LIGUE REUNIONNAISE DE FOOTBALL

Recyclage du 30 janvier 2019

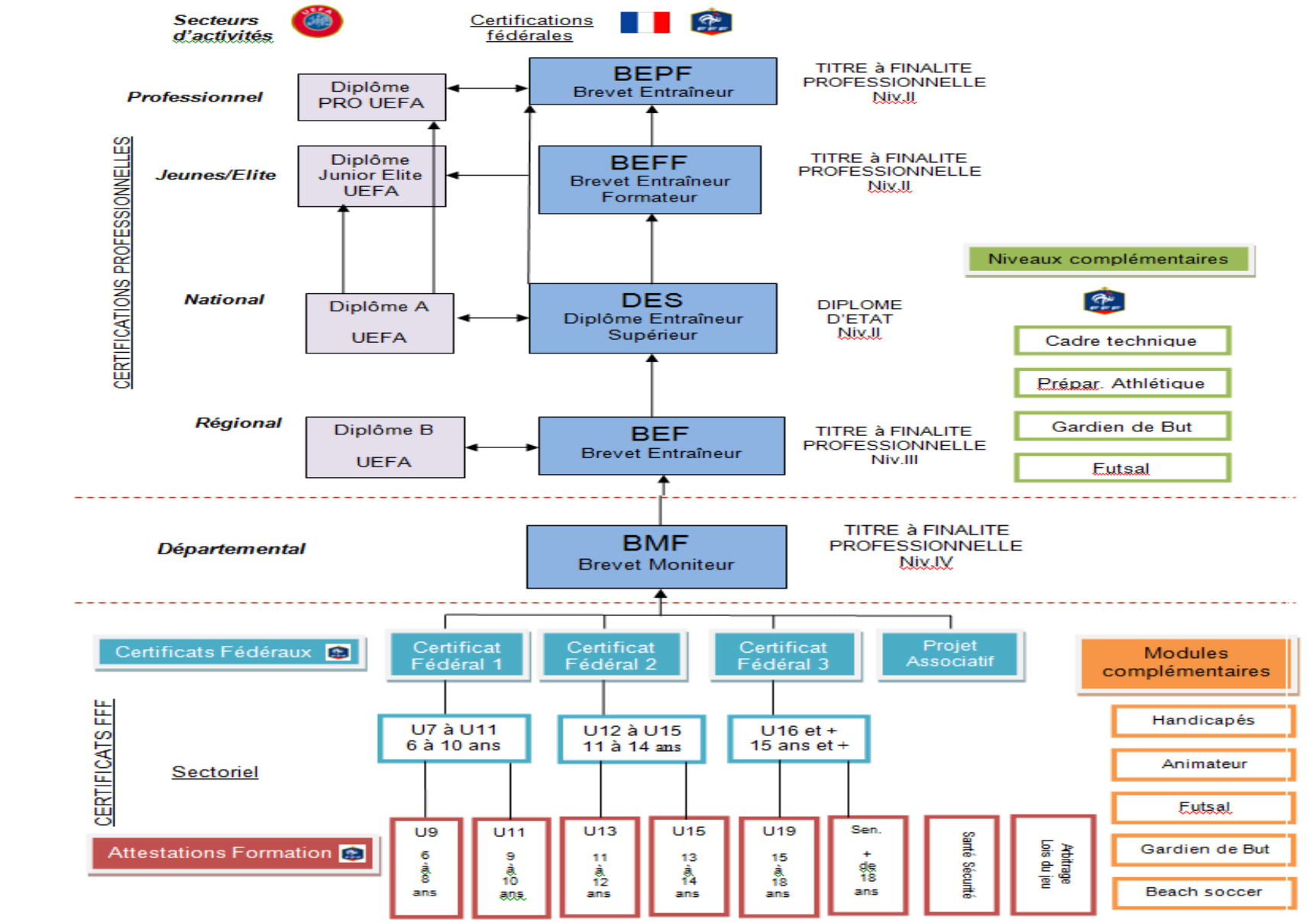
CFF-BMF-BEF-

Saint-Denis: Maison des Sports L.R.F

SOMMAIRE

- **Ouverture du recyclage par M.NOBILO J-M, D.T.R de la L.R.F**
- **Présentation des projets de la D.T.R et ses plans d'actions.**
- **Rappel de la connaissance du jeu, des nouvelles pédagogiques, procédés d'entrainements, les principes de jeu, les règles et organisation de la pratique du foot à 5, foot à 8.**
- **Rôle, Comportements et attitudes de l'éducateur**
- **Clôture du recyclage par le D.T.R**

L'architecture des formations



Vidéo

U9 CONNAISSANCE DU JEU.mp4

LES PHASES DE JEU EN FOOTBALL

MON EQUIPE A LE BALLON

MARQUER UN BUT

CONSERVER
PROGRESSER

DESEQUILIBRER
FINIR

MON EQUIPE N'A PAS LE BALLON

S'OPPOSER A LA
PROGRESSION

S'OPPOSER POUR
PROTEGER SON BUT

RÉCUPÉRER LE BALLON

Les méthodes pédagogiques

Les procédés d'entraînement	Les méthodes pédagogiques	L'éducateur	Le Joueur
Les jeux	**PEDAGOGIE ACTIVE** *Laisser jouer *Observer *Questionner	Aménage l'espace et le nombre de joueurs Communique le but et les consignes Laisse découvrir	S'adapte au jeu Découvre des solutions Construit des réponses adaptées aux contraintes
Les situations	**PEDAGOGIE ACTIVE** *Faire répéter *l'action *Questionner *Orienter	Aménage l'espace et le nombre de joueurs Communique le but et les consignes Utilise les «arrêts flash»	S'adapte au problème Met en œuvre des solutions
Les exercices	**PEDAGOGIE DIRECTIVE** *Expliquer *Démontrer *Faire répéter les gestes	Communique le but et les consignes Utilise la démonstration pour corriger	Exécute les gestes techniques Il imite

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		

Principes fondamentaux

- L'occupation du terrain;
- Le jeu entre deux;
- L'appui-soutien;
- Une circulation rapide de balle;
- Fixation et renversement;
- Jeu à 2 ou à 3;
- Les courses croisées;
- Le jeu vers l'avant;
- L'action individuelle;
- La finition.

