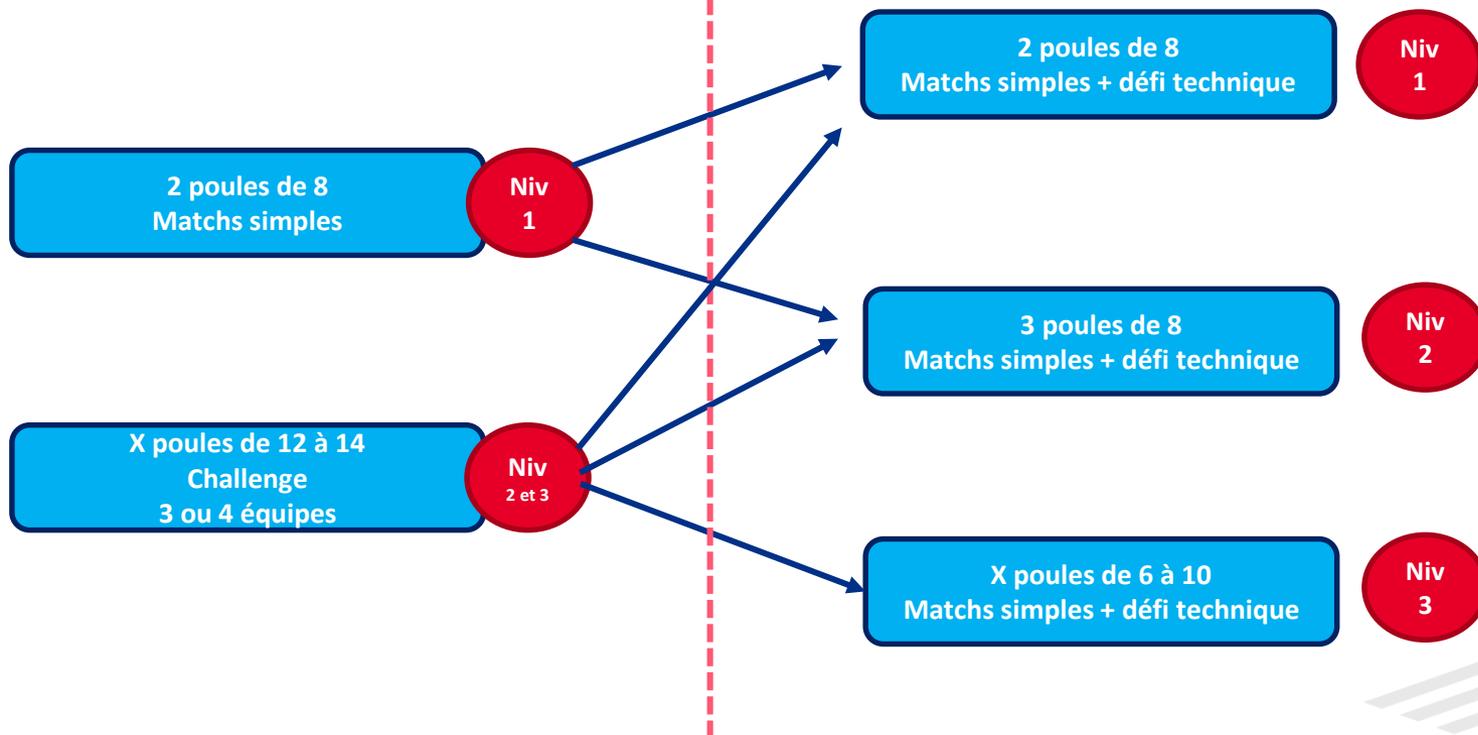
L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

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

# 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



## Défi deuxième phase

Date	Défi à réaliser
21 janvier	Jonglerie
03 février	Shoot out
10 février	Jonglerie
17 février	Conduite + Tir
23 février	Jonglerie
07 mars	Tirs au but
25 mai	Jonglerie

# Jonglage

- 2 thèmes
- 2 essais par thème
- › Lever le ballon au pied pour le niveau 1
- › Possibilité de le lever à la main en niveau 2 et niveau 3
- › Surface de rattrapage exceptionnelle tolérée mais non comptabilisée

