

Le Guide de l'éducateur U11



100 % JEU + 100 % PLAISIR = 100 % POUR EUX



SOMMAIRE

LES DIFFERENTES FORMES DE PRATIQUE	p 3
LOIS DU JEU & MISE EN PLACE D'UN TERRAIN	p 6
LA RESPONSABILITE D'UN PLATEAU DE A à Z	p 15
LE KIT DE L'EDUCATEUR	p 16
DEFIS TECHNIQUES & JEUX LUDIQUES	p 21
LA FORMATION DE L'EDUCATEUR	p 23

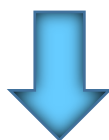
LES DIFFERENTES FORMES DE PRATIQUES

Afin d'apporter un format varié et ludique de pratique, les enfants de la catégorie U9 auront différents types d'événements au cours de la saison.

Deux types de pratique les accompagneront pendant la saison :

HERBE

FUTSAL



Organisation de la saison de la catégorie U10-U11

La Rentrée du Foot

Des plateaux

Challenge U11 Hyundai

Des plateaux Futsal

Challenge U11 Futsal

Plateaux « Jour de Coupe »

Calendrier Foot Animation et des EFF Saison 2026/2027



	U7	U9	U11	U6F à U11F	DIVERS
05-sept					
12-sept			Rentrée du Foot U11		
19-sept		Rentrée du Foot U9	Plateau 1 Phase 1		
26-sept	Rentrée du Foot U7		Plateau 2 Phase 1		
03-oct		Plateau 1 Phase 1		Rentrée du Foot EFF	
10-oct	Plateau d'Halloween 1 P1		Tour 1 Challenge U11		Tour 1 Pitch U13
Vacances scolaires du 17/10 au 01/11					
17-oct				Halloween des EFF	CFI U14-U19 St Mexant
24-oct					CFI U10-U13 Allasac
30-oct			Date Rattrapage Chall. U11		CFI U6-U9 à Tulle
07-nov		Plateau 2 Phase 1	Plateau 3 Phase 1		
14-nov	Plateau 2 Phase 1			Plateau EFF 1	Tour 2 Aller Pitch U13
21-nov		Plateau 3 Phase 1	Tour 2 Aller Challenge U11 + Plateau 4 Phase 1		
28-nov	Festifoot U7 / U9				
05-déc			Tour 2 Retour Challenge U11 + Plateau 5 Phase 1	Le Noël des EFF	
12-déc	Plateau 3 Phase 1	Plateau 4 Phase 1	TOUR 1 Chall. Futsal U11		
19-déc	Plateau de Noël Futsal	Plateau de Noël Futsal			
Vacances scolaires du 19/12 au 04/01					
09-janv	Plateau des Rois Futsal	Plateau des Rois Futsal	TOUR 2 Aller Futsal U11		
16-janv		Plat. Découv. Futsal N°1	Plat. Découv. Futsal N°1	Plateau EFF 2	CFI U14-U19 Malemort
23-janv	Plateau 4 Phase 1	Plat. Découv. Futsal N°1	TOUR 2 Retour Futsal U11		
30-janv		Plat. Découv. Futsal N°2	Plat. Découv. Futsal N°2		
06-févr	Plateau du Carnaval 1 Phase 2	Plat. Découv. Futsal N°2	Finale Chall. Futsal U11 + Plateau 1 Phase 2		Tour 2 Retour Pitch U13
Vacances scolaires du 13/02 au 28/02					
13-févr			Date Rattrapage Chall. U11	Le Carnaval des EFF	CFI U6-U9 à Sud Corrèze
20-févr					
27-févr					CFI U6-U9 à Sud Corrèze
06-mars		Plateau 1 Phase 2	Plateau 2 Phase 2		
13-mars	Plateau 2 Phase 2			Plateau EFF 3	
20-mars		Plateau 2 Phase 2	Plateau 3 Phase 2		Finale Dep U13 Pitch
27-mars	Plateau de Pâques 3 P2			Les EFF en chocolat	
03-avr		Plateau 3 Phase 2	Finale Challenge U11		
Vacances scolaires du 10/04 au 26/04					
10-avr					CFI U6-U9 Marcillac
17-avr					CFI U10-U13 Egletons
24-avr					
01-mai	Plateau 4 Phase 2				
08-mai					
15-mai		Plateau 4 Phase 2	Plateau "Jour de Coupe" 4 Phase 2		
22-mai	Plateau 5 Phase 2	Plateau 5 Phase 2		Journée Départ. Des EFF	
29-mai	Plateau 6 Phase 2		Plateau "Jour de Coupe" 5 Phase 2		
05-juin					
12-juin	Journée Nationale des Débutants				