Organisation de plateau

ESPACES DE JEU

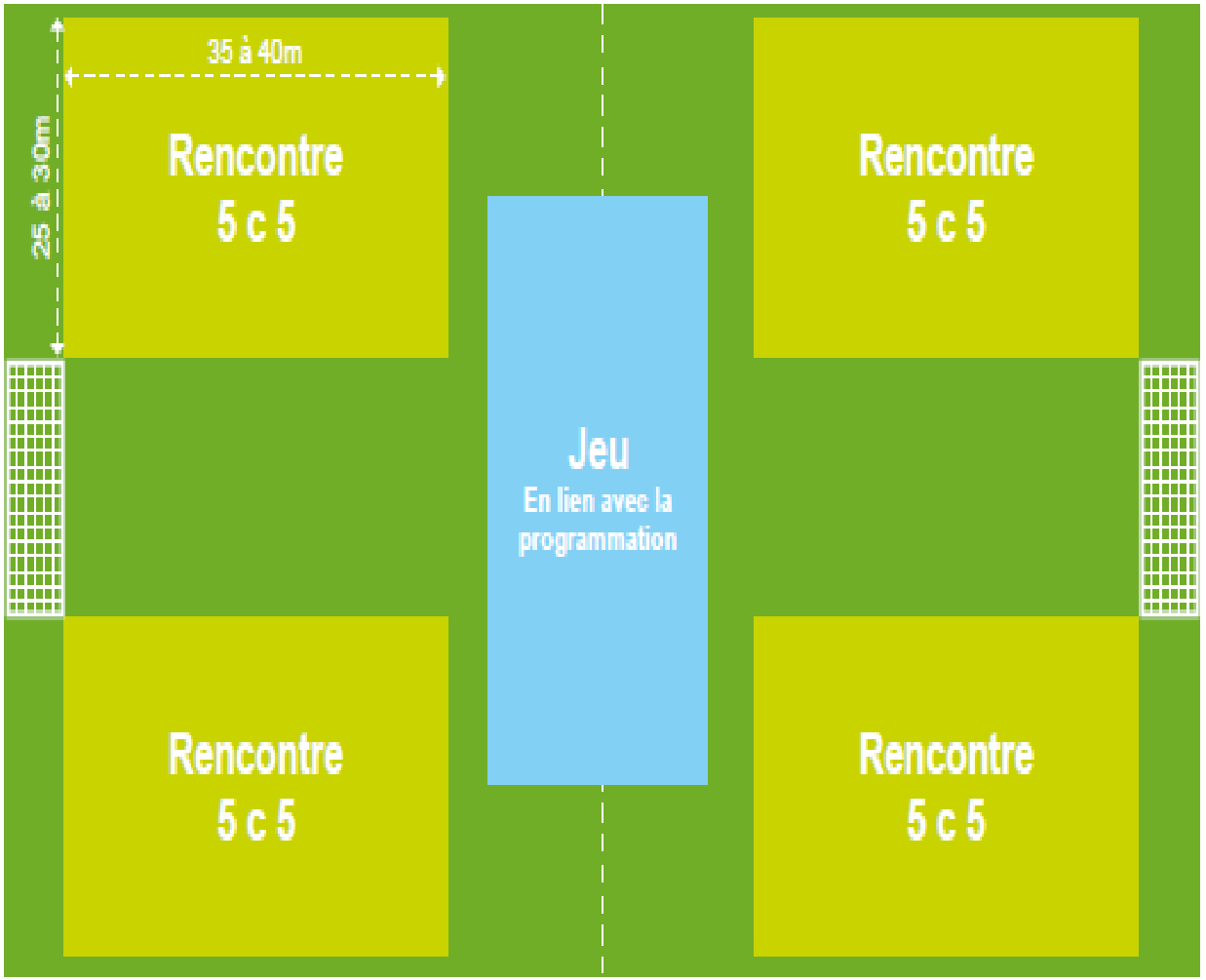
Rencontres 5 contre 5

Aucun classement

Préconisations fédérales :

- 10 équipes maxi (si possible) / par terrain à 11
- Plateaux par niveau ou par âge
- 3 équipes / clubs maximum

