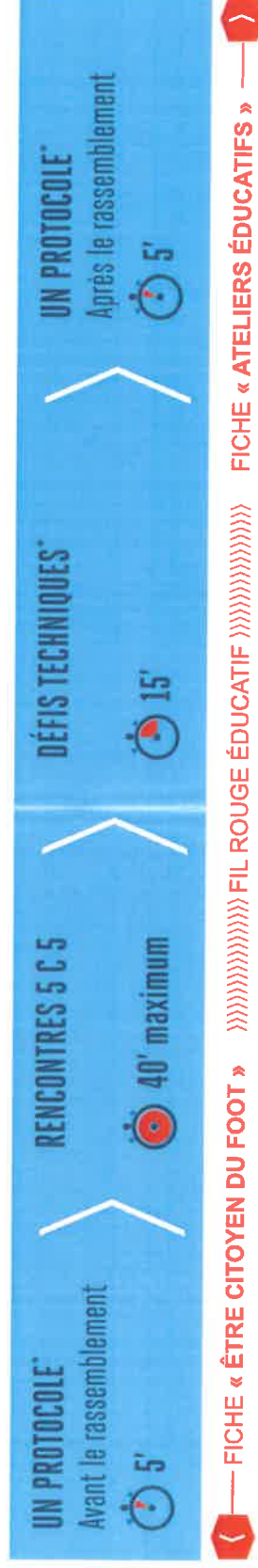




RENTRÉE DU FOOT



Lancer la saison par une manifestation d'envergure visant à promouvoir le Football d'Animation.
Créer une animation festive, conviviale favorisant le partage et les échanges.

La « Rentrée du Foot » doit permettre aux instances de délivrer certains messages aux différents acteurs : enfants, éducateurs, parents, dirigeants.

Cette demi-journée s'articule autour de 4 axes :

- > L'animation football
- > L'animation éducative,
- > Une information aux parents,
- > La présentation de la formation des éducateurs

Organisation - lois du jeu voir forme de pratique correspondante

**« SENSIBILISER TOUS LES ACTEURS !
ENFANTS / EDUCATEURS / PARENTS »**

« DÉBUTER SUR DE BONNES BASES »

Pour la pratique féminine prévoir une rentrée du Foot féminin U6-U11

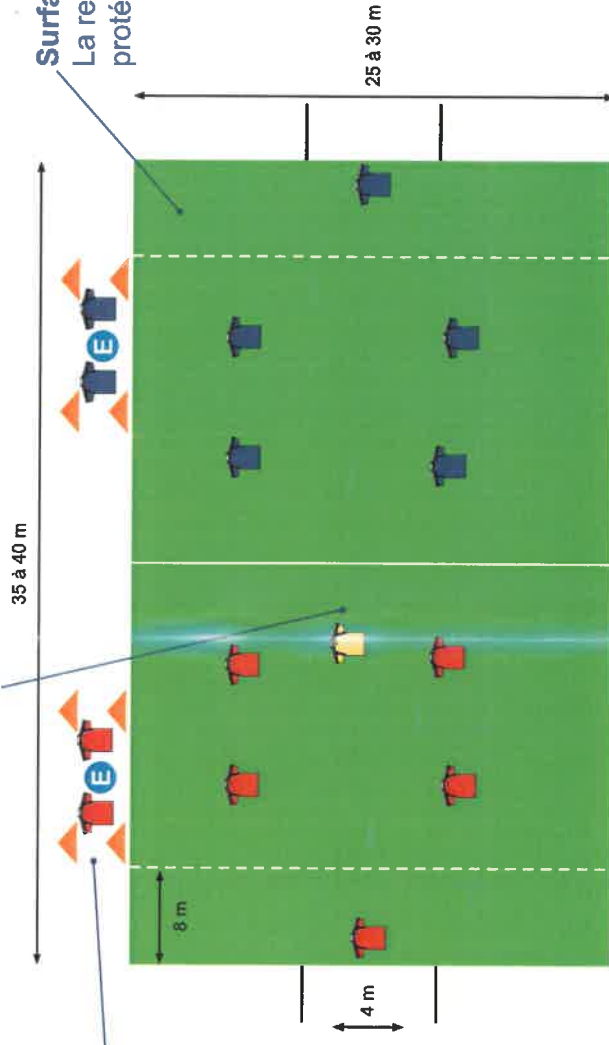
* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »



FOOT À 5

Arbitrage éducatif

À l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant 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 ».

