



LIVRET JOURNÉE DE BRASSAGE DES U11 SAISON 2020/2021



Clément LOUDJANI

Conseiller Technique Départemental Développement et
Animation des Pratiques



cloudjani@footorne.fff.fr

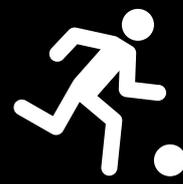


07 83 15 47 96



Site internet du District de l'Orne de
Football : <http://footorne.fff.fr>

Facebook : District de l'Orne de
Football



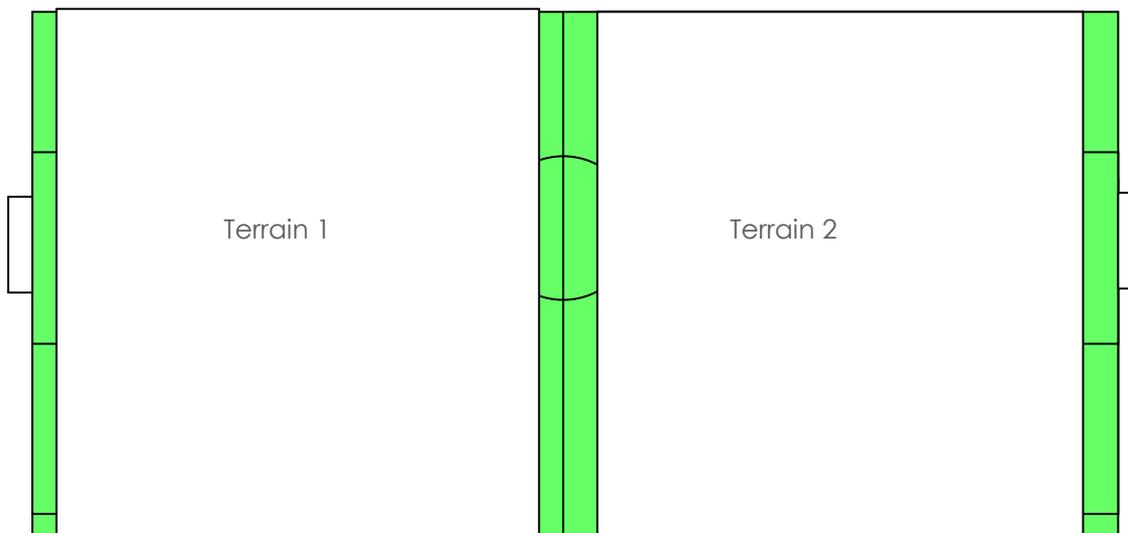
information
CORONAVIRUS
COVID-19

Protocole à venir...

PROGRAMME DE LA JOURNÉE DE BRASSAGE DES U11

- 8h30** Arrivée des responsables clubs.
9h30 Arrivée des équipes.
10h00 Présentation de la matinée.
10h15 Début du défi jonglerie puis des matchs (1x17')
(2/3 matchs par équipes).
12h00 Fin des matchs.

INSTALLATION DES TERRAINS :





Méthodologie

10h00 : Discours du responsable - présentation de la matinée

(Enfants, dirigeants, éducateurs, parents)

- 1) Bienvenue à tout le monde
- 2) **Rôles des parents** : dans les clubs pour aider les bénévoles, encourager, accompagner...) **cf fiche (rôle des parents et éducateurs).**
- 3) Valeurs à véhiculer : tolérance, respect, plaisir, engagement, solidarité.
- 4) Formations accessibles à tous (dirigeants, module U.11, CFF1)
- 5) Principe de la journée (défi jonglerie – 2/3 matchs de 17')
- 6) **Rappel du règlement : Foot à 8, surface de réparation, relance du gardien etc...**

7) Particularité de la journée

Permettre aux éducateurs de juger au mieux le niveau de leurs équipes pour permettre sur l'ensemble de la saison un meilleur épanouissement des jeunes.

Une observation particulière des éducateurs et des dirigeants d'équipes sur les comportements des adultes à l'extérieur du terrain.

Seuls les encouragements et conseils sont autorisés !

- ESSAYER DE LAISSER JOUER LES ENFANTS AU MAXIMUM SANS LES CONSEILLERS !
- AIDER-LES A CORRIGER EUX MEME LEURS ERREURS LORS DES TEMPS DE PAUSE ENTRE LES MATCHES !