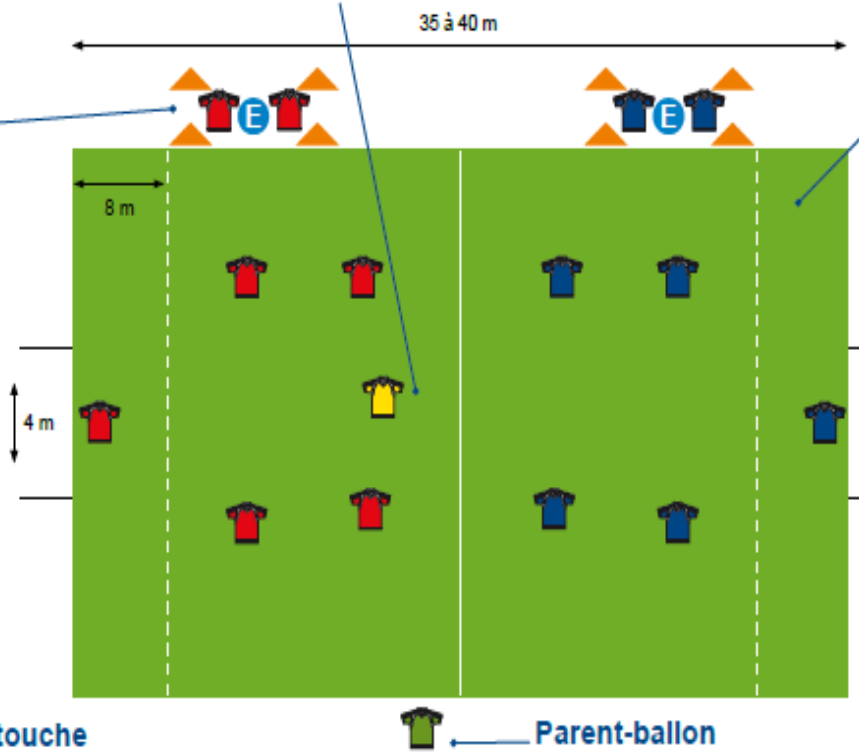
Exemple de plateau à 10 équipes



Terrain et Règles foot à 5

FOOT À 5

Arbitrage éducatif
À l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maitrisant les règles du jeu.



Maison d'accueil
L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs.
Cette zone fait office de « banc de touche ».

Surface de réparation
La relance est protégée.

Remise en jeu sur sortie en touche