LES DIFFERENTES FORMES DE PRATIQUES

La rentrée du foot

C'est le premier moment de rencontre de la saison pour les enfants.

Cette matinée mixe à la fois du match, des défis techniques ainsi que des jeux ludiques avec plus d'équipes que sur un plateau classique afin d'en faire un moment de fête.



Les plateaux

Le plateau est un moment de pratique où les enfants peuvent rencontrer différents clubs.

En amont des matchs, le défi technique doit être réalisé par l'ensemble des équipes (cf. « Défis Techniques & Plateaux Ludiques »).



Le Challenge U11 Hyundai

Le Challenge U11 Hyundai se déroule en plusieurs tours. Le premier tour permet aux deux premières équipes de se qualifier pour le second tour qui se fera en format A/R. Les deux premières équipes se qualifient pour la finale qui se déroulera sur un seul site à 16 équipes.



Le Futsal

La pratique Futsal se scinde en deux parties : Les plateaux « Découverte » et le Challenge U11 Futsal. Le Challenge U11 Futsal a le même format que celui sur terrain pour 8 qualifiés (Les éliminés du T1 seront reversés en plateaux) à la fin tandis que les Plateaux « Découverte » permettent 3 temps de pratique sans finalité.



Les plateaux « Jour de Coupe »

Nouveauté fédérale, le format « Jour de Coupe ». Plateaux de 3 à 4 équipes. Chaque équipe joue deux matchs de 30 min avec une pause coaching possible de 2 minutes maximum. Avant chaque rencontre, une séance de tirs au but est effectuée où chaque enfant de l'équipe doit tirer (en cas de match nul sur le terrain, l'équipe vainqueur est celle qui gagne les TAB).



LOIS DU JEU & MISE EN PLACE D'UN TERRAIN

LE TERRAIN

🧑‍🎮 Dimension ½ terrain avec une réduction en largeur de 1 à 2m. Buts de 6m x 2m. Le point de penalty à 9m de la ligne de but.

🧑‍🎮 Une surface de réparation de 26m x 13m (10m en partant du poteau) doit être tracée (possibilité d'utiliser une autre couleur que le blanc).

L'EQUIPE

🧑‍🎮 Elle se compose de 8 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but.

🧑‍🎮 Les joueuses U12 sont autorisées à jouer dans cette catégorie en pratique mixte.

🧑‍🎮 Les licences sont obligatoires (voir R.G. de la L.F.N.A.).

🧑‍🎮 L'équipe peut comporter 4 remplaçant(e)s. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie sur un arrêt de jeu. Les joueurs(ses) remplacé(e)s continuent de participer à la rencontre en qualité de remplaçant(e)s.

Lors du plateau ou match, tous les JOUEURS ou JOUEUSES doivent participer de façon égale soit 50% du temps



LOIS DU JEU DU FOOT À 8



CATÉGORIE U10 - U13

JOUEUR / JOUEUSE

- U10-U11 : U10-U11 G et F / 3 U9 G ou F par équipe / U12F / Mixité autorisée
- U12-U13 : U12-U13 G et F / 3 U11 G ou F par équipe / U14F / Mixité autorisée



DURÉE

U10-U11 : 60 min
U12-U13 : 70 min



BUTS

6m x 2,10m



BALLON

Taille 4



CLASSEMENT

U10-U11 : Classement à la journée
U12-U13 : Classement sur la phase



FAIR-PLAY

Check main au début et à la fin de chaque rencontre



LE GARDIEN DE BUT

Prise de balle à la main suite à une passe d'un partenaire Interdite.

