GUIDE POUR LES EDUCATEURS ET DIRIGEANTS U10-U11

CARACTERISTIQUES DE L'ENFANT (9 ET 10 ANS)

- Il est curieux
- Il a une volonté d'apprendre
- Il est altruiste (regard tourné vers les autres)
- Il a besoin de s'affirmer
- Il est en capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples
- Il acquiert ses premières responsabilités

Il a donc besoin :

- D'entretenir des relations avec la famille (présenter et expliquer les notions d'objectifs, de règles et de modalités de pratique)
- D'alterner des situations d'initiative individuelle et des situations collectives (prendre en compte les différences de niveaux et ne pas délaisser les plus en difficulté)
- D'améliorer les notions de choix, d'intentions tactiques en intégrant des règles d'action pour développer l'intelligence de jeu et inciter à la prise de décision
- D'optimiser sa coordination motrice avec et sans ballon en mettant en place des enchaînements de tâches permettant l'amélioration de la maîtrise du corps
- Poursuivre le travail de réactivité

ROLE DES EDUCATEURS, DES DIRIGEANTS ET DES PARENTS

	EN DEHORS DE LA PRATIQUE	A L'ENTRAINEMENT	LE JOUR DE LA RENCONTRE
EDUCATEUR	. Participe aux réunions techniques du club . Prépare le calendrier des rencontres . Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaire…) . Met en œuvre une programmation . Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement . Prévoit des animations extra sportives . Assure le lien avec les parents (réunion, contact…) . Met en place la charte de vie avec les joueurs	. Prépare et anime la séance d'entraînement . Tient la fiche de présence . Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absence, transport…) . S'entretient avec les joueurs si besoin	. Prépare la rencontre . Organise l'équipe et donne les consignes . Oriente les joueurs . Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre . Fait le bilan avec les joueurs . Précise le prochain rendez-vous . Tient la fiche de présence
DIRIGEANT	. Prépare le déplacement et le	. Accueille les joueurs	. Distribue les équipements

	matériel (licences, ballons, maillots et pharmacie…) . Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie…) . Aide à la mise en place d'organisations extra-sportives	. Aide à la préparation du matériel . Participe à l'animation de la séance si besoin . Surveille les joueurs	. Accueille les adversaires et l'arbitre . Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie) . Prépare la collation d'après match à domicile
PARENTS	. Indique l'absence et son motif de leur enfant à l'éducateur . Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant . Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique . Vérifie que le sac de sport soit correctement préparé . Participe à la vie du club	. Transporte son enfant . Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant	. Participe au transport des joueurs de l'équipe . Accueille les parents de l'autre équipe . Encourage tous les joueurs de l'équipe . Aide à la préparation de la collation

LES COMPETENCES SPORTIVES A DEVELOPPER

TACTIQUE	TECHNIQUE (être capable de…)	PSYCHOLOGIQUE	ATHLETIQUES
Créer et utiliser des espaces	Prise de balle et enchainements	Prendre du plaisir	Travailler la coordination motrice
Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir	Passes et enchainements	Rester concentré	
Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon	Dribbles et enchainements	S'engager totalement	
	Conduites et enchainements	Avoir confiance en soi	
	Tir	Etre persévérant	
	Duels défensifs	Rester déterminé	

PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Santé | Engagement citoyen | Environnement | Fair-play | Règles du jeu et arbitrage | Culture foot

FAIR PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT	SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
Jouer sans tricher	Connaître les fautes à ne pas commettre	Porter les valeurs du foot	S'hydrater pour jouer	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Utiliser des transports éco-responsables
Respecter les adversaires	Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre	Partager sa connaissance du foot	Prendre une douche après l'effort	S'interdire toutes formes de discriminations	Trier ses déchets
Faire preuve de volonté de progresser	Maîtriser la règle du hors-jeu	Prioriser le projet collectif	Connaitre les méfaits du tabac	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	
		Avoir l'esprit club	Adapter son sommeil à l'activité		

LA SEANCE TYPE U11

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	15'	Les jeux	S'approprier les règles d'action collectives	Pédagogie Active
2	10'	Les exercices (psychomotricité)	Perfectionner les moyens athlétiques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
3	15'	Les situations	S'approprier les règles d'action individuelles et collectives	Pédagogie Active
4	15'	Les exercices	Perfectionner les moyens techniques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
5	15'	Les jeux	Transférer les règles d'action et les moyens techniques	Pédagogie Active
5' : Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs				