2 choix s'offrent au joueur :
1 - Il effectue une passe
2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle
Attention : interdiction de marquer sur une touche directe.

Parent-ballon
Identifié par une chasuble, leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque coté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

Règles foot à 5

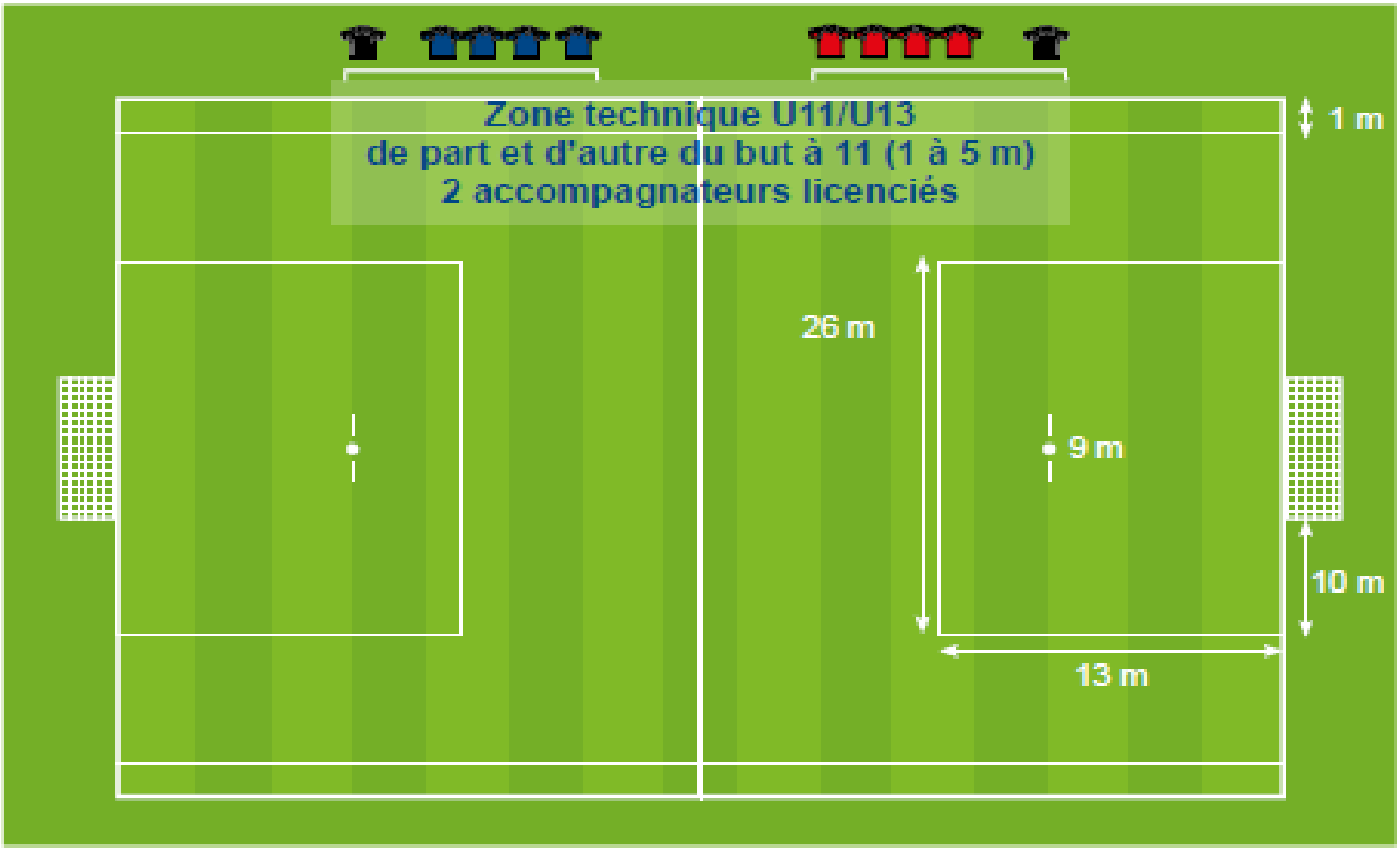
LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

