

# La pratique du football chez les U11



100 % JEU + 100 % PLAISIR

=

100 % POUR EUX



LIGUE DE FOOTBALL  
NOUVELLE-AQUITAINE



FIFA™  
COUPE DU MONDE FÉMININE  
FRANCE 2019

2018 - 2019

## « LES 10 COMMANDEMENTS »

### DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

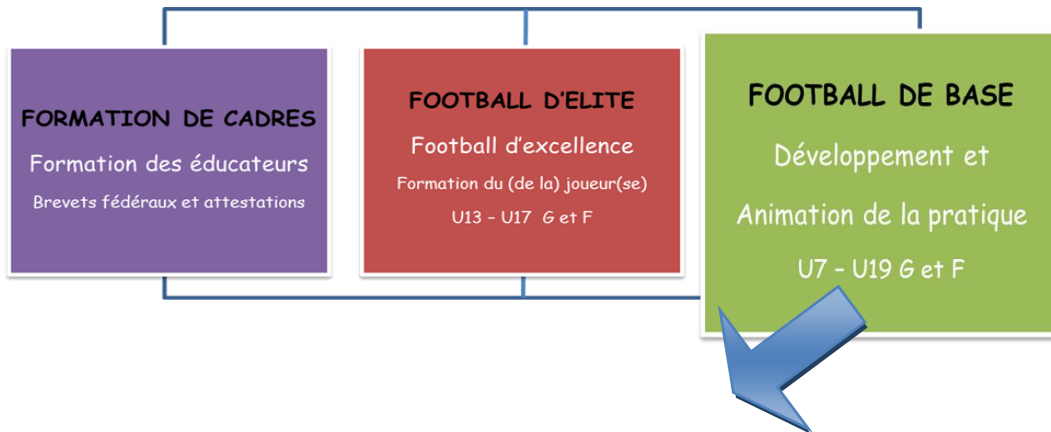
1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie
2. S'assurer qu'ils ont tous (tes) leurs licences
3. Etre dans l'univers des enfants
4. Vers 100% de temps de jeu filles et garçons
5. Les laissez jouer et mettez en confiance l'enfant (valoriser)
6. Chercher le jeu avant l'enjeu
7. Encourager l'auto-arbitrage
8. Etre exemplaire et Fair-Play
9. Partager un moment de convivialité (goûter)
10. Prendre et faire prendre du **PLAISIR**

## SOMMAIRE :

<b>P</b> REAMBULE	P 4
<b>L</b> ES FORMES DE PRATIQUE	p 5
<b>A</b> NIMATION ET CCUEIL DU MATCH	p 6
<b>I</b> NTEGRATION DES DEFIS	p 7
<b>S</b> UIVI DES PLATEAUX	p 8
<b>I</b> NTEGRATION DES JOURNEES LOISIRS (+ 2 FOOT)	p 9
<b>R</b> EGLEMENTATION	p 10

# PREAMBULE

🏆 Ligue de Football Nouvelle Aquitaine (LFNA) a mis en place une Equipe Technique Régionale avec 3 grands axes de travail :



Objectif : **HARMONISATION**

🏆 Pour cela la L.F.N.A. et l'ensemble des 12 districts vous propose des pratiques adaptées à chaque catégorie.

🏆 La saison en U11 s'articule autour de plusieurs animations :

1. Des journées évènementielles :

- 🏆 Les rentrées du Foot
- 🏆 La journée foot de Cœur
- 🏆 Les Journées départementales

2. Des critères

3. Des actions ponctuelles

- 🏆 Les interclubs (voir explication ci-après)
- 🏆 Le Futsal
- 🏆 Les Actions ponctuelles (+ 2 foot)