Relance uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol.

Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13m.

Volée et demi-volée Interdite.



SURFACE DE RÉPARATION

26 x 13m



TOUCHE

à la main



COUP DE PIED DE BUT

Ballon arrêté dans la zone virtuelle 6m x 9m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation)



CORNER

Au pied, adversaire à 6 mètres



COUP FRANC

Direct et Indirect. Adversaire à 6m.



PENALTY

à 9 mètres



ENGAGEMENT

Au milieu du terrain, interdiction de marquer directement



HORS-JEU

à la ligne médiane



TACLES autorisés



JEU DE TÊTE toléré



REPLACEMENTS

illimité / Max 4 suppléants



PAUSE COACHING

U10/U11 : pas de pause coaching excepté sur « Jour de Coupe »
U12-U13 : 2 min au milieu de chaque période



ARBITRAGE

À la touche : Enfant Tutoré
Centre : Jeune ou Adulte

Tournoi 8v8 : arbitrage à 2 au centre (un 1/2 terrain par enfant)



DIMENSIONS DU TERRAIN

1/2 terrain de foot à 11
60 à 70 mètres en longueur
45 à 50 mètres en largeur



RETROUVEZ
LES RÈGLES
ET LES LOIS DU JEU
DEPUIS VOTRE TÉLÉPHONE
PORTABLE !

FLASHÉZ !





LOIS DU JEU POUR LA PRATIQUE SPECIFIQUE DU FOOTBALL A 8

Catégories U10/U11 et U12/U13

G et F

Ce document a été conçu dans un objectif **éducatif, pédagogique et citoyen**. Il vise à accompagner l'ensemble des acteurs du football des enfants dans la compréhension des lois du jeu applicables à la pratique du football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

Pour les jeunes joueurs et joueuses, l'apprentissage des lois du jeu fait partie intégrante de leur formation. Mieux connaître les règles permet de mieux comprendre le jeu, de prendre de meilleures décisions sur le terrain et d'adopter un comportement respectueux envers les partenaires, les adversaires et les arbitres. Ce document a également pour vocation d'initier les enfants à l'arbitrage, notamment à travers l'arbitrage à la touche, afin de les responsabiliser et de les sensibiliser au respect des décisions prises pendant une rencontre.

Pour les parents, éducateurs, dirigeants et accompagnateurs, ce règlement permet de mieux connaître les spécificités du football à 8 et les adaptations des lois du jeu mises en place pour répondre aux besoins des jeunes pratiquants. Cette connaissance favorise une meilleure compréhension des décisions arbitrales et permet d'accompagner les enfants dans leur apprentissage, notamment lorsqu'ils occupent la fonction d'arbitre assistant à la touche.

Au-delà de la simple application des règles, ce document s'inscrit dans une démarche de bienveillance et de formation. L'erreur fait partie intégrante de l'apprentissage, qu'il s'agisse du joueur qui découvre les lois du jeu ou de l'enfant qui s'initie à l'arbitrage. Chacun est ainsi invité à contribuer à un environnement positif, respectueux et encourageant, où l'apprentissage, le plaisir de jouer et le développement des compétences restent les priorités.

Les présentes lois du jeu s'inscrivent dans le cadre général des Lois du Jeu de l'IFAB, dont elles constituent une adaptation spécifique à la pratique du football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

** Pour désigner un joueur ou une joueuse, le terme « joueur » est employé dans l'ensemble du document.*

LOI 1 : LE TERRAIN

Le terrain correspond à un ½ terrain de football à 11, soit 60 à 70 mètres en longueur et 45 à 50 mètres en largeur.

Les surfaces de réparation mesurent 26m x 13m. Le point de pénalty est à 9 mètres.

Les buts mesurent 6m x 2.10m. Ils doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule et sont équipés de filets.

La zone technique réservée aux 2 accompagnateurs licenciés (à minima une personne majeure et un jeune de plus de 16 ans) et aux joueurs suppléants sera placée à gauche ou à droite du but du terrain du football à 11, dans la mesure du possible, mise en place d'une zone rectangulaire de 3m x 5m (coupelles) avec un banc de touche.