8) Remercier les bénévoles du club pour l'organisation de la matinée et la municipalité.

9) Bonne saison à tous



Parents/Educateurs

Le comportement des enfants est influencé par celui des adultes !



SOYONS EXEMPLAIRES !



Le football, jeu de société et école de la vie...

Ce que j'attends de mes Parents

Je m'appelle Enzo, j'ai 10 ans, j'attends de mes parents :

- ⊗ Qu'ils soient supporters,
- ⊗ Qu'ils m'encouragent,
- ⊗ Qu'ils n'interviennent pas à la place de mon Educateur,
- ⊗ Qu'ils me laissent jouer,
- ⊗ Qu'ils me mettent en confiance,
- ⊗ Qu'ils me valorisent,
- ⊗ Qu'ils encouragent les attitudes Fair-Play.
- ⊗ Qu'ils aident mon éducateur (accompagner, préparer les goûters...)



« Mes erreurs sont nombreuses... mais indispensable pour ma progression »

Ce que j'attends de mon Educateur

- ⊗ Qu'il respecte la philosophie de ma catégorie : *Plaisir/ Jeu*
- ⊗ Qu'il me valorise et me mette en confiance sans me crier dessus,
- ⊗ Qu'il comprenne que pour moi, le Foot c'est avant tout :
 - **Un plaisir,**
 - **M'amuser en jouant, matchs et jeux,**
 - **Être avec mes copains.**
- ⊗ Qu'il me mette au moins 1 fois « titulaire » sur les 4 matchs.
- ⊗ Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains :
 - **Au moins 50% de temps de jeu sur le plateau.**
- ⊗ Qu'il observe sans me commander et me laisse prendre des initiatives dans le jeu,
- ⊗ Qu'il communique avec moi :
 - **Me parle, me conseille, me sécurise, me stimule, me recadre.**



« La confiance favorise mon apprentissage »



DÉFIS TECHNIQUES

Organisation :

- > Démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de la conduite de balle.
- > Vivre une rencontre amicale face à un autre jeune.
- > Démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

LE DÉFI JONGLAGE

1

A réaliser avant chaque rencontre, sous forme de défi :

> 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U11 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1'30 minutes par rubrique (PD, PG, ...)
- > Le temps est géré par le responsable.

4

Objectifs évolutifs

> Pied fort + tête + pied faible.

3 séquences sont à réaliser pour chaque équipe.

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête
U11	30	30	10
U10	20	20	5



DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

5

Organisation :

- > 1 ballon par binôme
- > Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.
- > 1 feuille de jongleries
- > 1 chronomètre

6

Départs :

- > A la main
- > Au pied sur les périodes de printemps.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

7

Rattrapage :

- > Une touche de rattrapage autorisée.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

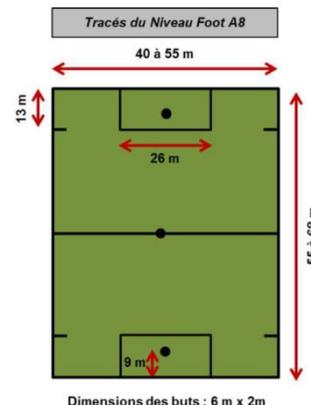
LES BLEUS, C'EST PARTI POUR 1'30 PIED DROIT !



A l'issue du défi : chaque éducateur comptabilise le nombre total de jongles réalisé par l'ensemble de ses joueurs sur la feuille de jonglerie.

REGLEMENT DU FOOTBALL A EFFECTIF REDUIT

U11
(Né en 2010 / 2011)
« Foot à 8 »



Le terrain de jeu : ½ terrain de football à 11

- Largeur 40m
- Point de coup de pied de réparation : 9 m
- **Surface de réparation : 13 m x 26m.**

Le ballon

- Ballon n°4 (vérifier le gonflage).

Nombre de joueurs

8 joueurs dont 1 gardien de but et 4 suppléants maximum.

- Sur classement : l'équipe ne peut pas comporter plus de trois joueurs U9 ayant l'autorisation médicale.
- Sousclassement : l'équipe peut être composée de jeunes filles U12F.