Les procédés d'entraînement

Les procédés d'entraînement	Définition	Invariants	Organisation souhaitée	Intérêts
Les jeux Pédagogie active	Forme de travail basée en priorité sur une égalité numérique (+ ou - un) avec des objectifs et des buts communs	Sens de jeu Partenaires Adversaires Ballon	**Phase de jeu :** Communiquée aux joueurs **Objectifs :** Non communiqués aux joueurs **Buts et consignes :** Communiqués aux joueurs	Le joueur s'adapte aux contraintes du jeu Il découvre des solutions Il construit des réponses adaptées
Les situations Pédagogie active	Forme de travail basée en priorité sur la répétition d'actions de jeu en inégalité numérique (ex : ligne – 2c1…) avec des objectifs et buts différents	Sens de jeu Partenaire(s) Adversaire(s) Ballon	**Phase de jeu :** Communiquée aux joueurs **Objectifs :** Communiqués aux joueurs **Buts et consignes :** Communiqués aux joueurs	Le joueur est confronté à un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu
Les exercices Pédagogie directive	**Adaptatifs** Travail à choix multiple (gestes ou joueurs) enrichi avec des prises d'information plus importantes	Sens de jeu Partenaire(s) Sans Adversaire (sauf duels) Ballon Choix (gestes ou joueurs)	**Phase de jeu :** Communiquée aux joueurs **Objectifs :** Communiqués aux joueurs **Buts et consignes :** Communiqués aux joueurs	Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques Il imite ou copie Il se corrige par la répétition du geste
	Analytiques Forme de travail de base avec une prise d'information faible (Joueur -> ballon)	Sens de jeu ou pas Partenaires ou pas Ballon		

LEXIQUE DU FOOT

Animation du jeu : Elle consiste à coordonner les déplacements défensifs et offensifs des joueurs. Elle s'appuie sur des principes fondamentaux de jeux défensifs et offensifs. Elle est dépendante des caractéristiques des joueurs.
Appel : Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage ...).
Appui : Joueur situé en AVANT du porteur du ballon.
Attaque placée : Progression collective face à un bloc défensif replacé. Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.
Attaque rapide : Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

Bloc d'équipe : Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif).

Cadrer (le porteur de balle) : Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur.
Centre : Passe d'un côté vers l'axe dans la zone de finition.
Conduite : Progression individuelle avec le ballon dans un espace libre.
Contrôle : Action de maîtriser le ballon au sol.
Créer un espace libre : Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

Démarquage : Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but.
Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.
Demi-volée : Frappe du ballon au moment où celui-ci rebondit (juste après le rebond).
Déséquilibre partiel : Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui a maitrisé le ballon.
Déséquilibre total : Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui a maitrisé le ballon.
Déviation : Prolonger un ballon sans contrôle en modifiant sa trajectoire, pour un partenaire ou pour soi-même.
Dribble : Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchainer ...

Espace : Distance entre deux joueurs de lignes différentes (gardien de but - défenseurs - milieux - attaquants).
Espaces de jeu : Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle :
l'espace de conservation.
l'espace de progression.
l'espace de déséquilibre.
Espaces libres : Zones de terrain libre de tous les joueurs momentanément.

Feintes : Action de tromperie pour enchaîner ...
Fixer la défense : Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

Harcèlement : Action qui concerne le joueur le plus proche de l'endroit de la perte de balle. Le harcèlement du porteur de balle nécessite de se trouver à une distance adéquate pour empêcher l'adversaire de jouer vers l'avant.

Intercepter : Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.
Intervalle : Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

Marquage : Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manœuvre.

Moyens d'action : Ils permettent la réalisation de l'action en termes de ressources techniques, mentales et/ou athlétiques à mettre en œuvre par le joueur pour rendre l'action efficace.

Organisation : Définit les principes de coopération pour la gestion simultanée de l'espace, du temps et de l'évènement (zone, mixte, individuelle).

