



U11 – « JOUR DE COUPE »

Circulaire 2023-2024

-

Samedi 11 novembre 2023, 16 mars 2024, 04 Mai 2024

Philosophie et objectifs :

Soutenir ses coéquipiers.
Organiser une autre forme de pratique.
Limiter l'impact de la défaite.
Initier les gardiens et les joueurs aux duels.
Développer la confiance en soi.
Apprendre à se dépasser dans le respect des règles.
Réussir à maîtriser ses émotions.
Introduire des rencontres à enjeu sans récompense.
Tirer un coup de pied de réparation ou réaliser un 1c1.
Encourager la prise d'initiatives des joueurs.

Tous les enfants doivent participer au minimum à 50 % du temps de pratique proposé.

Organisation :

2 terrains.
3 ou 4 équipes.
1 Duel : les tirs au but. (Plus de détails ci-dessous).
2 matchs de 25' ;

Pour les poules à 4 équipes : Tirage au sort avec l'ensemble des éducateurs pour déterminer la première rencontre. Le deuxième match opposera les vainqueurs du premier match entre eux et les perdants du premier match entre eux. Classement à l'issue de la journée.

Pour les poules à 3 équipes : toutes les équipes se rencontrent, classement à l'issue de la journée.

▪ **Qui peut jouer ?**

- U9 filles et garçons nés en 2015 : maximum 3 joueurs par équipe.
- U10 filles et garçons nés en 2014.
- U11 filles et garçons nés en 2013.
- U12 filles nées en 2011.

- Une équipe spécifique féminine comprenant des joueuses U10 à U13 (nées entre 2014 et 2011).

▪ **Horaire officiel :** samedi après-midi 14 h 30 (heure du début de la première série des tirs au but).

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

- **Modification au calendrier :** Toute modification concernant le jour de coupe (horaires, terrains,...) devra se faire **au plus tard 10 jours avant la date officielle** (procédure précisée dans les Règlements Généraux du D.T.F).
- **Absence au « Jour de coupe » et refus de participation au duel :** La non-participation d'une équipe, sera considérée comme **forfait**.
Elle entraînera une amende.

L'ensemble des équipes peut participer à l'amélioration des rencontres (accueil, convivialité, animation, respect,...) en remplissant à l'issue de chaque journée la fiche bilan à télécharger sur le site à « infos pratiques » puis « téléchargement ».

LE DUEL : les tirs au but.

Se déroule avant chaque rencontre.

1 série de 6 tirs au but par équipe et avant chacune des rencontres de la journée.

Inscrire le résultat sur la feuille de match. Puis faire débiter le match.

Très important – à respecter :

Les joueurs désignés doivent être différents à chacune des rencontres → sur une journée tous les joueurs doivent participer au minimum une fois à ce duel (gardien de but également).

Pour les équipes n'ayant pas 12 joueurs, l'éducateur de l'équipe adverse déterminera celui ou ceux qui devront tirer une deuxième fois (éviter que ce soient les mêmes joueurs sur la deuxième rencontre).

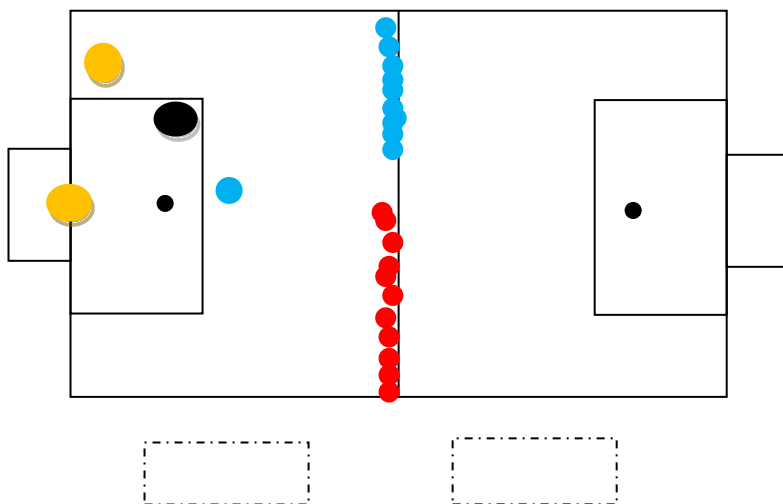
Organisation de la série des tirs au but (à 9 m).

Gardien de but sur sa ligne. (Le gardien de but en attente en dehors de la surface de réparation).

Ballon placé sur le point de pénalty (à 9 m).

Les autres joueurs à hauteur de la ligne médiane avec les éducateurs.

Important : les 6 tireurs doivent être désignés avant le début de la série.



LE CLASSEMENT A L'ISSUE DE LA JOURNEE

En cas d'égalité à l'issue de la première rencontre, pour déterminer l'équipe vainqueur il sera tenu compte successivement :

- 1/ Du résultat de la série des tirs au but qui les ont opposés.
- 2/ D'un tirage au sort.

En cas d'égalité à l'issue de la deuxième rencontre pour déterminer le classement final, il sera tenu compte successivement :

- 1/ Du résultat de la série des tirs au but qui les ont opposés.
- 2/ Du nombre de buts marqués sur l'ensemble des séries de tirs au but.
- 3/ Du nombre de buts marqués sur l'ensemble des rencontres.
- 4/ De la différence des buts marqués et des buts encaissés sur l'ensemble des rencontres.
- 5/ D'un tirage au sort.

Création des poules 16 mars & 04 Mai 2024 :

A l'issue de la première journée, en fonction de l'ensemble des classements, les premiers de chaque poule seront dans le chapeau 1, les 2èmes dans le chapeau 2, les 3èmes dans le chapeau 3, et les 4èmes dans le chapeau 4.

Dans le chapeau 1, les équipes seront placées dans des poules de 3 ou 4 équipes. Même organisation pour les autres chapeaux.

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 la ligne médiane (voir schéma).
- **Les tirs au but**
- **BUTS** : 2 m x 6 m avec filets.
- **Ballon** : taille 4.
- **Les équipes** : 12 joueurs peuvent figurer sur la feuille de match. (8 joueurs dont 1 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 le coup d'envoi.

Sortie de but :

- Le ballon doit être placé à 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 (pied levé, ...)
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.

▪ Coup de pied de réparation : à 9 m.

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

▪ Le gardien de but :

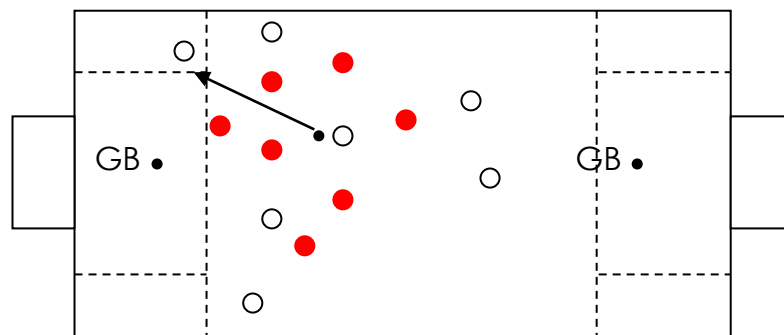
- Toutes les relances se font à la main.
- Il ne peut pas se saisir du ballon avec les mains suite une passe du pied ou une touche effectuée par l'un de ses partenaires*.

*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 6 m.**

▪ 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.



Zones techniques →