**Organisation**

**Districts**

**Organisation**

**Clubs**

Pratiques	U11
Licenciés Licenciées	U10 + U11 + 3U9 max U10F + U11F + U12F + 3U9F max
Pratiques	8 X 8
Nombre de remplaçants(es)	4 au maximum (il vaut mieux avoir une 2 <sup>ème</sup> équipe que 4 enfants sur la touche)
Aires de jeu	½ terrain
Temps de jeu	50' maximum Ou 2 x 25 min ou 4 x 12min30
Temps de jeu minimum par enfant	Moitié du temps
Organisation	District
Organisation Touches	Critériums + matchs + défis
	3 phases
	22 à 26 journées
	A la main
Lois du jeu	Foot à 8 Surface de réparation Hors-jeu aux 13m
Arbitrage	3 arbitres (privilegier des joueurs U15-U17 du club) en fin de saison les remplaçants officient à la touche Auto-arbitrage : pas d'arbitre sur le terrain, la rencontre est sous la responsabilité des deux éducateurs

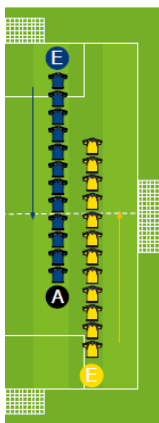
# A NIMATION ET ACCUEIL DU MATCH

Déroulé du match :



Quelques étapes clefs dans l'organisation d'un match :

1. Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes
2. Prévoir le goûter
3. Prévoir les bouteilles d'eau pour les équipes
4. Imprimer la feuille de plateau ou de match
5. Mettre en place :
  - a. les journées paires, le défi jonglerie (voir page suivante)
  - b. les journées impaires, le défi conduite (voir page suivante)
6. Se réserver une « zone technique » de part et d'autre du but de foot à 11 et demander aux spectateurs de rester derrière les mains courantes
7. Laissez-les jouer au minimum la moitié du temps
8. Mettre en place le protocole : avant le début du match et à la fin du match, comme les grands, tous les acteurs : JOUEUR(ES) + EDUCATEURS + ARBITRES se serrent la main
9. Passer, tous ensemble, un moment de convivialité autour du goûter



## INTEGRATION DES DEFIS

# LE DÉFI JONGLAGE

# JOURNEES PAIRES

1

### A réaliser avant chaque rencontre, sous forme de défi :

- > 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

### Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U11 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

### Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1'30 minutes par rubrique (PD, PG, ...)
- > Le temps est géré par le responsable.

4

### Objectifs évolutifs d'une période à l'autre.

- > Pied fort + tête (période 1/2)
- > Pied droit et pied gauche (période 2/3)
- > Alterné et tête (période 4/5)

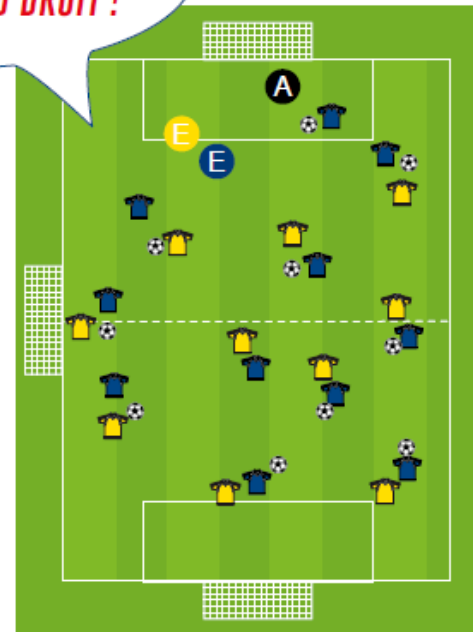
Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG
U11	30	30	10	20
U10	20	20	5	10

5

### Organisation :

- > 1 ballon par binôme
- > Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.
- > 1 feuille de jongleries
- > 1 chronomètre

**LES BLEUS, C'EST PARTI POUR 1'30 PIED DROIT !**



6

### Départs :

- > A la main
- > Au pied sur les périodes de printemps.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

7

### Rattrapage :

- > Une touche de rattrapage autorisée.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

