



DISTRICT SAONE ET LOIRE DE FOOTBALL

Saison 2024-2025



Feuille d'organisation-bilan CRITERIUM U11

Document à renseigner sur l'outil FAL, par le club organisateur, dans les 48h suivantes, AVEC LA FEUILLE DEFIS CRITERIUM U11

Date: _____

Club organisateur: _____

Equipe 1: _____

	NOM Prénom	N° de licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educateur		

Equipe 2: _____

	NOM Prénom	N° de licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educateur		

Equipe 3: _____

	NOM Prénom	N° de licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educateur		

Equipe 4: _____

	NOM Prénom	N° de licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Educateur		

Déroulement du CRITERIUM U11

Résultats	Rotation 1	Equipe 1		Equipe 2
		Equipe 3		Equipe 4
	Rotation 2	Equipe 1		Equipe 4
		Equipe 3		Equipe 2
	Rotation 3	Equipe 1		Equipe 3
		Equipe 2		Equipe 4

Responsable du CRITERIUM U11

Nom: _____
 Prénom: _____
 Téléphone: _____
 Remarques diverses: _____

Mémo des lois du jeu U11 à appliquer

.8c8 (dont un gardien de but)
.Temps de jeu (formulé à 4 équipes: 3*17', formule à 3 équipes: 2*25')
.Taille du ballon: T4
.Taille des buts: Largeur 6m - Hauteur 2m10
.Dimensions du terrain: 1/2 terrain à 11
.Surface de réparation: 13m x 26m
.Pénalty à 9m
.Sortie de but: zone virtuelle de 6m x 9m (délimitée par la largeur des montants du but et le point pénalty) - placement libres des joueurs (idem
.Hors-jeu à partir des 13m (surface de réparation) sur toute la largeur
. Touche à la main
.Coups francs directs et indirects
.3 U9 autorisés par équipe, possibilité de U12F
.Arbitrage au centre et à la touche (privilégier des joueurs U15-U17 club)
.TEMPS DE JEU EGAL POUR TOUS

Document à renseigner sur l'outil FAL, par le club organisateur, dans les 48h suivantes, AVEC LA FEUILLE DEFIS CRITERIUM U11

Date: _____

Club organisateur: _____

Défi: JONGLAGE CONDUITE

I. Principes des DEFIS U11

Avant chaque critérium U11, TOUS LES JOUEURS doivent effectuer le défi du jour (programmation via la fiche de répartition des équipes). Tous les joueurs portant le même numéro sur la feuille de plateau, effectuent le défi ensemble. Les défis sont expliqués ci-dessous. Les défis sont pris en compte à égalité du nombre de joueurs présents dans les équipes.

Légende: Inscrire dans la case - G si défi gagné - N pour nul - P pour perdu

DEFI JONGLAGE



Organisation:

Tous les joueurs des équipes portant le même numéro jonglent ensemble. L'un jingle, les autres comptent. **1'30 de jonglage par joueur (il faut faire le maximum de touches (pieds, tête, poitrine, genoux autorisés).** Le départ du ballon se fait au sol ou à la main (au choix du joueur). **Le joueur ayant effectué le meilleur score gagne son défi.**

Remarques:

En fonction du niveau des joueurs, il est possible de proposer d'autres formes de jonglages: uniquement pied fort, jonglage alterné...

DEFI CONDUITE EN 8



Organisation:

Tous les joueurs portant le même numéro effectuent le slalom en 8. Ils partent au signal d'un éducateur. Le joueur qui immobilise le premier ballon à côté du piquet (pied sur le ballon), en réalisant le slalom sans faute, remporte son défi. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi. Mettre en place autant d'ateliers que d'équipes.

Remarques:

En fonction du niveau des joueurs, il est possible de proposer de varier la conduite (imposer un pied de conduite, proposer un relais...)

Intérêts des défis techniques:

- .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.

	Equipe 1:	Equipe 2:	Equipe 3:	Equipe 4:
N°1				
N°2				
N°3				
N°4				
N°5				
N°6				
N°7				
N°8				
N°9				
N°10				
N°11				
N°12				
Total défis remportés				