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 côté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.



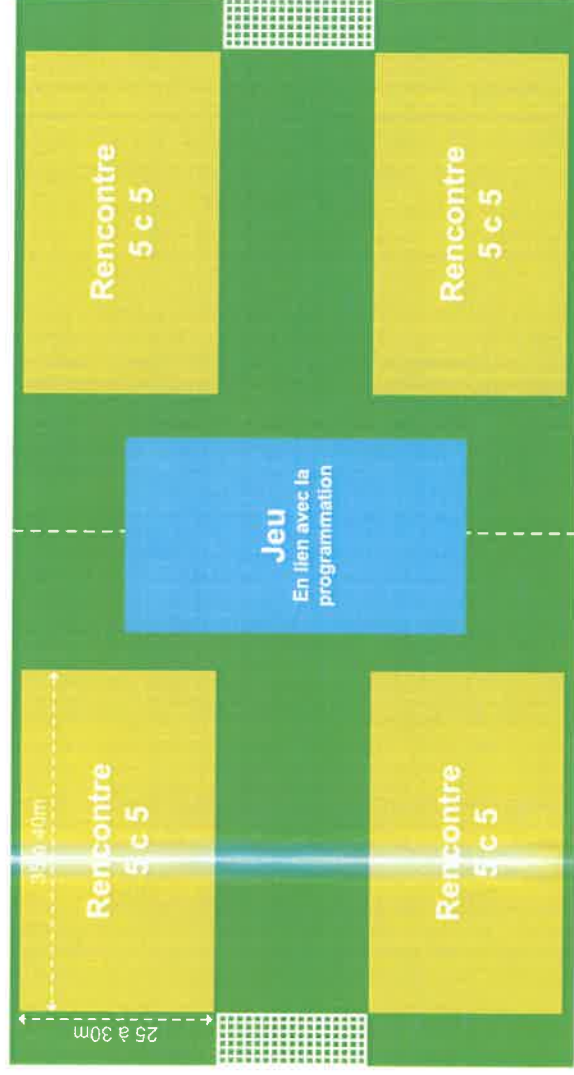
ESPACES DE JEU

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



Zoom sur un espace de jeu >

COMMENT
ORGANISER
UN PLATEAU ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

4 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	J	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	T1	J	T1	T1
EQUIPE 3	T2	J	T1	T1	T2
EQUIPE 4	T2	T1	J	T2	T2

5 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	J
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
EQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
EQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2

Il est préférable de réaliser des plateaux dont le nombre d'équipes est pair afin d'éviter les temps de repos.

6 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T2	J	T1	T1
EQUIPE 2	T1	J	T1	T2	T3
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1
EQUIPE 5	J	T1	T2	T1	T3
EQUIPE 6	J	T2	T1	T3	T2

7 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	R	T3	J	T2
EQUIPE 2	T1	T2	J	T1	T1	R
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2	R
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1	R
EQUIPE 5	T3	R	T2	T2	J	T1
EQUIPE 6	T3	J	T1	T1	R	T2
EQUIPE 7	J	T2	T1	R	T2	T1

SUITE >





EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

8 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	J	T1	T1	T2	T4
EQUIPE 2	J	T2	T2	T1	T1
EQUIPE 3	T1	J	T3	T2	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T3
EQUIPE 5	T3	T1	J	T3	T2
EQUIPE 6	T2	T3	J	T1	T4
EQUIPE 7	T3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 8	T1	T3	T1	J	T2