# LE DÉFI CONDUITE DE BALLE «LE DOUBLE 8»

## JOURNEES IMPAIRS

1

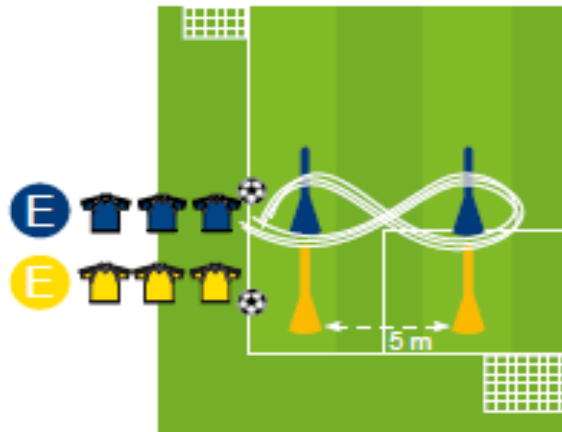
A réaliser avant chaque rencontre  
**des journées impaires**

- > 1 jeune en duel avec 1 autre jeune par numéro ou par niveau
- > 1 atelier pour 3-4 joueurs
- > Prévoir 3-4 ateliers soit 12 à 16 coupelles ou jalons

2

**Comptage des jonglages :**

- > Un point par duel remporté ou par relais victorieux - Qui sera le plus rapide ?
- > Le joueur qui remporte son défi donne un point à son équipe.
- > L'équipe qui a remporté le plus de duels gagne le défi (case à compléter sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi).



3

**Nombre de passages :**

- > 3 maximum

4

**Consignes évolutives  
d'une course à l'autre :**

- A - Libre
- B - Pied droit uniquement
- C - Pied gauche uniquement



# SUIVI DES CRITERIUMS

## Plateau à 3 équipes :

Equipe 1 : .....

Equipe 2 : .....

Equipe 3 : .....

Equipe recevante		Score		Equipe Visiteuse	
E1					E2
E2					E3
E3					E1

Durée des matchs : 25 minutes ou 2X12

## Plateau à 4 équipes :

Equipe 1 : .....

Equipe 3 : .....

Equipe 2 : .....

Equipe 4 : .....

Equipe recevante		Score		Equipe Visiteuse	
E1					E2
E3					E4
E3					E1
E2					E4
E1					E4
E2					E3

Durée des matchs : 16 minutes

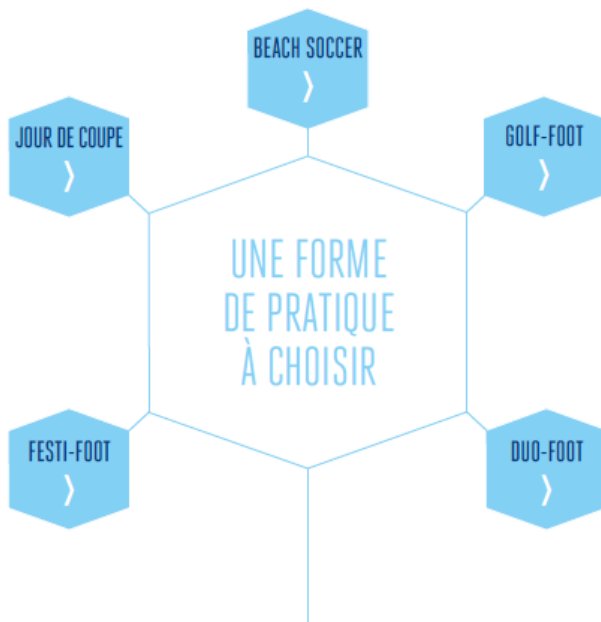
Ne pas oublier la mise en place des défis

## INTEGRATION DES ACTIONS PONCTUELLES (+ 2 FOOT)

L'objectif est de varier la pratique et de proposer aux enfants de nouvelles activités. Vous avez le libre de choix dans les activités ci-dessous :