TERRAIN	Largeur : 25 à 30 m Longueur : 35 à 40 m
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)
BALLON	Taille n°3 ou n°4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 Participation de tous 3 U7 autorisés par équipe Pas de sous classement pour la pratique féminine
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)

TEMPS DE JEU	Durée max des rencontres = 40 minutes / Durée max rencontres + jeu = 50 minutes
HORS-JEU	NON
RELANCE GB	Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes

Terrains et Règles foot à 8



Règles foot à 8 (U10/U11)

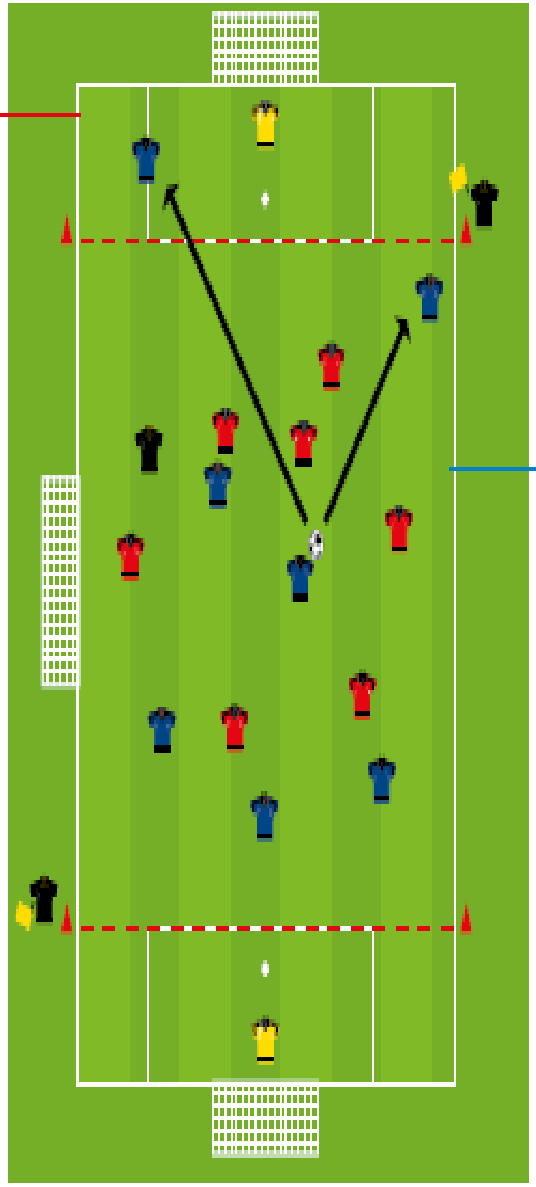
LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf.annexe). - Ballon taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U9 autorisés par équipe. Possibilité d'accueillir les U12 Féminines ☺ Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	2 rencontres de 2 x 12'30" (50 minutes maxi de rencontre par journée). Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
COUP DE PIED DE BUT	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
COUP DE PIED DE COIN	Au point de corner
COUP DE PIED DE RÉPARATION	À 9 m