9 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T2	J	T1	T3	R
EQUIPE 2	T1	R	T1	J	T2	T1
EQUIPE 3	T2	T1	R	T1	J	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T2	R
EQUIPE 5	T3	T2	T3	R	J	T2
EQUIPE 6	T3	T3	J	T2	T1	R
EQUIPE 7	T4	J	T3	T3	T1	R
EQUIPE 8	T4	T3	T2	J	R	T2
EQUIPE 9	J	T1	T1	T3	T3	R

10 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	J
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
EQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
EQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2
EQUIPE 6	T3	T3	T4	T3	J
EQUIPE 7	T3	T4	T3	J	T3
EQUIPE 8	T4	T4	J	T3	T4
EQUIPE 9	T4	J	T4	T4	T3
EQUIPE 10	J	T3	T3	T4	T4



R : repos



AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Carré

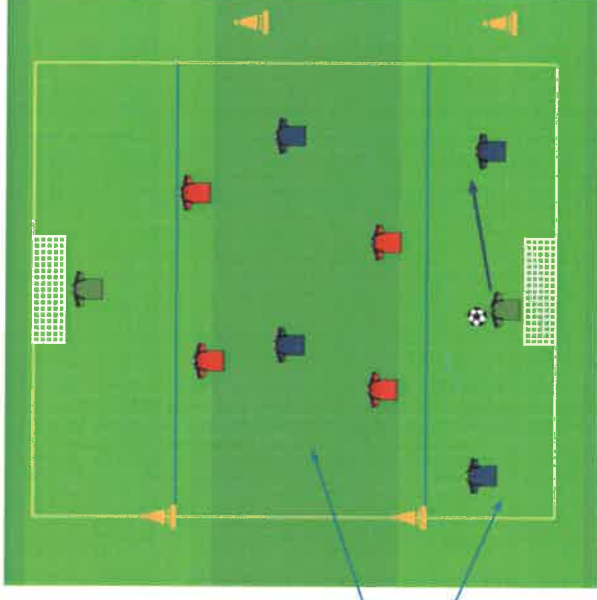
Avoir minimum 1 ou 2 joueur(s) dans la zone protégée

- > Se situer à droite et à gauche du GB (largeur)
- > Être orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer entre les lignes et intervalles
- > Obtenir une solution en appui pour au minimum un des deux partenaires (profondeur – loin devant)

CARRÉ



Définition de la relance protégée

- La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :
- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
 - > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).
- La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.
- Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :
- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle,
 - le ballon franchi la ligne de la zone protégée,
 - le ballon sort des limites du terrain.



AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Losange

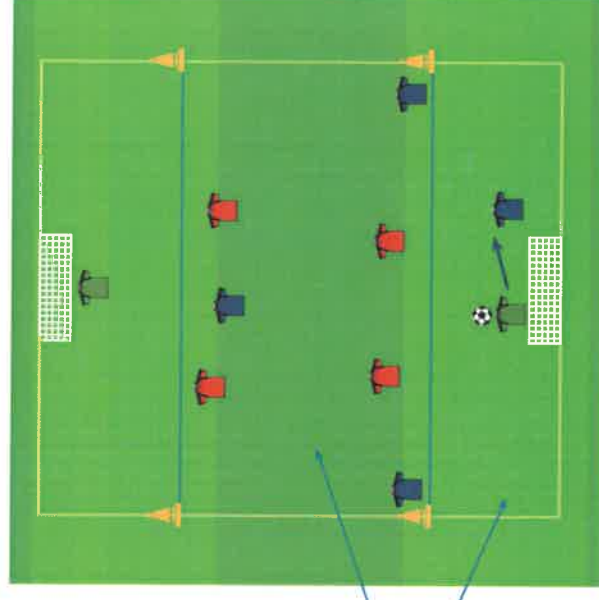
1 joueur dans la zone protégée

- > Se situer à droite ou à gauche du GB (largeur)
- > Être orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer (occupation de l'espace) :
 - 2 joueurs occupent la largeur (près de la ligne de touche) avec une orientation du corps (3/4)
 - Notion d'appui (profondeur) : entre les lignes et intervalles un joueur se positionne plus haut

