



LE FOOT A 8 D'INITIATION

Catégories U10 – U11

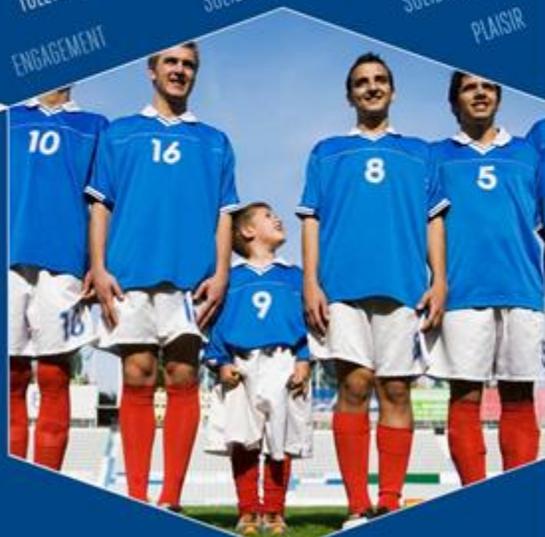
Le Guide Interactif du Football des Enfants

PRATIQUE DU FOOTBALL
U6/U13



Ce PDF est DYNAMIQUE !
vous pouvez naviguer
en cliquant sur
les boutons présentant
cette forme.

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE
Développement et animation des pratiques



SAISON 2019-2020



SOMMAIRE

- I. Calendrier de la saison
- II. La connaissance de l'enfant
- III. L'organisation de la pratique
- IV. Les règles du Foot à 8
- V. Protocole de début et de fin de rencontres



Calendrier de la saison

DATES	U10, U11	
	uff Elite et Niv. 1 u10, uff Niv. 2 et 3	
31/08/2019		
07/09/2019	RENTREE DU FOOT	
14/09/2019		
21/09/2019	J1	RENTREE DU FOOT (INSCRIPTION)
28/09/2019	J2	CRITERIUM 1
05/10/2019	J3	CHALLENGE
12/10/2019	J4	CRITERIUM 2
19/10/2019	M.R.	
26/10/2019		
02/11/2019	M.R.	
09/11/2019	J5	CRITERIUM 3
16/11/2019	CHALLENGE	
23/11/2019	J6	CRITERIUM 4
30/11/2019	M.R.	M.R.
07/12/2019	J7	CRITERIUM 5
14/12/2019	M.R.	M.R.
21/12/2019		
28/12/2019		
04/01/2020		

11/01/2020		
18/01/2020		
25/01/2020	J1	J1
01/02/2020	J2	J2
08/02/2020	J3	J3
15/02/2020	M.R.	M.R.
22/02/2020		
29/02/2020		
07/03/2020	J4	J4
14/03/2020	J5	J5
21/03/2020	CHALLENGE	
28/03/2020	M.R.	M.R.
04/04/2020	J6	J6
11/04/2020 PACQUES	M.R.	M.R.
18/04/2020		
25/04/2020		
01/05/2020		
02/05/2020	J7	J7
08/05/2020	FINALE U11	
09/05/2020		
16/05/2020	J8	J8
23/05/2020 ASCENSION	J9	J9
30/05/2020 PENTECOTE		



La connaissance de l'enfant

La connaissance de l'enfant constitue toujours un élément de départ indispensable à tout éducateur pour l'encadrement des séances et des plateaux rencontres. Les principales caractéristiques d'un enfant de cet âge et leurs incidences au plan pédagogique vous sont présentées ci-dessous.