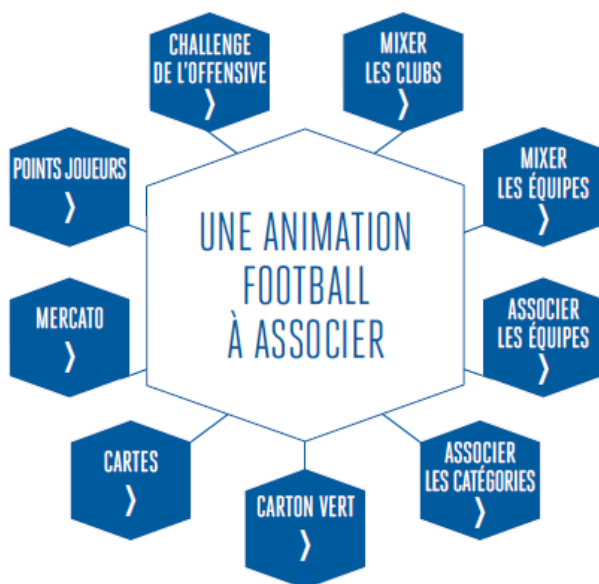
### « + 2 FOOT »

5 activités vous sont proposées :



- L'activité **jour de coupe** vous sera proposée à l'occasion du Challenge Georges Boulogne
- Vous trouverez un exemple d'organisation de **beach soccer** sur le site de la LCO
- Le **Festi-foot**, **golf-foot** et **duo-foot** sont détaillés ci-après

A l'intérieur de ces activités vous pouvez, si vous le souhaitez, apporter des variantes :



L'explication des celles-ci sont toutes disponibles dans le GIFE disponible sur le site de la LFNA

## + 2 FOOT - FESTIFOOT

UN ÉCHAUFFEMENT\*



UN PROTOCOLE\*

Avant et après la rencontre



RENCONTRES 4 C 4 À 5 C 5



## COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

Différentes formules sont possibles. À vous de composer votre menu.

- > 10 équipes : installer 5 terrains
- > 12 équipes : installer 6 terrains
- > 14 équipes : installer 7 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

### PARTIE FOOTBALL

Un seul ascenseur (poule unique)

Deux ascenseurs (poule en parallèle)

#### ROTATIONS :

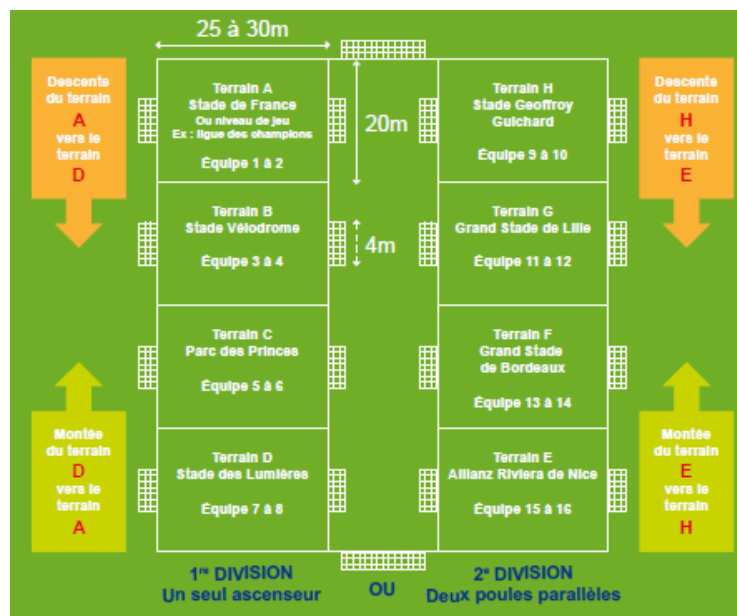
- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 6'

#### ROTATIONS :

1<sup>er</sup> Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences

2<sup>e</sup> Temps : Croisement des poules  
Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1<sup>re</sup> Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2<sup>e</sup> Division).