LOSANGE





RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

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

- > 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 Éducatif 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

EN DEHORS DE LA PRATIQUE

- > 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

A L'ENTRAÎNEMENT

- > 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

LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)

RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR

- > 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

- > 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

- > 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

RÔLES DES 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 du footballeur soit correctement préparé
- > Participe à la vie du club

- > Transporte son enfant
- > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant

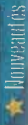
- > Participe au transport des joueurs de l'équipe
- > Accueille les parents de l'autre équipe
- > Encourage tous les joueurs de l'équipe
- > Aide à la préparation de la collation



LES RÈGLES DU JEU DE U6 À U13

2017-2020

CATÉGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SCOLARITÉ	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^{ème}	5 ^{ème}
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB) 1 maximum	★	Football à 5 2 maximum		Football à 8 4 maximum		Football à 8 4 maximum	Football à 8 4 maximum
SUPPLÉANT(S)	Adaptation des effectifs		4 par équipe		6 par équipe		6 par équipe	6 par équipe
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	Non	★	Oui		Oui		Oui	Oui
TAGLES	Oui		Oui		Oui		Oui	Oui
MIXITÉ								
SURCLASSEMENT								
SOUS-CLASSEMENT	Possibilité 2 U6 G maximum par équipe - Possibilité U6 F		3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U9 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U11 maximum par équipe avec autorisation médicale	3 U13 maximum par équipe avec autorisation médicale
DIMENSION DES TERRAINS	Foot à 3 (sans GB) : 25 m x 15 m Foot à 4 (avec GB) : 30 m x 20 m	★	Possibilité U10 F 35 à 40 m x 25 à 30 m	★	Possibilité U12 F 1/2 terrain à 11		Possibilité U14 F 1/2 terrain à 11	
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 8 mètres	★	Zone à 8 mètres	★	Si terrain spécifique : 55 à 60 m x 45 m		Si terrain spécifique : 60 à 65 m x 50 m	
HORS-JEU	Non		Non		28 m x 13 m		28 m x 13 m	
TAILLE DES BUTS	Foot à 3 (sans GB) : 2 m x 1,5 m (possibilité de multi-cibles) Foot à 4 (sans GB) : 4 m x 1,5 m		4 m x 1,5 m		Ligne des 13 mètres		Ligne médiane	
TAILLE DES BALLONS	T3		T3		T4		T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	40 minutes		50 minutes		60 minutes		70 minutes	
DURÉE MAX DES RENCONTRES	30 minutes		40 minutes		50 minutes		60 minutes	
ENGAGEMENT								
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m	★	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m	★	9 m (à D ou à G du point de réparation)		9 m (à D ou à G du point de réparation)	
TOUCHE	Passé au pied au sol ou conduite de balle		Passé au pied au sol ou conduite de balle		A la main		A la main	
COUP-FRANCS	Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs et coup-francs indirects		Coup-francs directs et coup-francs indirects	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m (2 pas devant le ligne des 8 mètres)		6 m (2 pas devant le ligne des 8 mètres)		9 m		9 m	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m		4 m		6 m		6 m	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	★	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	★	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Protégés à 8 m Tendre vers 100 %	★	Protégés à 8 m Tendre vers 100 %	★	Non protégés Temps de jeu égal pour tous		Non protégés Temps de jeu égal pour tous	
ARBITRAGE	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		3 arbitres (privilegier des joueurs U15 - U17 du club)		3 arbitres - Assistants = joueurs U12 - U13 (rotations de 15 minutes)	
PAUSE COACHING	Non		Non		Non		2 minutes au milieu de chaque période	



Importantes

Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

FFF.fr