Age : 9 et 10 ans (enfants nés en 2006 et 2007) avec possibilité de déclasser les filles nées en 2005

Sexe : Fille et garçon

Classes : C.M.1 et C.M.2

Caractéristiques et Incidences Pédagogiques :

D'un point de vue psychomoteur :

- Début des différences entre fille et garçon :
 - La mixité est souhaitable au sein de l'école de football, avoir une attention particulière au sein du groupe d'entraînement
- La croissance est légèrement ralentie, les zones d'insertion musculaire restent fragiles :
 - Ne proposer aucune activité en surcharge mécanique
- Le potentiel endurant reste limité mais la récupération est rapide :
 - Respecter le cadre de séance
- La latéralisation est normalement achevée :
- Bonne maîtrise corporelle et bonne adaptation sensori-motrice (équilibre mieux assurée) :
- Nette amélioration de la coordination liée au perfectionnement des structures nerveuses :
 - Mettre en place de tâches motrices faisant appel à la coordination, l'adresse, la vitesse
 - Privilégier la relation joueur / ballon
 - Insister sur la précision dans les acquisitions techniques, travailler en qualité



La connaissance de l'enfant

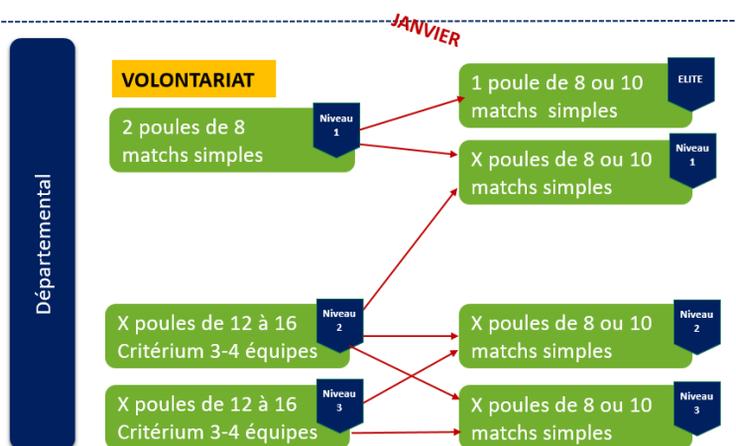
D'un point de vue socio-affectif et psychologique :

- C'est le stade de l'association, de l'organisation :
- Esprit d'équipe et de compétition :
 - Axer son travail sur la socialisation
 - Privilégier les apprentissages individuels et collectifs
- Période d'acquisition, de la construction de l'espace :
 - Avoir des objectifs d'apprentissages et utiliser les modèles
 - Créer un calendrier des objectifs d'apprentissages
- Capacité d'attention plus soutenue, plus importante :
- Grande réceptivité et concentration améliorée :
- Capacité d'anticipation, il peut concevoir et imaginer ce que l'autre va faire... :
 - Utiliser l'observation et l'auto évaluation
 - Mettre en place des comportements collectifs
 - Profiter de ses capacités d'analyse et d'esprit critique pour une bonne remise en cause

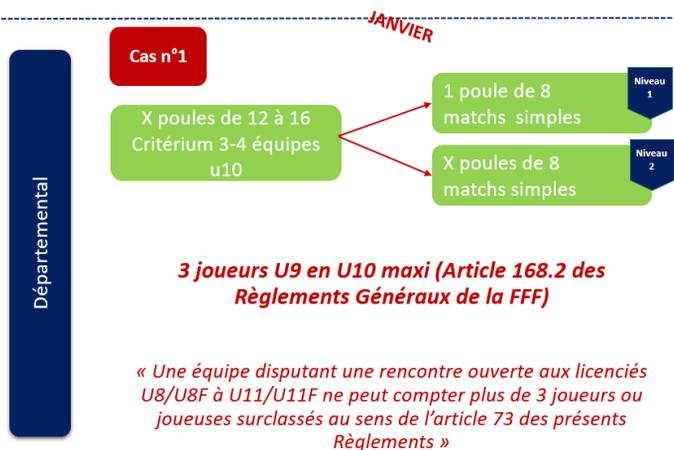


L'organisation de la pratique

U11 – Saison 2019/2020



U10 – Saison 2019/2020





U11 1^{ère} PHASE NIVEAU 2,3 et u10

5 journées de critérium en triangulaire ou quadrangulaire

1 défi technique



2 MATCHS DE 25 minutes

Shoot out
28 Sept

Conduite
Tir
9 Nov

Tir au
But
7 Déc

Jonglerie
12 oct

Jonglerie
23 Nov

Défi	Matches
A contre D	A contre B
B contre C	C contre D
	A contre C
	B contre D

Descriptif des Jeux pages suivantes

Défis Techniques

28
Sept

" DEFI SHOOT OUT "

