



U11 – CRITERIUM (Foot à 8)

Circulaire 2025-2026



Philosophie et objectifs :

Le même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs!

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.

Organisation :

2 terrains.

3 ou 4 équipes.

Défi Technique à réaliser avant les rencontres.

2 rencontres 8 x 8 par équipe (2X25')

▪ Qui peut jouer ?

- U9 filles et garçons nés en 2017 : maximum 3 joueurs par équipe.
- U10 filles et garçons nés en 2016.
- U11 filles et garçons nés en 2015.
- U12 filles nées en 2014.
- Une équipe spécifique féminine comprenant des joueuses U10 à U13 (nées entre 2016 et 2013).

▪ **Horaire officiel** : samedi après-midi 14 h 30 (heure du début du défi).

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

▪ **Le défi technique : Inscrire les résultats sur la feuille de match !**

Se déroule avant les rencontres. **TOUTES** les équipes doivent y participer. La fiche est téléchargeable sur le site à « documents », onglet « téléchargements ».

▪ **Modification au calendrier** : Toutes les modifications concernant les critères (horaires, terrains,) devront se faire **au plus tard 5 jours avant la date officielle du critérium** (procédure précisée dans les Règlements Généraux du D.T.F.).

▪ **Absence au critérium et refus de participation au défi technique** : la non-participation d'une équipe, sera considérée comme **forfait**.
Elle entraînera une amende financière pour le club fautif.

L'ensemble des équipes peuvent participer à l'amélioration des rencontres (accueil, convivialité, animation, respect...) en remplissant quelques jours après la date de la journée la fiche qualité à télécharger sur le site du DTF à « infos pratiques » puis « téléchargement ».



REGLES DU JEU :

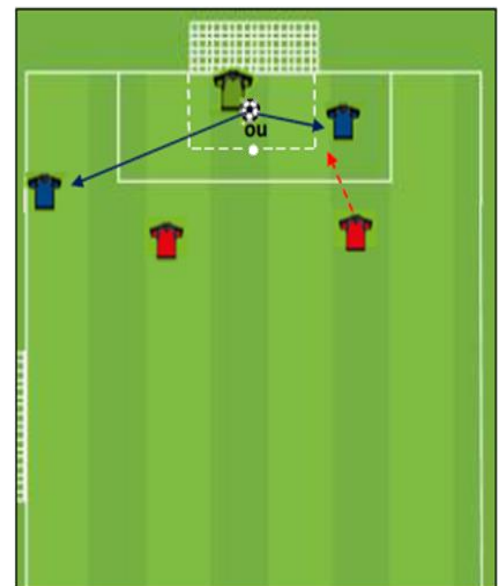
- **TERRAIN** : ½ terrain à 11, avec une surface de réparation de 26 m x 13 m et une ligne de hors-jeu à 13 m (voir schéma) et une zone technique pour l'éducateur, le dirigeant et les remplaçants.
- **BUTS** : 2 m x 6 m avec filets.
- **Ballon** : taille 4 (correctement gonflé).
- **Temps de jeu** : 1 défi technique (15') ; rencontres 8x8 (50')
- **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**
 - Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

Comme au football à 11, les **adversaires** devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation)

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.



- **Conseil** : tendre vers 100% des 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** :
 - Les tacles sont autorisés
 - 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 :

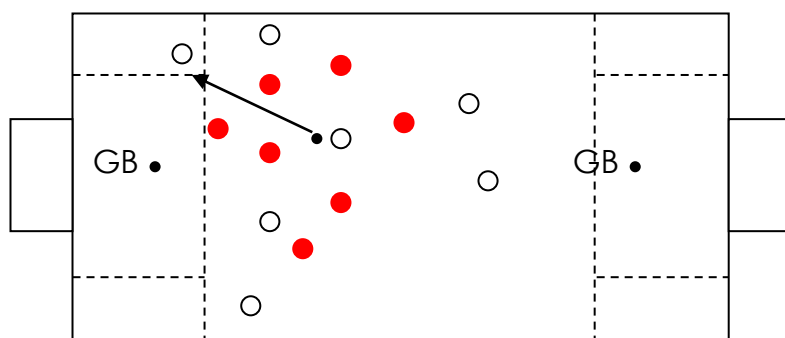
- Toutes les relances se font à la main, sauf s'il décide de poser le ballon au sol, dans ce cas, il ne pourra plus le reprendre avec ses mains*.
- Il ne peut pas se saisir du ballon avec les mains suite une passe **du pied** ou une touche effectuée par l'un de ses partenaires*.

*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 :

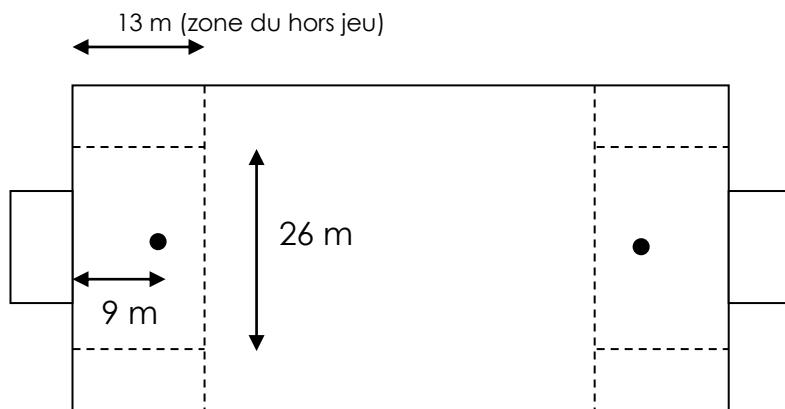
au départ du ballon un joueur est hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

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

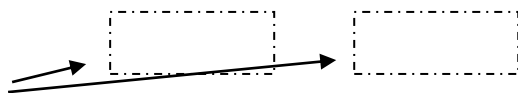


▪ Coup de pied de réparation : à 9 m.

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



Zones techniques



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