Hors-jeu

- Le hors-jeu est signalé à partir de la ligne des 13 mètres.

Coups francs

- L'arbitre suivant le type et la gravité de la faute commise pourra indiquer un coup franc direct **ou indirect** (hors-jeu, prise à la main du GB sur une passe volontaire du pied de son partenaire ou gestes dangereux sans contact (exemple pied haut))
- **Gardiens de but**
- Les dégagements doivent se faire à la main ou ballon au sol et le gardien ne pourra pas se saisir du ballon à la main sur une passe au pied volontaire de son partenaire.

Coup de pied de but (sortie de but)

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de penalty.

Il est conseillé de faire frapper le gardien de but (sauf blessure), important dans sa formation de footballeur (et au poste).

NOUVEAUTÉ

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 y compris dans 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

Temps de jeu

Tous les joueurs doivent avoir un temps de jeu **au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre.** L'obligation que chaque joueur débute une mi-temps.



Loi n°4 - Equipements des joueurs

Maillot dans le short.

Chaussettes relevées au niveau des genoux.

Protège tibia obligatoires (les supports pour maintenir les protège-tibias "tip top" doivent être placés sous les chaussettes).

Chaussures à crampons moulés (**vissés interdits**).

Loi n°5 - L'arbitre

Favoriser l'arbitrage des jeunes par les jeunes (U.15 / U.18 par exemple).

Être en tenue sportive et licencié de préférence.

Dire ce que l'on siffle (arbitrage éducatif).

Faire refaire les touches quand elles sont mal faites (par le même joueur pour qu'il apprenne, en l'aidant).

Loi n°6 - Juges assistants (éducateur, dirigeant, parents)

Assistent l'arbitrage pendant la rencontre, ils signalent :

- Les ballons ayant franchi entièrement la ligne de touche ou de sortie de but.
- Quand un joueur est hors-jeu.

Ils ont un devoir de neutralité.

Doivent être actif sur toute la ligne de touche de son camp jusqu'à la ligne médiane.

Le club recevant doit mettre des drapeaux de touche à leur disposition.

Loi n°7 - Les rassemblements, durée des rencontres

U11

- Soit regroupement de 4 équipes avec 3 matchs de 1 x 17 min
- Soit regroupement de 3 équipes avec 2 matchs de 1 x 25 min.
- Soit un match simple : 2 x 25 min.

Jamais de prolongation, ni de tir au but !

Si l'écart entre les équipes dépasse 5 buts, il est important de complexifier la tâche de l'équipe supérieure pour que la rencontre soit efficace dans la formation des joueurs.

Voici quelques exemples de choix où de contraintes :

- Sortir les joueurs influents pour donner du temps de jeu aux autres.
- Limiter le nombre de touches de balle.
- Conserver le ballon avant de se projeter vers l'avant.
- Changer les joueurs de poste.



Loi n°8 - Le coup d'envoi

Le ballon doit être botté vers l'avant pour être en jeu.
Les adversaires se trouvent à 6 mètres.

Loi n°9 - ballon en jeu ou hors du jeu

Le ballon est hors du jeu dans 2 cas :

- Lorsqu'il a entièrement franchi une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Et lorsque l'arbitre a sifflé.

Loi n°10 - but marqué

Le but est valide lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but.

Loi n°11 - Hors-jeu

Un joueur est hors-jeu quand, à partir de la ligne des 13 m, il reçoit le ballon et qu'entre lui et la ligne de but, il n'y a pas au moins 2 défenseurs (gardien compris).

On peut être hors-jeu seulement :

- Sur une passe de l'un de ses partenaires.
- A l'intérieur de la zone des 13 m adverse.

Au moment de la frappe du ballon par le partenaire

- Si le joueur receveur est devant le ballon au moment de la passe et qu'il y a moins de 2 joueurs adverses entre lui et la ligne de but à attaquer (gardien y compris).

On ne peut pas être hors-jeu dans ces situations :

- Sur une remise en jeu (touche, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup d'envoi sauf coup franc).
- Sur un ballon donné par un adversaire.

Loi n°12 - Fautes et incorrections

Identique au football à 11.

Une faute sifflée dans la surface de réparation donne lieu à un coup de pied de réparation à 9 m.