LOI 2 : LE BALLON

Un ballon de type n°4 homologué est utilisé pour les rencontres des catégories U11 et U13.



LOI 3 : LES JOUEURS/NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but et 4 remplaçants maximum.

Une rencontre ne peut débuter ou se poursuivre lorsqu'une équipe compte moins de 7 joueurs.

Les joueurs peuvent entrer et sortir du terrain de jeu, de façon illimitée à condition d'attendre un arrêt de jeu et d'avoir l'accord de l'arbitre.

Chaque équipe a un capitaine désigné portant un brassard, sans statut particulier mais avec la responsabilité du comportement de son équipe. Il est l'interlocuteur privilégié de l'arbitre si celui-ci le sollicite.

LOI 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches
- un short,

Une exception est possible pour le gardien de but qui peut porter un pantalon spécifique gardien de but.

- une paire de chaussettes entièrement relevées en dessous des genoux
- une paire de chaussure
- les protèges tibias – Ils doivent être en matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes. Il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée. L'arbitre vérifie le port de protège-tibias mais ne juge pas de sa taille qui est sous la responsabilité unique de l'athlète. En revanche, sans les protèges tibias, l'arbitre empêche le joueur de jouer.

Les joueurs ne doivent porter aucun objet dangereux.

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre et des arbitres. Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres. Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a d'autre maillot, l'arbitre autorise à jouer le match.

LOIS 5 & 6 : ARBITRE ET ARBITRES-ASSISTANTS

La rencontre est arbitrée par un adulte licencié, un arbitre du club ou à défaut un joueur d'une catégorie supérieure dûment licencié. Les arbitres doivent avoir pris connaissance, au préalable, des particularités des lois du jeu du Football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13.

L'arbitre exerce son autorité dans le respect des Lois du Jeu et veille à appliquer celles-ci dans un esprit pédagogique, adapté aux catégories concernées.

Il peut prendre toute décision nécessaire pour garantir la sécurité des joueurs et le bon déroulement de la rencontre.

Dès lors que l'équipe est composée de 9 joueurs, le suppléant remplit le rôle d'arbitre assistant sur sa propre rencontre (Cf Arbitrage des Jeunes par les Jeunes), il sera tutoré par un adulte ou un joueur d'une catégorie supérieure si possible licencié qui l'accompagnera pendant son passage comme arbitre assistant. S'il n'y a pas de suppléant, un adulte encadrant ou un joueur d'une catégorie supérieure dûment licencié peut officier comme assistant.

Le jeune arbitre assistant participe à l'assistance de l'arbitre dans le signalement des sorties de ballon et des positions de hors-jeu dans le respect des consignes données avant la rencontre.



Les décisions finales demeurent de la compétence exclusive de l'arbitre central.



LOI 7 : DUREE DES MATCHS

U10-U11 :

Le temps total de matchs pour la catégorie U10-U11 est de 60 minutes, auquel est rajouté en fonction des formats, un défi technique soit de la jonglerie, soit des tirs au but.

Dans le courant de la saison, les formats étant différents voici les différentes adaptations :

- Challenge à 4 équipes : 3 rencontres de 20 minutes sans pause coaching
- Challenge à 3 équipes : 2 rencontres de 30 minutes avec pause coaching (2 minutes à la 15ème minute)
- Jour de Coupe (4 équipes) : 2 rencontres de 30 minutes avec pause coaching (2 minutes à la 15ème minute)
- Tournoi FFF (fin de saison) :
 - Tournoi 6 équipes > rencontres de 18 minutes sans pause coaching
 - Tournoi à 8 équipes > rencontres de 15 minutes sans pause coaching



LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Lors du coup d'envoi, le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant ou vers l'arrière. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été retouché par un autre joueur.

Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain et les adversaires doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Au football à 8, il n'est pas possible de marquer directement sur un coup d'envoi. Dans le cas où une équipe marque directement sur coup d'envoi, le but est invalidé et le jeu reprend par un coup franc indirect, exécuté par l'équipe adverse, dans la zone virtuelle 6m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de pénalty).

Balle à terre : Procédure

Si au moment où le jeu est arrêté :

- Le ballon se trouve dans la surface de réparation, la balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation.
- Le ballon se trouve en dehors de la surface de réparation, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, a ou aurait récupéré la possession ; à défaut, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois. La balle à terre est donnée à l'endroit où le jeu a été arrêté.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 6 mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol. Si l'arbitre estime que la procédure n'a pas été intégralement respectée, la balle à terre est à rejouer.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu :

- Lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain, que ce soit à terre ou en l'air.
- Lorsque le jeu est stoppé ou arrêté par le coup de sifflet de l'arbitre.
- Lorsque le ballon touche l'arbitre et reste sur le terrain ou entre dans le but ou est récupéré par l'adversaire ou empêche une attaque prometteuse (reprise en jeu par une balle à terre).

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations.

Pour les touches, la remise en jeu se fait avec les mains.

Le gardien de but relance à la main ou au pied sur ballon posé au sol.

LOI 10 : BUT MARQUE ET ISSUE D'UN MATCH

Un but est marqué lorsque le ballon a franchi entièrement, à terre ou en l'air, la ligne de but.

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts à l'issue de la rencontre, gagne le match.

En cas d'égalité, il n'y a pas de séances de tirs au but après la rencontre pour départager les équipes, excepté pour les tournois FFF de fin de saison.



LOI 11 : HORS-JEU

Le hors-jeu est signalé à partir de la ligne médiane. Un joueur situé dans sa propre moitié de terrain ne peut jamais être sanctionné pour hors-jeu.

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- N'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier défenseur. Dans ce cas, le joueur en position de hors-jeu est sanctionné lorsqu'il commence à prendre une part active au jeu.

À la suite d'un hors-jeu signalé par l'arbitre, le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit de la faute.

Il n'y a pas de hors-jeu sur une touche, un coup de pied de but (remise en jeu du gardien de but dans la zone rectangulaire délimitée par les 2 poteaux de but et le point de pénalty) et un coup de pied de coin (corner).

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Les fautes et comportements antisportifs sont sanctionnés par un coup franc direct ou indirect.

Un coup franc direct est accordé si un joueur commet de manière Imprudente, Inconsidérée ou violente l'une des fautes suivantes :

- Charger, bousculer ou sauter sur un adversaire ;
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon ;
- Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire ;
- Commettre une « main » (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- Tenir ou retenir un adversaire ;
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire ;
- Jouer de manière dangereuse ;
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface).

Un coup franc indirect est accordé sur :

- Passe volontaire à son gardien qui s'en saisit avec les mains, sanctionné par un coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13m.
- Dégagement de volée ou demi-volée par le gardien, sanctionné par un coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13m
- But marqué directement sur coup d'envoi

Toute faute commise dans la surface de réparation est sanctionnée par un pénalty (coup de pied de réparation) sauf :

- Passe volontaire à son gardien qui s'en saisit avec les mains.
- Dégagement de volée ou demi-volée par le gardien.

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires.



2 mesures disciplinaires sont possibles :

- **Carton jaune**
- **Carton rouge avec exclusion définitive**

En Football à 8 pour les catégories U10-U11 et U12-U13, le carton blanc n'existe pas et de ce fait, il n'y a pas d'exclusion temporaire.

Un joueur exclu ne pourra plus participer au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants, et devra quitter les alentours du terrain de jeu pour se rendre aux vestiaires.

Particularité du Football à 8 pour les U10-U11 et U12-U13 à la suite d'un avertissement ou d'une exclusion pour un 2ème avertissement pour contestation manifeste d'une décision arbitrale : **Le coup de pied de pénalité.**

Dans le cas d'une contestation manifeste d'une décision de l'arbitre par un joueur ou un membre de l'encadrement (2) présent sur le banc, après un rappel à l'ordre maximum pour l'équipe, signifié au capitaine, un avertissement est attribué au fautif et un coup de pied de pénalité est sifflé. Le ballon est placé au milieu du but à 13m sur la ligne de la surface de réparation de l'équipe fautive, sans mur.