U11

RAPPEL : Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 2 équipes sont sur le même terrain
- * Prévoir au moins 3 ballons par équipe

REGLES DU JEU

- A: Les 2 premiers joueurs partent en même temps et doivent marquer le plus rapidement possible.
- Libre dans la manière de marquer: Tir, 1c1 avec le gardien
1pt si but marqué - 2 pts si plus rapide que le joueur adverse
- 3 manches
Faire passer tous les joueurs même si nombre impair

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	4
	6

ANIMATION

Veiller à :

- * Veiller à ce que les joueurs partent en même temps
- * Duel 1x1 d'une durée maximum de 5 sec

Veiller à :

- * Veiller à ce que tous les enfants effectuent leur passage
- * Compter les points

Etre capable de:

COMPETENCES

- * Conduire le ballon dans la direction choisie
- * Prendre l'information quant au positionnement gardien
- * Utilisation de la surface de pied pour le tir ou le dribble

Réservé à l'éducateur

REMARQUES

Défis Techniques

9
Nov

" DEFI CONDUITE + TIR "

U11

RAPPEL : Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 2 équipes sont sur le même terrain
- * Prévoir au moins 3 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

REGLES DU JEU

- Les 2 joueurs partent de la porte en même temps, effectuent le slalom entre les plots et tire dans la porte située face à eux.
Tirer exclusivement dans la porte située face à son parcours
Effectuer 3 manches :
1 pt si but
2 pts si but plus rapide que le joueur de l'équipe adverse

Terrain de Foot à 8

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	1
	8
	4
	8
	6
Effectif	

ANIMATION
Veiller à :

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser les enfants
- * Compter les buts

Veiller à :

s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

COMPETENCES

Etre capable de :

- * Conduire son ballon du pied droit ou du pied gauche, de l'intérieur ou de l'extérieur
- * Tirer au but en cadrant son tir

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



Défi Jonglerie

REGLES

Lever du ballon au pied pour l'Elite et Niveau 1 .Libre pour les niveaux inférieurs.

* 2 manches par défi ⇒ 2 essais par thème

1^{ère} phase : Septembre à Décembre (7 journées J1 à J7)

NIVEAU 1

Formule Défi

1^{ère} manche : Jonglages pied libre (Objectifs 40)

2^{ème} manche : Jonglages Têtes (Objectifs 20)

* Aucune surface de rattrapage autorisée

CRITERIUM

Formule Défi

1^{ère} manche : Jonglages pieds libres (Objectifs 30)

2^{ème} manche : Jonglages Têtes (Objectifs 10)

* Surfaces de rattrapage autorisées mais non comptabilisées.

2^{ème} phase : Janvier à Mai (7 journées J1 à J7)

ELITE et NIVEAU 1

1^{ère} manche : Jonglages pied fort (Objectifs 40)

2^{ème} manche : Jonglages pied faible (Objectifs 20)

* Aucune surface de rattrapage autorisée

NIVEAU 2, 3 et U10

1^{ère} manche : Jonglages pied fort (Objectifs 30)

2^{ème} manche : Jonglages pied faible (Objectifs 10)

* Surfaces de rattrapage autorisées pour le pied fort et le pied faible, mais non comptabilisées.