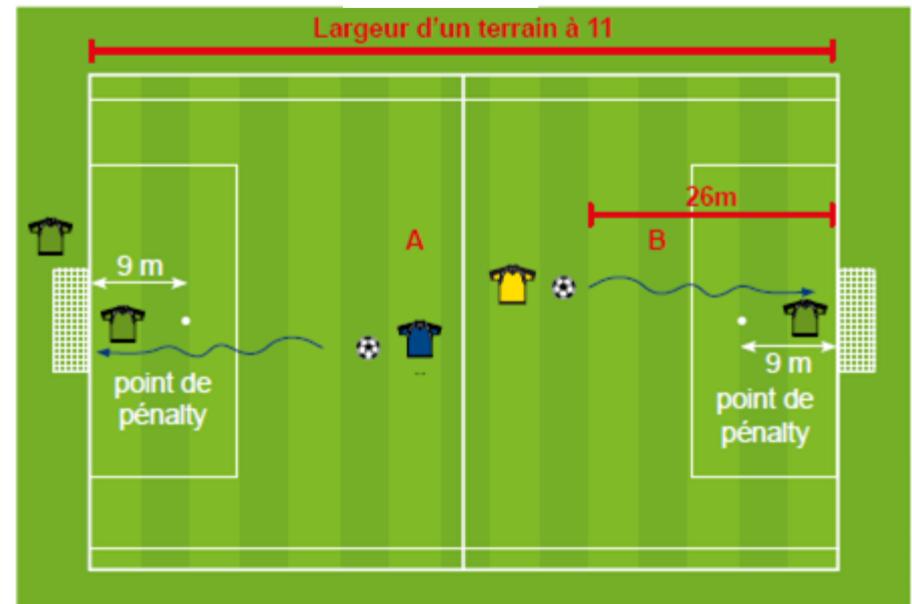


**IMPORTANT:** sur la feuille de match, reporter le meilleur score de chaque thème par joueur.

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

# Shoot out

- › Effectuer 2 manches
- › Départ à 26 m du but – 8'' pour tirer au but
- › Si le ballon est remis en jeu par le poteau ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 8''
- › Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- › Faire passer tous les joueurs, sauf le gardien (si c'est le cas, l'équipe en infériorité numérique fait passer plusieurs fois un ou plusieurs joueurs; tirage au sort effectué par l'éducateur adverse)



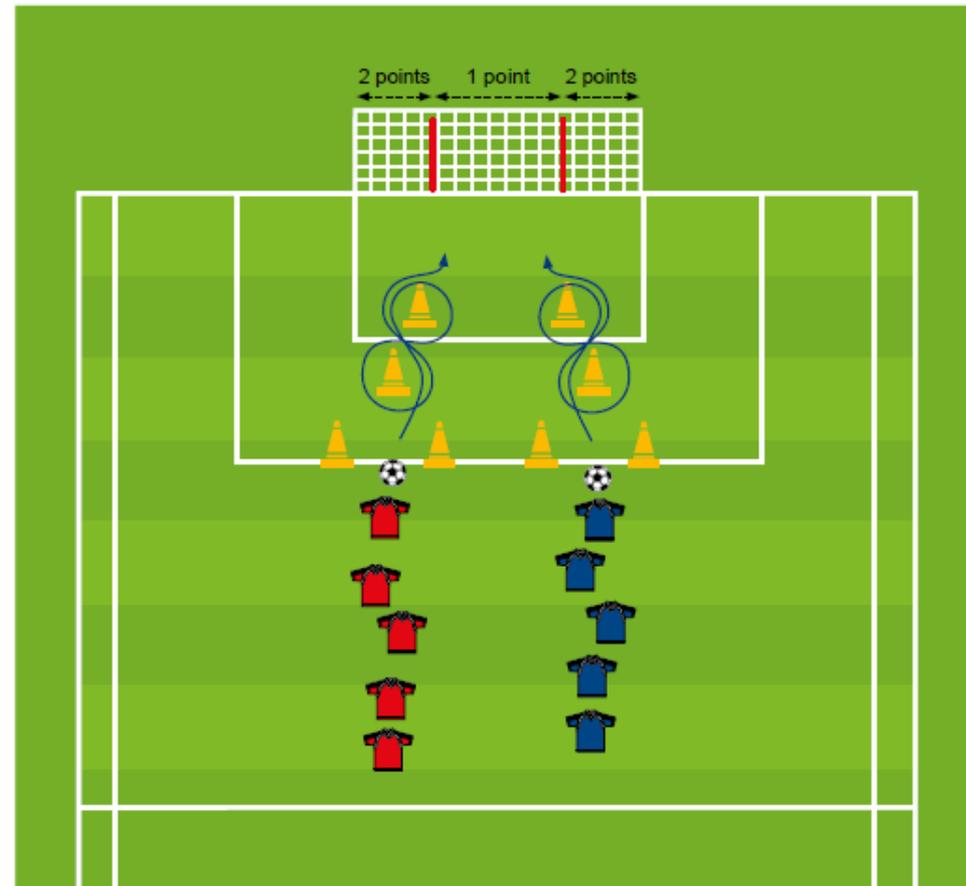
# Conduite + Tir

- › Effectuer des duos de niveau (A1, A2...)  
Ces duos s'affrontent sur un parcours  
Conduite + Tir de précision
- › Chaque duo dispute 4 manches (2 à gauche, 2 à droite)

La 1<sup>ère</sup> et la 3<sup>ème</sup> sont des manches découvertes  
La 2<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> sont des manches comptabilisées

- › Les buts sont comptabilisés comme suit\*
- 2 points entre le poteau et le piquet
- 1 point entre les piquets
- 0 points hors cadre

\*1 point supplémentaire pour le joueur qui envoie le ballon dans le but en premier



## Les règles du jeu en U11

<b>TERRAINS – BUTS - BALLONS</b>	Voir Espace de jeu Buts: 6m×2 avec filets – Ballon Taille 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	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
<b>ÉQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip Top » placés sous les chaussettes
<b>TEMPS DE JEU</b>	50 minutes maximum par plateau Temps de jeu par joueur: minimum 50% du temps total, tendre vers 75%
<b>COUP D'ENVOI</b>	Adversaire à 6 m
<b>PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE</b>	Interdit, sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Adversaire à 6 m
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Adversaire à 6 mètres
<b>COUP DE PIED DE BUT</b>	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)
<b>TOUCHE</b>	À la main
<b>COUPS FRANCS</b>	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

# Jour de Coupe

## Organisation Jour de Coupe

- › **1<sup>er</sup> Tour: 7 octobre 2017: Défi Jonglage à effectuer (50 pied fort / 20 pied faible)**
- › **2<sup>ème</sup> Tour : 18 novembre 2017: Défi Jonglage à effectuer (50 pied fort / 10 têtes)**
- › **3<sup>ème</sup> Tour : 24 mars 2018: Défi Jonglage à effectuer (50 pied fort / 20 pied faible)**
- › **26 mai 2018 : Finale Jour de coupe (Mer)**



MERCI !

AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ?