



# U11 – CRITERIUM (Foot à 8)

Circulaire 2019-2020



## 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 (25')

### § Qui peut jouer ?

- U9 filles et garçons nés en 2011 : maximum 3 joueurs par équipe.

- U10 filles et garçons nés en 2010.

- U11 filles et garçons nés en 2009.

- U12 filles nées en 2008.

- **Une équipe spécifique féminine comprenant des joueuses U10 à U13 (nées entre 2010 et 2007).**

§ 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 : Renvoyer la fiche résultat avec 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 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 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.

§ Sortie de but :

- Le ballon doit être placé à la hauteur du point de pénalty (9 m).  
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 :

- 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.

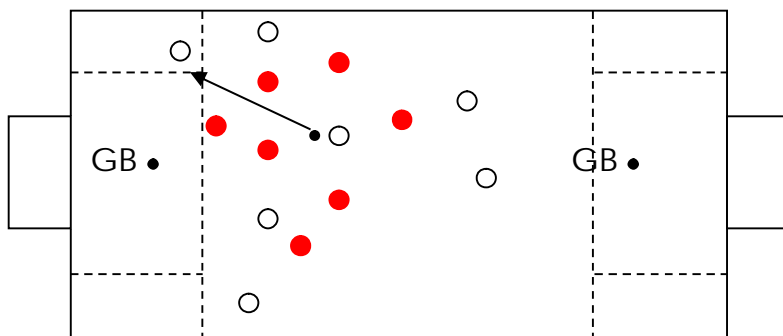
§ Le gardien de but :

- Toutes les relances se font à la main.
- 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\*.

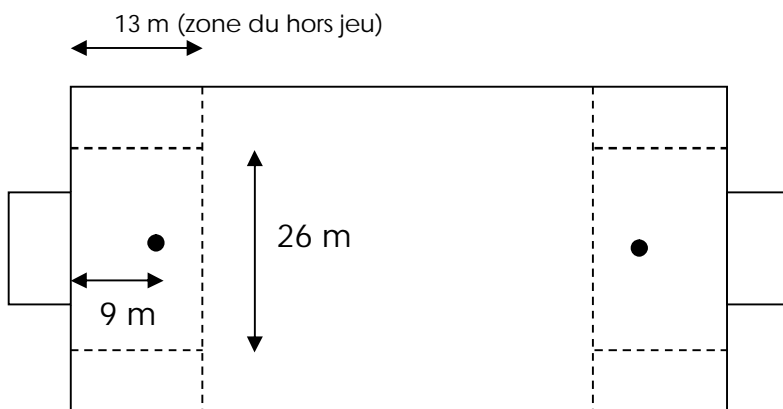
\*Si le gardien commet l'une de ces fautes, l'arbitre doit signaler un coup franc indirect ramené à hauteur de la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6m.



§ 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.



Zones techniques → →