Feuille de match U11



Saison 2016 - 2017

FEUILLE DE MATCH U10 / U11 - PHASE 1 NIVEAU 2 - 3 - U10 (ENTOUREZ LE NIVEAU)

Date :

Lieu :



EQ A (équipe recevant) :			EQ B (équipe visiteur) :			EQ C (équipe visiteur) :			EQ D (équipe visiteur) :		
N°	N° Licence ou carte d'identité	NOM - Prénom	N°	N° Licence ou carte d'identité	NOM - Prénom	N°	N° Licence ou carte d'identité	NOM - Prénom	N°	N° Licence ou carte d'identité	NOM - Prénom
1			1			1			1		
2			2			2			2		
3			3			3			3		
4			4			4			4		
5			5			5			5		
6			6			6			6		
7			7			7			7		
8			8			8			8		
9			9			9			9		
10			10			10			10		
11			11			11			11		
E			E			E			E		
D			D			D			D		
AT			AT			AT			AT		

EQUIPE A : ST BENOIT

EQUIPE B : CHÂTEAU 1

EQUIPE C : DFFC 1

EQUIPE D : TIGY 2

RESULTATS DES D AVANT MATCHS (1 point supplémentaire pour les vainqueurs) (entourer le vainqueur de chaque défi) Equipe A contre Equipe B	Q U E R E S E N C E S
RESULTATS DES D AVANT MATCHS (1 point supplémentaire pour les vainqueurs) (entourer le vainqueur de chaque défi) Equipe C contre Equipe D	

RESULTATS DES MATCHS - 2 MATCHS DE 25 MINUTES POUR CHAQUE EQUIPE			
Equipe A contre Equipe C	Equipe B contre Equipe D		
Equipe A contre Equipe D	Equipe B contre Equipe C		

TOTAL nombre de points
EQUIPE A
EQUIPE B
EQUIPE C
EQUIPE D

Victoire : 4 pts Nul : 2 pts Défaite: 1 pt. Déf: 1 pt

SIGNATURES EDUCATEURS	
EQUIPE A	
EQUIPE B	
EQUIPE C	
EQUIPE D	

OBSERVATIONS / REMARQUES

ARBITRES		
Rencontres	N° Licence	NOM - Prénom
A CONTRE C		
A CONTRE D		
B CONTRE D		
B CONTRE C		

Journée 1 :		Samedi 24 Septembre 2016				
Club recevant	Equipe A	Plateau 1	Plateau 2 MATIN	Plateau 3	Plateau 4	Plateau 5
	Equipe B	ST BENOIT 1	TRAINOU 2	DARVOY 1	MARCILLY	LA FERTE 1
	Equipe C	CHÂTEAU / ST M 1	RC BBI	TIGY 1	SULLY 1	JSDFC 2
	Equipe D	DFFC 1	JSDFC 1	EXEMPT 2	DFFC 2	EXEMPT 3
		TIGY 2	EXEMPT 1	TRAINOU 1	RC BB 2	CHÂTEAU / ST M 2

En fonction des répartitions, reporter les équipes dans la feuille de match.

- Si 3 équipes = 2 mi-temps de 25 minutes / l'équipe en attente est sur le défi
- Si 2 équipes = 2 mi-temps l'un contre l'autre / défi avant la rencontre



Les règles du Foot à 8

Licencié(e)s	né(e)s en 2009 et 2008 , possibilité de déclassement pour les filles nées en 2007
Terrain	60/70 m de longueur sur 45/55 mètres de largeur (tolérance + ou - 2 ou 3 mètres). Zone du GdB 13 x 26 m.
Buts	6 m x 2 m
Ballon	Taille n°4
Effectif	8 + 3 remplaçants max
Remplacement	Changement libre, système futsal
Equipements	Protège-tibias obligatoires
Arbitrage	L'arbitre doit être licencié (jeune joueur, dirigeant)
Temps de jeu	Temps de jeu effectif : 50 min. en U11 Contenu : matchs + défi/test jonglerie
Coups Francs	Directs ou indirects, adversaires à 6 mètres
Remise en Touche	À la main
Coup Pied Réparation	Toute faute commise dans la surface de réparation (13 m. x 26 m.) est sanctionnée par un coup de pied de réparation, situé à 9 mètres du but
Coup pied but (6 mètres)	Tiré à 9 mètres, à un mètre à droite ou à gauche du point de réparation
Passe au GB	Le gardien ne peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe délibérée d'un partenaire ou sur une rentrée de touche (sanction : coup franc indirect aux 13 m, perpendiculaire à la faute, avec mur à 6 m).
Règles spécifiques	Identification de la zone technique / Banc exemplaire 2- Dégagements du GB de volée et ½ volée interdits (reprise du jeu : coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres, mur autorisé à 6 m.)