Passes : Transmission du ballon à un partenaire :
courte : 1 à 25 mètres (différent selon la catégorie).
longue : 25 mètres et plus (jeu long), (différent selon la catégorie).
Phases de jeu : Elles traduisent la réversibilité, la dynamique du jeu, et la notion de rapport de force (quoi faire au plan défensif et/ou offensif).
Plan de jeu : C'est l'ensemble des consignes transmises aux joueurs par l'entraineur pour le match. Elles peuvent être un simple rappel de l'animation défensive et offensive habituelle de l'équipe, ou particulière à ce match. Un plan de jeu peut être identique ou différent d'un match à un autre.
Pressing : Action défensive collective permettant de récupérer le ballon de manière coordonnée.
Principes d'actions : Propriété invariable du jeu, ils guident les joueurs en dirigeant et orientant leur activité.
Principes fondamentaux du jeu : Eléments visant à définir les comportements de l'équipe selon les différentes phases de jeu. Standards et adaptés aux caractéristiques de l'équipe.
Prise de balle : Exécution, en mouvement, d'un geste technique qui permet de maitriser le ballon au sol (contrôle) et/ou en l'air (amorti) pour une utilisation immédiate.

Règles d'action : Elles correspondent à des actions collectives et/ou individuelles permettant de rendre efficace l'action.
Remise : Rendre le ballon à son partenaire, sans contrôle, dans le sens opposé à la première passe.

Soutien : Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.
Stratégie : Concerne les combinaisons sur les balles arrêtées (corners, coup-francs ...).
Système de jeu : C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en trois lignes de forces (défenseurs - milieux - attaquants) et qui est décrit par un sigle : 4 3 3 / 4 4 2.

Tactique : Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan offensif que défensif. Orientations de jeu prises pendant l'action.
Technique : Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon/joueur). C'est l'art de maitriser et d'utiliser le ballon. Maitrise du ballon.
Techniques aériennes : Tous les gestes techniques effectués lorsque le ballon est en l'air.
Techniques défensives : Action de priver l'adversaire du ballon en le récupérant ou non (tacle, charge, contre).
Tir : Frappe au but.
Transversale : Exécution d'une passe longue aérienne, d'un côté du terrain vers l'autre côté.

Utiliser un espace libre : Exploiter une zone libre.

Volée : Frappe sans contrôle d'un ballon aérien.

Zone press : Espace sur le terrain qui a été défini comme étant la zone de récupération privilégiée de son équipe. Le but est d'orienter l'adversaire dans cette zone afin de déclencher un pressing.

PLANNING DES FORMATIONS DE CADRES 2020/21

Toutes les formations de cadres sont gérées administrativement par l'Institut de Formation Régional de Football (IR2F) de la ligue Méditerranée. Contact : 04 42 90 17 99 Mail : ir2f@mediterranee.fff.fr

Les CFF1 contiennent les modules U9 (16 heures) et U11 (16 heures) :

TYPE de FORMATION	DATES	LIEU	COUT	CONDITIONS D'INSCRIPTION
CFF 1	26/27/29/30 Octobre 2020	LAURIS	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U15 OU 14 ANS REVOLUS
CFF 1	1/2/4/5 Mars 2021	PIOLENC (à confirmer)	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U15 OU 14 ANS REVOLUS
MODULE U9	3 et 4 Mai 2021	A confirmer	80 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U15 OU 14 ANS REVOLUS
MODULE U11	6 et 7 Mai 2021	A confirmer	80 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U15 OU 14 ANS REVOLUS

Les CFF2 contiennent les modules U13 (16 heures) et U15 (16 heures) :

TYPE de FORMATION	DATES	LIEU	COUT	CONDITIONS D'INSCRIPTION
CFF 2	12/13/15/16 Octobre 2020	A confirmer	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
CFF 2	30 Novembre 1 /3/4 Décembre 2020	A confirmer	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
MODULE U13	22 et 23 Février 2021	A confirmer	80 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
MODULE U15	25 et 26 Février 2021	A confirmer	80 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS

Les CFF 3 contiennent les modules U17/U19 (16 heures) et SENIORS (16 heures) :

TYPE de FORMATION	DATES	LIEU	COUT	CONDITIONS D'INSCRIPTION
CFF 3	31 Aout 1/3/4 Septembre 2020	DISTRICT GRAND VAUCLUSE	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
CFF 3	18/19/21/22 Janvier 2021	A confirmer	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
CFF 3	22/23/25/26 Mars 2021	A confirmer	160 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS

Les CFF 4 : PROJET CLUB, contiennent les modules projet associatif (16 heures) et projet sportif et éducatif (16 heures) :

TYPE de FORMATION	DATES	LIEU	COUT	CONDITIONS D'INSCRIPTION
CFF 4	1 au 4 Février 2021	DISTRICT GRAND VAUCLUSE	160 euros Repas du midi + clé USB	Licence FFF

FORMATIONS COMPLEMENTAIRES

TYPE de FORMATION	DATES	LIEU	COUT	CONDITIONS D'INSCRIPTION
MODULE U7	19 Décembre 2020	A confirmer	40 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
MODULE U7	20 Février 2021	A confirmer	40 euros Repas du midi + clé USB	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS

NB : toutes les inscriptions se font en ligne sur le site du district ou de la ligue onglet « formations » puis « inscription » choisir le module 32h ou 16h souhaité, consulter la liste des sessions et inscrivez-vous !!

CERTIFICATIONS

CERTIFICATIONS	DATES	LIEU	COUT	CONDITIONS D'INSCRIPTION
TOUS CFF	13 Novembre 2020	DISTRICT GRAND VAUCLUSE	50 euros Repas du midi	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
TOUS CFF	02 Avril 2021	DISTRICT GRAND VAUCLUSE	50 euros Repas du midi	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS
TOUS CFF	21 Mai 2021	DISTRICT GRAND VAUCLUSE	50 euros Repas du midi	Sous licence U17 OU 16 ANS REVOLUS

NB : inscription via le site de la ligue, télécharger et renvoyer la fiche dument remplie

Calendrier Prévisionnel U10-U11
Saison 2020/2021

Date	Forme de pratiques	Date	Forme de pratiques
26/9		30/1	Rattrapages
3/10	Brassages	6/2	Challenge Départemental
10/10	Brassages	13/2	7
17/10	Brassages	20/2	
24/10		27/2	
31/10		6/3	
7/11	1	13/3	1
14/11	2	20/3	2
21/11	Challenge Départemental	27/3	3
28/11	3	3/4	Journée Dép. clubs labellisés
5/12	Rattrapages	10/4	Finale Challenge Départemental ou Rattrapages
12/12	4	17/4	4
19/12		24/4	Journée 5 ou Journée Reg. Clubs labellisés
26/12		1/5	
2/1		8/5	
9/1		15/5	6
16/1	5	22/5	7
23/1	6	29/5	Rattrapages