Loi n°13 - Fautes et incorrections

Tous les coups francs sont directs.

Les adversaires doivent se trouver à au moins 6 mètres du ballon

Loi n°14 - Relances du gardien de but

En U.11 et en U.13

Le dégagement au pied de volée ou ½ volée est interdit.

Le gardien doit :

- Soit dégager à la main.
- Soit mettre le ballon au sol est dégagé au pied.
- Soit repartir avec les défenseurs.

Si le gardien dégage au pied (tolérance pour la première fois), la sanction est un coup franc face au but sur la ligne des 13m avec mur

En U.11 et en U.13

Le gardien n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main sur une passe en retrait de son partenaire. La sanction est un coup franc face au but sur la ligne des 13 m avec un mur.

Loi n°15 - Rentrée de touche

A la main

Au moment de la rentrée de touche, le joueur doit :

- Faire face au terrain.
- Avoir, au moins partiellement, les 2 pieds sur la ligne de touche ou sur la bande extérieure à cette ligne.
- Les talons doivent rester au sol.
- Tenir le ballon des 2 mains.
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

On ne peut pas marquer directement sur une touche sans que le ballon ne soit touché par un autre joueur.

Le gardien n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main sur une touche de son partenaire que ce soit en U.11 ou en U.13.

Loi n°16 - Coup de pied de but

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de penalty.

Il est conseillé de faire frapper le gardien de but (sauf blessure), important dans sa formation de footballeur (et au poste).

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 y compris dans 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.

Loi n°17 - Coup de pied de coin

Le ballon est placé dans l'arc de cercle et il est interdit d'enlever le poteau de coin.

Il est possible pour la catégorie U.11 de rentrer le ballon de 2 ou 3 mètres dans le terrain lorsque le joueur manque de puissance, pour permettre au ballon d'arrivée jusqu'au but



	10h15 Séquence 1	10h45 : séquence 2	11h10 : séquence 3	11h35 : séquence 4
Équipe 1	Défi jonglerie	Match terrain 1	Match terrain 1	Match terrain 1
Équipe 2	Défi jonglerie	Match terrain 1	Match terrain 2	Match terrain 2
Équipe 3	Défi jonglerie	Match terrain 2	Match terrain 1	Match terrain 2
Équipe 4	Défi jonglerie	Match terrain 2	Match terrain 2	Match terrain 1

Durée des rencontres :

Si 4 équipes : 3 rencontres de 17 minutes.

Si 3 équipes : 2 rencontres de 25 minutes. L'équipe « Exempt » réalise le défi jonglerie sur son temps de pause.

Plateau à 4 équipes :

A
B
C
D

Rencontres (1x17')							
10h15	Horaire	EQUIPE	SCORE J1		SCORE J2		EQUIPE
Défi jonglerie	10h45	A					B
	10h45	D					C
	11h10	C					B
	11h10	A					D
	11h35	B					D
	11h35	C					A

EQUIPES	M1	M2	M3	G (4pts)	N (2pts)	P (1pt)	POINTS	B.P.	B.C.	G.A. Général	G.A. Particulier	CLASSEMENT
A												
B												
C												
D												



U 11
Journée de brassage N°



Durée : 3 matchs de 1 x 17 minutes ; 2 matchs de 1 x 25 minutes

DATE : _____ LIEU : _____ Club Recevant _____

Equipe 1 :

	NOM	Prénom
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educ		
Dirig		

Equipe 2 :

	NOM	Prénom
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educ		
Dirig		

Equipe 3 :

	NOM	Prénom
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educ		
Dirig		

Equipe 4 :

	NOM	Prénom
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educ		
Dirig		

Résultats des 1ers matches (début : 10h45)

Eq 1 Eq 3
 Eq 2 Eq 4

Résultats des 2èmes matches (début : 11h10)

Eq 1 Eq 3
 Eq 2 Eq 4

Résultats des 3èmes matches (début : 11h35)

Eq 1 Eq 3
 Eq 2 Eq 4

Renvoyer la Feuille **OBLIGATOIREMENT** avant le **Lundi 12h00** au District **par mail** à **secretariat@footorne.fff.fr** ET en copie à **cloudjani@footorne.fff.fr** pour établir au plus vite la 2ème journée de brassage