FOOT à 8 - les fautes qui entraînent un coup franc indirect

Jeu dangereux sans contact

(ex. : pied haut)

Hors jeu

Passe retrait au GB (quand le gardien se saisit du ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire ou sur une touche)

Contestations ou propos injurieux, blessants ou grossiers

Taux de participation des joueurs : AU MOINS 50% du temps de jeu total, sans aucune distinction de niveau !



A partir du football à 8, pensez à instaurer les nouvelles règles de jeu.

Lois du Jeu : Les changements à partir du 1^{er} juillet 2019

LA FAUTE DE MAIN

Tout but marqué de la main, accidentellement ou non, ou toute autre main servant à établir une occasion de but sera invalidé. La nature involontaire n'intervient plus dans ce cas précis.

LES MURS DE DEFENSE

Il est interdit aux attaquants de rejoindre le mur de défense lorsqu'un Coup Franc est sifflé. Les attaquants doivent être à au moins un mètre des défenseurs.

LE PENALTY

Le gardien de but ne sera plus obligé d'avoir les deux pieds sur la ligne de but. Il suffira d'un seul pour que sa position soit considérée comme conforme.

LES REMPLACEMENTS

Le joueur remplacé sera autorisé à quitter le terrain par la ligne de la limite de champ la plus proche et non par le centre où son partenaire l'attend.

COUP DE PIED DE BUT

La balle ne sera plus obligée de quitter la surface pour être touchée par un deuxième joueur.

CARTONS POUR LA ZONE TECHNIQUE

Il y aura désormais des cartons jaunes et rouges pour les membres du staff technique présents sur le banc.

ARBITRE

Le but ne sera pas considéré valide si le dernier qui touche le ballon est l'arbitre.

- Si cela se passe dans la surface, le ballon est remis au gardien de but.
- Si l'arbitre est en dehors de la surface, le ballon est remis au dernier qui a touché le ballon.
- Si, après avoir touché l'arbitre, le ballon change de camp, il est retourné à l'équipe qui l'avait avant qu'il ne touche l'arbitre.



Source IFAB

INFOGRAPHIE
ARBITREZ-VOUS

Protocole de début et de fin de rencontres

Afin de mieux cadrer la pratique des U11 et aussi afin d'inculquer des valeurs citoyennes à nos enfants/joueurs, il vous sera demandé d'effectuer un protocole de début et de fin de rencontre. Nous voulons développer, au travers de mise en place de protocole, des valeurs telles que le respect, la tolérance, la solidarité, le plaisir et l'engagement.

Ces protocoles sont très simple à mettre en place, ne demandent aucun matériel, ni beaucoup de temps

Voici une brève explication des 2 protocoles

•Le protocole de début de rencontre

Sur le modèle professionnel, les enfants/joueurs devront rentrer sur le terrain avec l'arbitre de la rencontre. Ils se mettront en ligne (une équipe de chaque côté de l'arbitre). L'équipe qui accueille serre la main des arbitres puis celles de tous les joueurs adverses.

Enfin l'équipe adverse serre la main des arbitres. Les capitaines restent avec l'arbitre pour le tirage au sort.

•Le protocole de début de rencontre

Sur le modèle du volley-ball, A la fin match les éducateurs rassemblent leurs enfants.

Les enfants se mettent en file indienne derrière leur éducateur. Les 2 équipes se croisent et se tapent dans la main. Sans oublier l'arbitre.