Aucun joueur à l'exception du gardien de but ne peut se trouver dans la surface de réparation. Les autres joueurs ne peuvent y pénétrer qu'après que le botteur a frappé le ballon et que celui-ci est en mouvement. Le coup de pied de pénalité est direct.

La gestuelle de l'arbitre correspondant à cette sanction est la suivante :

Un bras tendu en se dirigeant vers la ligne des 13 mètres de l'équipe fautive, puis avec les 2 bras pointés vers le sol, l'arbitre montre alors à l'équipe bénéficiaire l'endroit du coup de pied au milieu de cette ligne.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit indirects ou soit directs.

Tous les coups francs sont exécutés à l'endroit où l'infraction a été commise, excepté pour la prise à la main du gardien de but dans sa surface de réparation à la suite d'une passe d'un partenaire et lors d'un dégagement de volée ou de demi-volée.

Dans ces 2 cas précis, le coup franc sera indirect et sera ramené au point le plus proche du lieu de l'infraction sur la ligne de la surface de réparation. Dans tous les autres cas, le coup franc sera direct.

Tous les adversaires doivent être au minimum à 6 mètres du ballon.

LOI 14 : PENALTY

Le point de pénalty est situé à 9 mètres du but, face au but. Tous les autres joueurs doivent se situer en dehors de la surface de réparation. Le gardien de but doit avoir, à minima, un pied sur ou derrière sa ligne de but au moment du tir, faute de quoi, le pénalty sera à retirer.

Si un joueur rentre dans la surface de réparation avant que le tireur a botté le ballon, l'arbitre peut faire retirer le pénalty, s'il estime que la procédure n'a pas été respectée.

Le tireur doit botter le ballon vers l'avant.



LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

Les rentrées de touche sont réalisées à la main à l'endroit de la sortie du ballon. Elles sont effectuées, face au terrain, avec les deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête en direction d'un partenaire. Au moment du lâcher, les deux pieds doivent être en contact avec le sol et au moins partiellement sur la ligne de touche ou en dehors du terrain. Les pieds ne sont pas à l'intérieur du terrain.

Si ce n'est pas le cas, la touche est à refaire pour le rôle éducatif du Football des Enfants et ensuite, la touche est donnée à l'autre équipe.

Les adversaires se situent à 2 mètres de la remise en jeu. Le gardien de but ne peut pas se saisir du ballon avec les mains sur une rentrée de touche de son partenaire.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but (sortie de but) est exécuté dans la zone virtuelle 6m x 9 m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation) avec un ballon à l'arrêt.

Les adversaires sont situés à l'extérieur de la surface de réparation, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et qu'il a bougé. Si un joueur rentre dans la surface avant l'exécution complète, celui-ci est à refaire.

LOI 17 : CORNER

Le ballon est placé au point de corner.

Les adversaires doivent se placer à au moins 6 mètres du ballon.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.

Pour toutes les situations non expressément prévues par le présent document, les Lois du Jeu de l'IFAB en vigueur ainsi que les règlements généraux de la FFF demeurent applicables.

LA RESPONSABILITE D'UN PLATEAU DE A à Z

Organisation du plateau :

1	2	3
Réalisation du défi technique pour toutes les équipes en amont du plateau.	2 à 3 temps de match par équipe (60' de match par équipe).	1 temps de jeu ludique de 10' par équipe.

L'organisation d'un plateau en 10 étapes :

1. Prendre contact avec les éducateurs des clubs venant sur mon plateau (nombre d'équipes à demander)
2. Déterminer le responsable du plateau et la personne responsable de l'accueil des équipes
3. Prévoir le goûter
4. Imprimer la feuille de plateau
5. Prévoir des chasubles (chaque club prévoit ses propres chasubles)
6. Installer le défi technique, le jeu ludique et les terrains de match.
7. Laissez-les jouer et faites des équipes en entente plutôt que d'avoir des remplaçants
8. Animer le plateau (rotations entre jeu et matchs) en veillant à laisser l'aire de jeu libre pour les enfants et les éducateurs et demander aux spectateurs de rester derrière les mains courantes
9. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs
10. Passer, tous ensemble, un moment de convivialité autour du goûter

LE KIT DE L'EDUCATEUR

Cette partie vous permet de se remémorer vos différents besoins matériels lors de vos déplacements sur les plateaux.