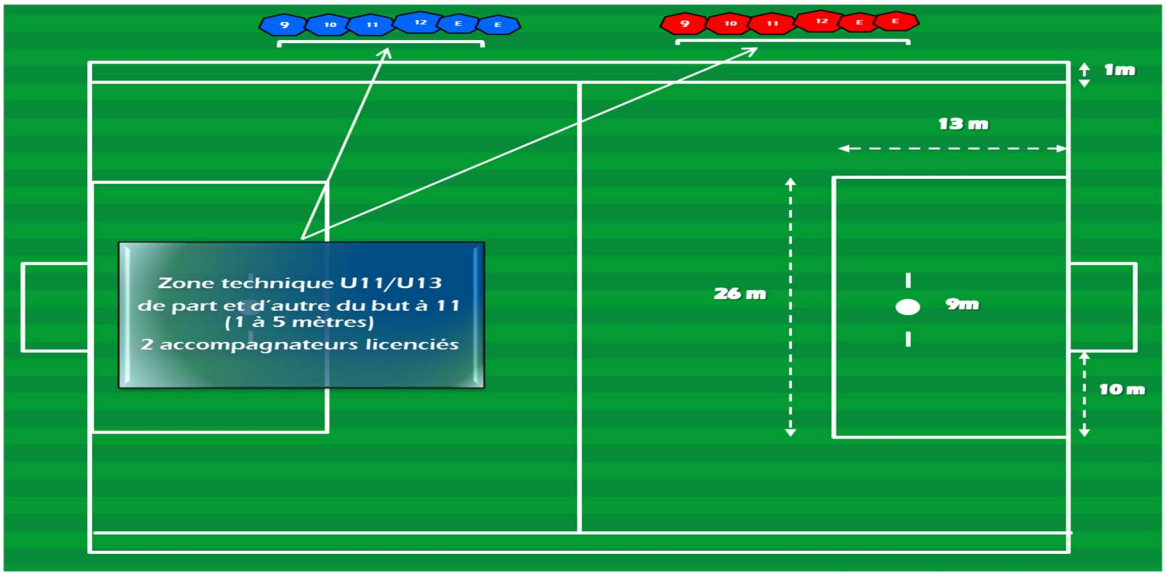
LOIS DU JEU U11

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U10/U11
Terrain	½ terrain à 11
But*	6 x 2 m avec filets
Point de coup de pied de réparation	9 m
Surface de réparation**	26 m x 13 m
Zone technique	A droite et à gauche du but à 11

<u>* Fixation des buts pour le football à 8 :</u>
Il est rappelé que les « cages de buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

<u>** Traçage de la surface de réparation :</u>
S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles ou des galettes de couleur (coupelles plates) pour matérialiser les quatre angles.



❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U10/U11
Ballon	**T4**

❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U10/U11
Nombre de joueurs	8 par équipe
Nombre de joueurs minimum	6 par équipe
Remplaçants	0 à 4
Temps de jeu minimum par joueur	50% Minimum
Sur classement	3 U9 maxi par équipe
Féminines	U12F autorisées en mixité

Double licence : Possibilité pour les U6 à U11 de posséder une double licence pour les joueurs pouvant justifier d'une double domiciliation.

❖ Loi 4 - Equipements des joueurs

- Maillots dans le short
- Chaussettes relevées en dessous des genoux
- Protèges tibias
- Crampons vissés interdits sur les catégories U6 à U9.

❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U10/U11
Arbitre central	Oui (En priorité U15 et U17)
Arbitres assistants	Oui (En priorité U15 et U17)

❖ Loi 7 - Durées des plateaux ou rencontres

Catégories /Domaine	U10/U11
Temps de jeu effectif	50 minutes
Mi-temps	Oui

❖ Loi 8 - Coup d'envoi

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. **Interdiction de marquer directement sur l'engagement.**

Catégories /Domaine	U10/U11
Distance des joueurs adverses	6 mètres

❖ Loi 9 - Ballon en jeu ou jeu arrêté

- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

❖ Loi 10 - But marqué

Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but.

❖ Loi 11 - Hors-jeu

Catégories /Domaine	U10/U11
Hors-jeu	Aux 13 mètres

- Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.

- Le receveur doit faire action de jeu.

- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier joueur adverse.

- Pas de hors-jeu sur une touche ni sur un coup de pied de but.

❖ Lois 12 - Fautes et incorrections

- **En U10/U11, possibilité selon les fautes de siffler un coup franc indirect.**

Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :

- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,
- Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :
  - Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire*.
  - Dégager le ballon de volée ou de ½ volée**.
  - Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
  - Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

***** Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.

****** Dans le cours du jeu, lorsque le gardien est possession du ballon, il peut relancer long à la main ou après avoir posé le ballon au sol. **Les dégagements de volée et ½ volée sont interdits**. De même il est interdit de faire rebondir le ballon devant soi avant de le reprendre de volée ou de ½ volée.

❖ Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U10/U11
Coups Francs	Directs et indirects
Distances des joueurs adverses	6 m
Passe en retrait au gardien	Règles football à 11 sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m. Mur autorisé
Dégagement gardien	Par le gardien - Pas de volée, ni de ½ volée sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m. Mur autorisé

❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U10/U11
Coup de pied de réparation	A 9 mètres

❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U10/U11
Rentrée de touche	A la main

❖ Loi 16 - Coups de pied de but

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).
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 (à l'extérieur ou l'intérieur de 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 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U10/U11
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner. Joueurs adverses à 6m.

- **CONSEILLERE TECHNIQUE DEPARTEMENTALE DU FOOT ANIMATION** : CLAIRE CHAMBON
  06.73.86.35.51 ou 04.90.80.63.06
  cchambon@grandvaucluse.fff.fr

- **COMMISSION DU FOOT ANIMATION** TOUS LES VENDREDIS DE 14H30 A 18H30 AU 04.90.80.63.06