



Organisation

Catégorie U10-U11

Contacts

Référent : Fabien FONTAINE - 06.32.60.14.18 - district@savoie.fff.fr

Membre : Jérôme SPADA - 06.76.04.25.57 - district@savoie.fff.fr

CTD 73 : Edouard FROGER - 06.10.56.18.18 - edouard.froger@savoie.fff.fr

Tous les desideratas doivent être obligatoirement envoyés sur l'adresse mail officielle du District de Savoie de Football :

- A l'attention de la Commission U11 : district@savoie.fff.fr
- Avec copie à : edouard.froger@savoie.fff.fr

Accueil

Pour les critères à 2 équipes (matchs secs) et à 4 équipes :
Accueil des équipes à 10H00 - Début des rencontres à 10H30

Pour les critères à 3 équipes :
Accueil des équipes à 9H30 - Début de la première rencontre à 10H00

Remplir la feuille de critérium U11, avant le début des rencontres (fournie par le club « accueil »)
Transmettre la feuille d'effectif U11 (une par club représenté), au responsable du critérium
Renvoyer l'ensemble des documents au District, avant le mercredi suivant la date du critérium.

Tous les documents liés à l'organisation de la pratique U11 sont disponibles en téléchargement, sur le site du District de Savoie de Football : <https://savoie.fff.fr> (onglet « Jeunes »)

Règlement

11 joueurs sur la feuille de match.
8 joueurs sur le terrain (7 + 1 GB)
Nombre de remplaçants de 0 à 3 (préconisation : 2)

Extrait Article 59 des Règlements généraux de la F.F.F. :

Pour pouvoir prendre part aux activités officielles organisées par la Fédération, les Ligues régionales, les Districts ou les clubs affiliés, tout joueur, dirigeant, éducateur doit être titulaire d'une licence "Fédérale" régulièrement établie au titre de la saison en cours.

Extrait Article 168 des Règlements généraux de la F.F.F. :

Une équipe « U10-U11 » ne peut compter plus de trois joueurs ou joueuses « U9 » surclassés.



Temps de jeu

Le temps de jeu définit pour la catégorie U11 par la F.F.F : **50 minutes**

Critérium à 2 équipes : 1 rencontre de 2 x 25 minutes

Critérium à 3 équipes : 2 rencontres de 25 minutes

Critérium à 4 équipes : 2 rencontres de 25 minutes

Ordre des rencontres

Critérium à 2 équipes :

RDV à **10H00**. Temps de jeu : 2 x 25'

Match 1	10H30	A contre B
---------	--------------	------------

Critérium à 3 équipes :

RDV à **9H30**. Temps de jeu : 2 x 25'

Match 1	10H00	A contre B
Match 2	10H30	B contre C
Match 3	11H00	A contre C

A : club accueil

B : club le plus éloigné

C : club voisin

Critérium à 4 équipes :

RDV à **10H00**. Temps de jeu : 2 x 25'

Match 1	10H30	A contre B	C contre D
Match 2	11H00	Gagnant AB contre Gagnant CD	Perdant AB contre Perdant CD

En cas d'égalité sur le Match 1, le club le plus éloigné du site accueil est désigné gagnant.

Arbitrage

Lois du jeu : Règlement de la pratique à 8 sur le territoire (règles F.F.F.).

Dans la mesure du possible, l'arbitrage doit être réalisé par des joueurs (U15, U17 ou U19). Il est nécessaire en amont d'organiser un briefing ou une réunion qui permettra de cadrer les lois du jeu spécifiques de la pratique à 8 des U10-U11.

Il est important de se rapprocher de l'arbitre référent du club pour mettre en place des actions de sensibilisation à l'arbitrage (lien avec le projet éducatif du club et le Programme Educatif Fédéral).

Les lois du jeu - les points clés

TERRAIN - BUTS - BALLON

Demi-terrain Football à 11.

Buts : 6 m x 2,10 m avec filets.

Ballon : taille 4.

Surface de réparation : 26 m x 13 m.

TEMPS DE JEU

Temps de jeu par joueur : minimum 50% - tendre vers 70%.

Chaque joueur doit démarrer 1 période.

HORS-JEU

Au niveau de la ligne des 13 mètres.

COUP D'ENVOI

Interdit de marquer directement sur l'engagement.

Adversaires à 6 mètres.

PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT D'UN PARTENAIRE

Interdit sinon coup-franc indirect (CFI) ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres.

Mur autorisé à 6 mètres.

RELANCE DU GARDIEN DE BUT

Pas de frappe de volée ou de 1/2 volée.

Sinon coup-franc indirect (CFI), ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres.

COUP DE PIED DE BUT

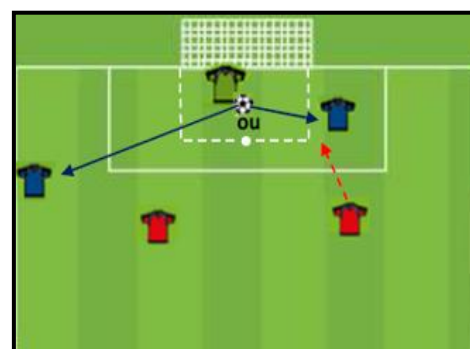
Tendre vers 100% de coup de pied de but, joués par les gardiens (apprentissage).

Le ballon est placé dans la zone virtuelle, délimitée par la largeur des montants et la ligne du point de pénalty (6 m x 9 m).

Comme pour la pratique à 11, les adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation, 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'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation).

Après le botté du ballon, les adversaires peuvent pénétrer dans la surface de réparation, même si le ballon n'en est pas sorti.



TOUCHE

À la main, les deux pieds ancrés dans le sol.

COUPS FRANCS

Directs ou indirects (règles du Football à 11) - mur à 6 mètres.

COUP DE PIED DE RÉPARATION

À 9 mètres.

Espace de jeu