- La feuille de présence (disponible sur FAL)
- La trousse de premier secours
- Quelques ballons
- Les chasubles
- Maillots de matchs
- Chronomètre
- Sifflet



Saison

Data

1000000

1114

Prénom	
--------	--

Poule

Go on 

— 100 —

1

1000

Source: Author's calculations.

Responsible du club présent

Mon:

Prénom:

Nº de llicència:

J'atteste que les joueurs remplissent les conditions de participation.

Signature:

Après vérification, cette feuille est à donner au responsable du plateau des votes affiché.

ÉVALUATION GLOBALE DU PLATEAU

Noter de 1 à 5
(5 étant la meilleure note)

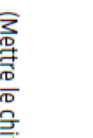
Organisation

(the order of activities does not matter, as long as it is...)

Contenu du plateau (respect de l'usage collectif et si a l'honneur au jeu => qualité de l'interaction)

Accueil / convivialité

Climat (Société / Adresse)

[illegible]

(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" - Préciser ensuite sa blessure)

[illegible][illegible]

(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" - Préciser ensuite sa blessure)



Plateau réalisé (oui/non)

Journal of Management Studies, 2006; 43(6): 1001–1016

[illegible]

A remplir pour chaque organisation

Bus/motels de taille adaptée à la catégorie (au maximum 4m x 1,50m) :

☐ Tous les terrains équipés

☐ Au moins la moitié des terrains équipés

☐ Moins de la moitié

A remplir uniquement dans le cas d'un plateau classique :

Mise en place d'un atelier et/ou jeu : ☐ OUI ☐ NON

Mise en place d'un atelier PEF : ☐ OUI ☐ NON

Mise en place d'un goûter : ☐ OUI ☐ NON

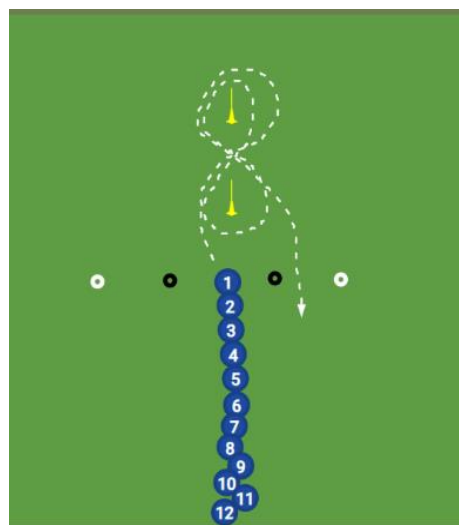
DEFIS TECHNIQUES & JEUX LUDIQUES

Défis Techniques

Ces défis doivent être réalisés au lancement du plateau.

Le défi conduite se réalise de septembre à décembre puis le défi jonglerie se réalise de février à mai.

OBJECTIF TECHNIQUE CONDUITE : LE DOUBLE 8



CONSIGNES :

Défi technique qui se réalise avec son équipe. Le défi nécessite 4-5 ballons pour être plus confortable.

Les joueurs sont classés par ordre de 1 à 12. C'est une course en relais chronométrée.

Le N°1 part, il a le choix de partir à droite ou à gauche du plot, prenant ici l'exemple du départ à gauche.

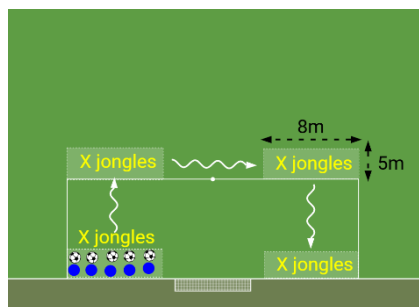
Il dépasse le premier plot par la gauche puis croise à droite, il fait le tour du second plot pour recroiser en revenant vers le départ. Il contourne le Plot 1 pour refaire exactement la même boucle mais après avoir fait le tour du Plot 2, il ira finir en croisé dans la porte entre coupelle noire et blanche.