**T**out le monde joue. Tout le monde est titulaire !

**O**ffrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important,

**L**aisser jouer - besoin de communiquer avec mes partenaires,

**E**tre en permanence en position de marquer ou de protéger son but,

**R**éussir à maîtriser des phases de transitions,

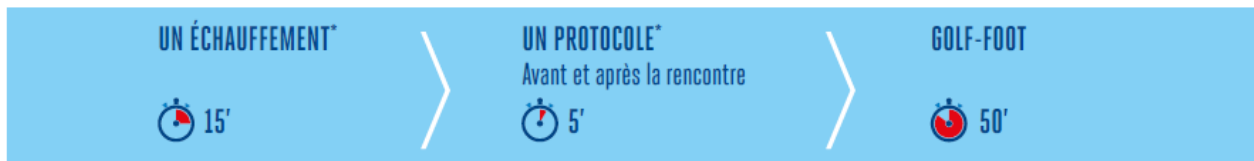
**A**uto arbitrage,

**N**ourrir l'envie de jouer et d'entreprendre,

**C**hanger de repères et de postes,

**E**voluer à son niveau.

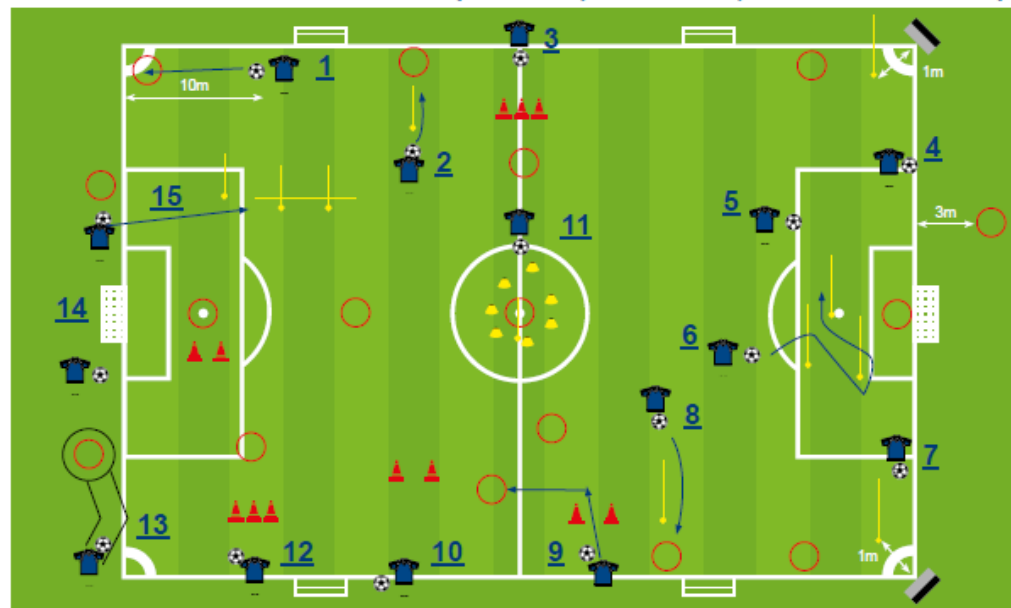
# GOLF-FOOT



## COMMENT ORGANISER UN GOLF-FOOT ?

- > Associer les joueurs par équipe (Binôme ou trio) et les positionner sur les différents ateliers.
- > Le ballon doit s'arrêter ou rebondir dans le cerceau « trou » pour passer au « trou » suivant.
- > Tous les cerceaux se situent à 10 m du départ.
- > Interdiction de retoucher son ballon avant immobilisation.
- > Si le ballon sort du parcours, reprise au début de l'atelier.
- > Entre deux ateliers, notez le nombre de contacts réalisés sur la carte récapitulative ci-jointe.
- > Après 10 essais, l'équipe avance à l'atelier suivant note 15 contacts sur ce passage.
- > L'équipe qui aura réalisé le moins de contacts sur l'ensemble du parcours (8 à 16 trous) sera déclarée vainqueur.