HORS JEU

HORS JEU

car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi



PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

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

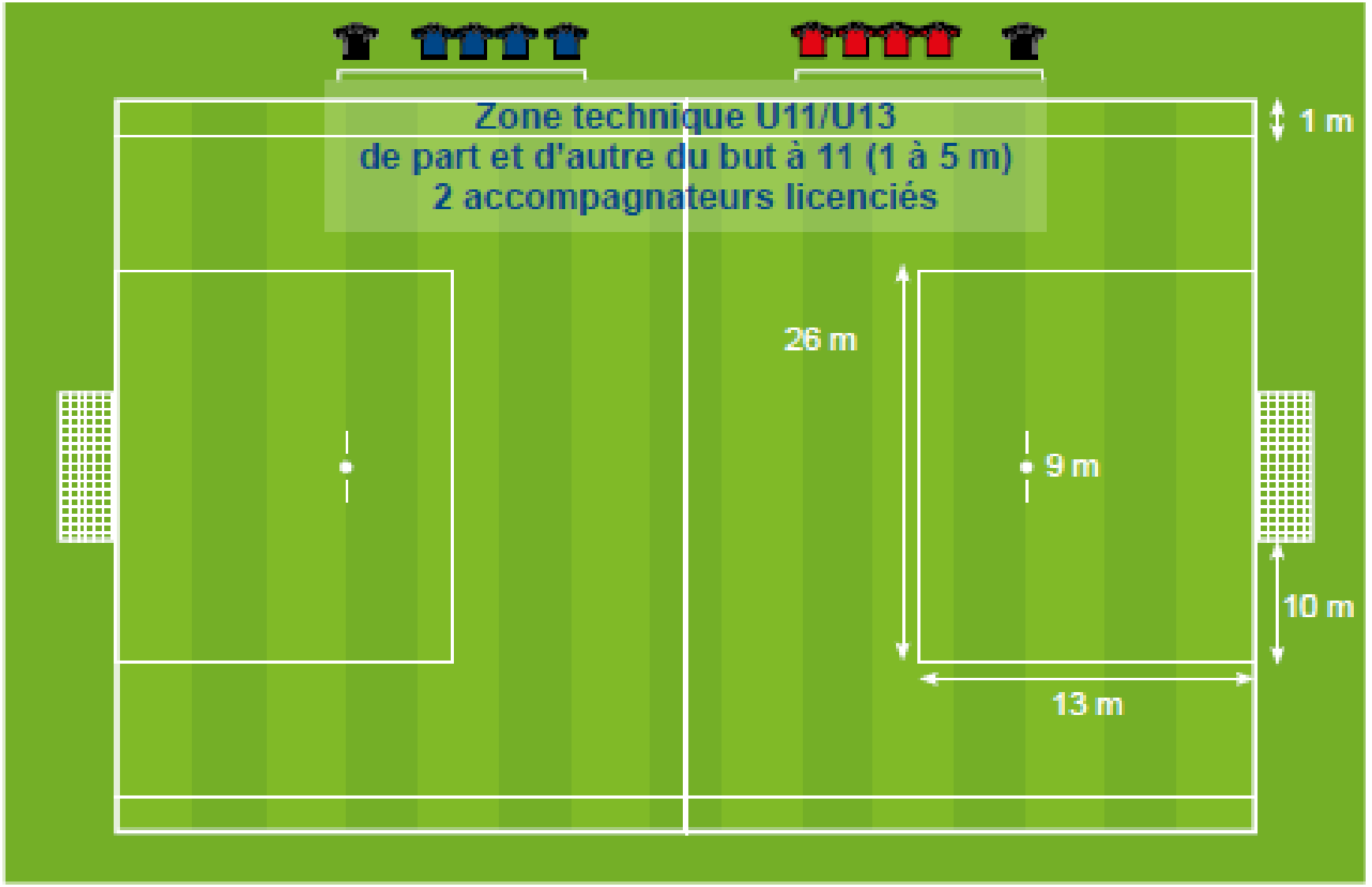
> Le receveur doit faire action de jeu.

> Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

Annexes

Terrain et Règles foot à 8 (U12/U13)



Règles foot à 8 (U12/U13)

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf. annexe) - Ballon taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine. ☺ Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	2 rencontres de 2 mi-temps de 30' Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
COUP DE PIED DE BUT	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
COUP DE PIED DE COIN	Au point de corner
COUP DE PIED DE RÉPARATION	À 9 m

HORS JEU

À partir de la ligne médiane. ½ terrain,

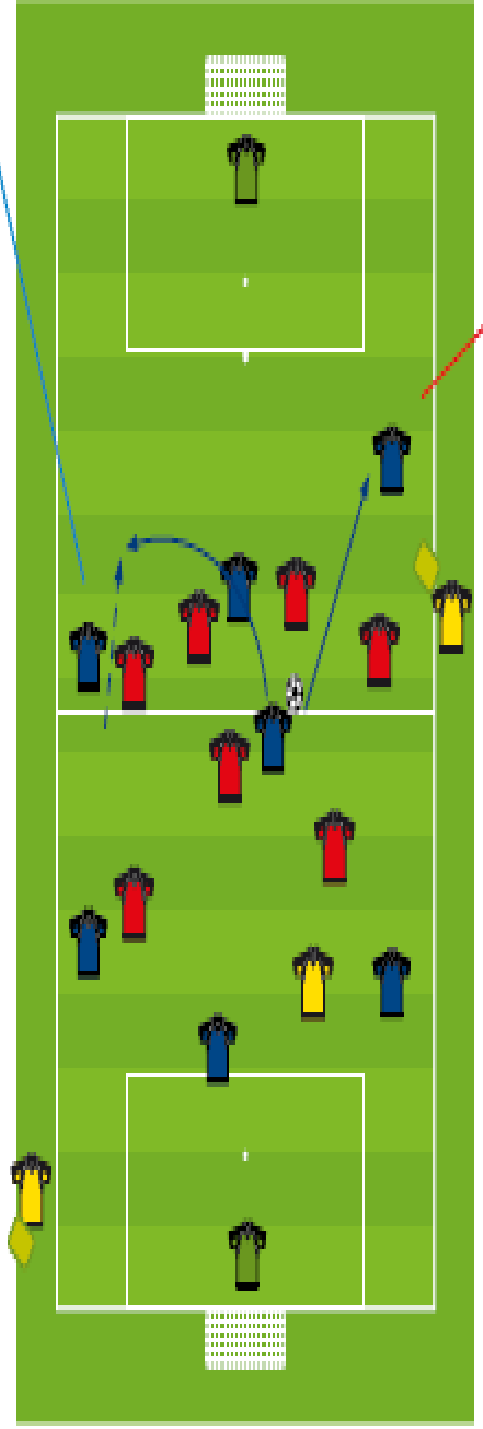
- Le hors-jeu est jugé au départ du ballon,
- Le receveur doit faire action de jeu,
- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

Annexes

PAS HORS JEU

car au départ du ballon, 2 joueurs adverses sont présents entre le but adverse et moi



HORS JEU

car je ne suis seul dans le camp adverse au départ du ballon

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

LIGUE REUNIONNAISE DE FOOTBALL

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	> Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > 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 le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives	> 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 du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	> Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin	> Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs	> Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	> Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence	> Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile	> 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

FFF

Outil pédagogique complémentaire

TOLÉRANCE SOLIDARITÉ RESPECT PLAISIR ENGAGEMENT

GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

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

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

Développement et animation des pratiques