(Circuit à l'inverse si départ à droite du plot 1)

Dès qu'il franchit la porte, le N°2 part etc...

Si moins de 12 joueurs, faire passer une deuxième fois un joueur défini (il partir avant le N°1 du coup...)

OBJECTIF TECHNIQUE JONGLERIE : LE PARCOURS DES JONGLEURS



CONSIGNES :

Le jeu peut se faire avec deux équipes.

Il y a 4 bases autour de la surface. L'objectif est de partir de la base 1 et de valider la base 4.

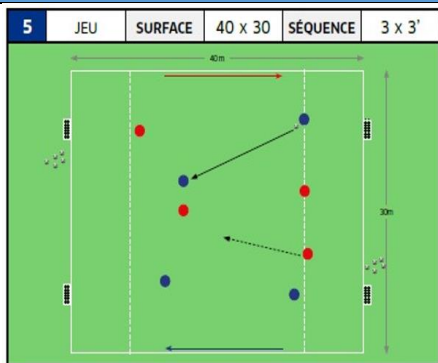
À vous de définir le nombre de jongles par zone (nombre qui doit monter progressivement de zones en zones, ex : 3-5-8-11).

Vous pouvez modifier le format pour faire des parties spécifiques selon le niveau de vos enfants (pied fort, pied faible etc...).

Jeux Ludiques

Proposition de deux jeux que l'éducateur peut mettre en place sur son plateau.
Tout idée de jeu est bonne à prendre, à essayer.

JEU : 3 CONTRE 3



CONSIGNES :

2 équipes de 3 joueurs sans gardiens avec remplaçants.

2 buts à attaquer / 2 buts à défendre.

Changement des joueurs toutes les 2 min si remplaçants.

Pour marquer, il faut être dans la zone offensive.

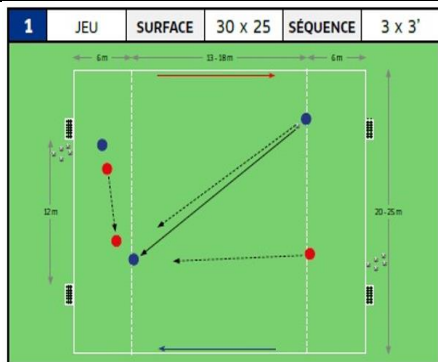
Toutes les rentrées en jeu se font par la conduite ou la passe.

Pas de corners, de coups francs ou de pénaltys. Dans ce cas, le ballon est remis en jeu au milieu de terrain.

Dimension du terrain : 30 m x 25 m

Buts : 3 m

LA PRISE DU CHATEAU



CONSIGNES :

2 équipes de 4 joueurs sans gardiens.

2 buts à attaquer / 2 buts à défendre.

Changement des joueurs toutes les 2 min si remplaçants.

Je marque d'où je veux.

Toutes les rentrées en jeu se font par la conduite ou la passe.

Pas de corners, de coups francs ou de pénaltys. Dans ce cas, le ballon est remis en jeu au milieu de terrain.

Dimension du terrain : 40 m x 30 m

Buts : 3 m

LA FORMATION DE L'EDUCATEUR

Nous proposons tout au long de la saison des formations aux éducateurs afin de poursuivre leur développement pour un meilleur accompagnement de l'enfant.

CFI U10/U13 :

- À Allasac :
 - Samedi 24/10/2026 de 8h30 à 15h30 (vacances scolaires)
 - Vendredi 06/11/2026 de 16h30 à 22h30

- À Lanteuil :
 - Vendredi 04/12/2026 de 16h30 à 22h30
 - Vendredi 18/12/2026 de 16h30 à 22h30

- À Egletons :
 - Jeudi 01/04/2027 de 16h30 à 22h30
 - Vendredi 16/04/2027 de 13h à 19h (vacances scolaires)