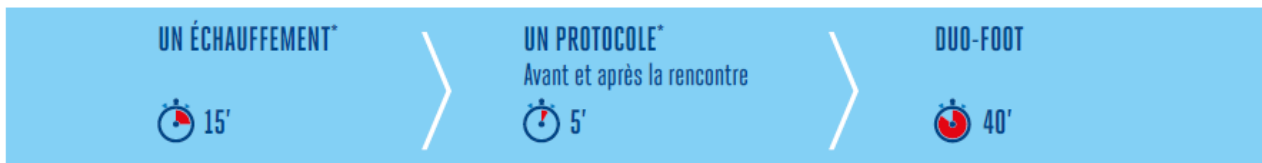
### PARCOURS GOLF-FOOT



### EXEMPLE D'ATELIERS

TROU	ATELIERS GOLF-FOOT	RÉSULTATS	TROU	ATELIERS GOLF-FOOT	RÉSULTATS
<u>1</u>	Cerceau à 10 mètres		<u>9</u>	Passer le ballon entre les portes (1 m) pied gauche	
<u>2</u>	Passer derrière le jalon pied droit uniquement		<u>10</u>	Passer le ballon entre les portes (1 m) pied droit	
<u>3</u>	Eviter l'obstacle pied gauche		<u>11</u>	Escargot - Contourner les coupelles. Ballon sortie des limites = retour au départ	
<u>4</u>	Passer le ballon entre la planche et le jalon. Possibilité d'utiliser planche		<u>12</u>	Eviter l'obstacle pied droit	
<u>5</u>	Se rapprocher de la ligne puis faire rebondir le ballon dans un cerceau à 3 m.		<u>13</u>	Ballon sortie des limites = retour au départ - zigzag	
<u>6</u>	Slalom entre les jalons. Interdiction de frapper deux fois de suite avec le même pied		<u>14</u>	Lober une zone au départ puis passer dans la porte	
<u>7</u>	Passer le ballon entre la planche et le jalon.		<u>15</u>	Parcours : Contourner le jalon	
<u>8</u>	Passer derrière le jalon pied gauche uniquement		<u>16</u>	Parcours + passer le ballon au dessus de la haie (1 m)	

# DUO-FOOT OU BIATHLON DES



Le duo-foot est au final un biathlon des lois du jeu sans les questions... Nous vous proposons donc d'associer à chaque fois des questions concernant les lois du jeu

## COMMENT ORGANISER UN BIATHLON DES LOIS ?

Associer les joueurs par paire ou trio et les positionner sur les différents ateliers.

### Deux possibilités pour changer d'atelier :

- > Soit réaliser le contrat pour chacun des membres de l'équipe,
- > Soit effectuer X essais pour chaque membre de l'équipe (chiffres à déterminer par l'éducateur - exemple 15 essais).

### Durée :

Défi au temps (ex : 10') ou au nombre de tours.  
2<sup>e</sup> tour changement de pied...

### Organisation :

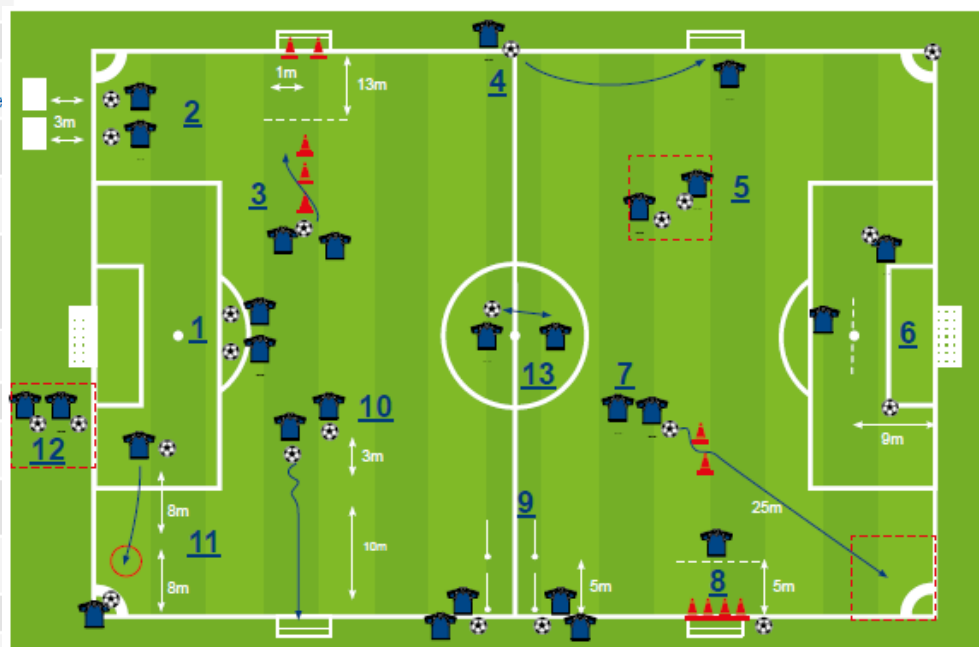
- > Prévoir le sens de rotation des équipes
- > Possibilité d'ajouter ou de modifier les ateliers
- > Adapter les objectifs au niveau des joueurs

