



JOURNEE DE RENTREE - U11

Circulaire 2018-2019



Philosophie et objectifs :

Permettre et garantir un temps de jeu égal à tous et toutes : 50% au minimum.

Laisser jouer les enfants.

Accepter les erreurs et valoriser les réussites.

Inciter les enfants à prendre des initiatives.

Se servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants.

Impliquer les joueurs sur les différents postes.

Rappeler les apprentissages éducatifs et sportifs de la semaine.

§ Qui peut jouer ?

- U9 filles et garçons nés en 2010 : maximum 3 joueurs par équipe.
- U10 filles et garçons nés en 2009.
- U11 filles et garçons nés en 2008.
- U12 filles nées en 2007.
- Une équipe spécifique féminine comprenant des joueuses U10 à U13 (nées entre 2009 et 2006).

§ Arbitrage : chaque équipe doit présenter un dirigeant arbitre. Il est préconisé de proposer l'arbitrage à des jeunes joueurs (à partir des U15).

REGLES DU JEU :



§ TERRAIN : ½ terrain à 11, avec une surface de réparation de 26 m x 13 m et une ligne de hors-jeu à 13 m (voir schéma) et une technique pour l'éducateur, le dirigeant et les remplaçants.

§ BUTS : 2 m x 6 m avec filets.

§ Ballon : taille 4 (correctement gonflé).

§ Temps de jeu :

- Poule de 4 : 15 minutes.
- Poule de 5 : 12 minutes.
- Poule de 6 : 10 minutes.

§ Les équipes : 12 joueurs peuvent figurer sur la feuille de match. (8 joueurs dont un gardien de but et 4 remplaçants maximum !).

§ Equipement des joueurs :

- Maillot dans le short.
- Chaussettes relevées en dessous des genoux.
- Protèges tibias.
- Autorisation de jouer avec des crampons vissés si les conditions s'y prêtent.

§Le coup d'envoi :

- Le joueur qui donne le coup d'envoi n'est pas obligé de jouer vers l'avant. Il peut transmettre le ballon à un coéquipier situé derrière lui.
- Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

§ Sortie de but :

- Le ballon doit être placé au hauteur du point de pénalty (9m).
Conseil : tendre vers 100% coups de pieds de but joués par le gardien de but.

§Remise en jeu sur touche : règle du foot à 11. Touche à refaire une fois si incorrecte.

§Fautes et incorrections :

- La distance des joueurs adverses est de 6 m.
- Certaines fautes sont sanctionnées d'un coup franc indirect :
 - Jouer de manière dangereuse.
 - Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire.
 - Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains.

Attitude de l'arbitre après avoir sifflé un coup franc indirect :

L'arbitre lève la main à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit joué et touché par un second joueur ou soit sorti des limites de jeu.

§Le gardien de but :

- Toutes les relances se font à la main.
- Il ne peut pas se saisir du ballon avec les mains suite une passe du pied ou une touche effectuée par l'un de ses partenaires*.

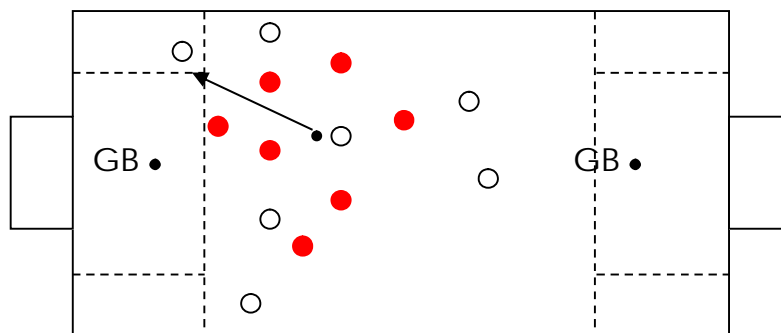
*Si le gardien commet l'une de ces fautes, l'arbitre doit signaler un coup franc indirect ramené à hauteur de la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6m.



§ Le hors-jeu (à partir de la zone des 13 m) :

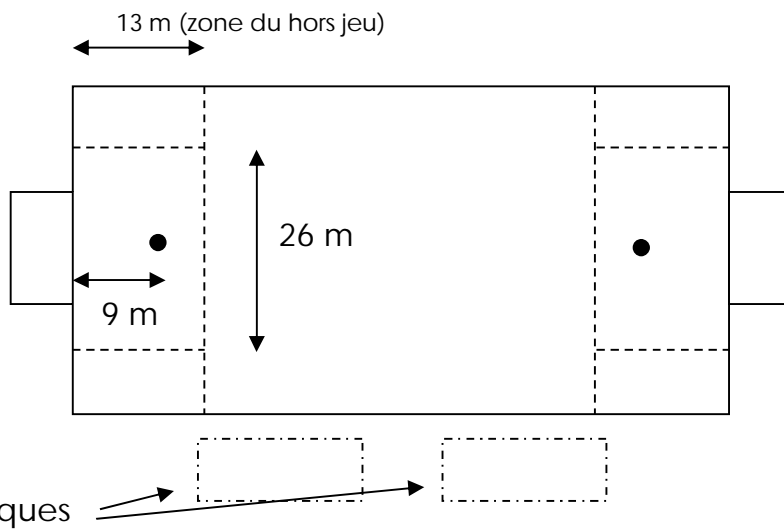
au départ du ballon un joueur est hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

- Pas de hors-jeu sur touche, et sur sortie de but.



§ Coup de pied de réparation : à 9 m.

Si faute effectuée seulement dans la surface de réparation 26 m x 13 m.



Tous les cas non prévus par le présent document seront traités
par la Commission compétente.