Retrouvez un ensemble de questions sur le site de la LFNA

## EXEMPLES D'ATELIERS

N°	ATELIERS DUO-FOOT
1	Frapper 5 ballons coup du pied depuis l'arc de cercle. Marquer 3 buts sans rebond
2	Réussir 3 louches à 3 mètres d'une poubelle
3	Conduite + plus tir de précision entre le but et le jalon avant les 13 m - 1 essai pied droit 1 essai pied gauche
4	3 corners directs - Rebond autorisé avant le but Varier l'angle de frappe au besoin
5	Jonglage 3 X 10 contacts pied droit dans le carré
6	3 buts sur 5 reprises de volée pied fort et 2/5 de l'autre pied suite à 1 passe main/pied
7	Passe au sol dans le carré 5 X 5 m. Le ballon doit s'arrêter
8	Reprise de la tête 3x. Marquer sans toucher les plots
9	12 contacts pour faire le double 8. 1 essai pied droit + 1 essai pied gauche
10	Jonglerie en mouvement passage entre les jalons + tir de volée. Marquer sans rebond
11	Faire rebondir le ballon 3 x dans le cerceau sur rentrée de touche
12	Jonglage 3 X 10 contacts pied gauche
13	Jonglage 5 échanges de la tête par 2 + 1 X 10 contacts tête

## PARCOURS



# FUTSAL

U10/U11

UN ÉCHAUFFEMENT\*

15'

UN PROTOCOLE\*

Avant et après la rencontre

5'

RENCONTRES 5 C 5

60' max

## EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL N°1

**Effectif :** U12/U13

**Pratique :** 5 c 5 avec GB

**Suppléants :** 0 à 2

**Nombre d'équipes de 5 à 7 joueurs :** 8

**Temps de jeu :** 6 x 8 minutes

**Matériel :**

> 2 ballons de futsal

> 2 jeux de 7 chasubles

> 1 pharmacie



Horaires	U12/U13	2 à 4 Equipes	
9 h 30	Accueil	4 équipes 1 terrain	
9 h 40	Rotation 1	A	B
9 h 50	Rotation 2	C	D
10 h 00	Rotation 3	A	C
10 h 10	Rotation 4	B	D
10 h 20	Rotation 5	A	D
10 h 30	Rotation 6	B	C
Pause - matchs retour			
10 h 40	Rotation 7	A	B
10 h 50	Rotation 8	C	D
11 h 00	Rotation 9	A	C
11 h 10	Rotation 10	B	D
11 h 20	Rotation 11	A	D
11 h 30	Rotation 12	B	C
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

## EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL N°2

**Effectif :** U12/U13

**Pratique :** 5 c 5 avec GB

**Suppléants :** 0 à 2

**Nombre d'équipes de 5 à 7 joueurs :** 8

**Temps de jeu :** 6 x 8 minutes

**Matériel :**

- > 3 ballons de futsal
- > Coupelles (pour sécuriser l'aire de jeu devant les buts de handball)
- > 2 à 4 jeux de 7 chasubles
- > 1 pharmacie



Horaires	U12/U13	4 à 8 Equipes			
		4 équipes			
9 h 30	Accueil	Terrain 1		Terrain 2	
9 h 40	Rotation 1	A	B	E	F
9 h 50	Rotation 2	C	D	G	H
10 h 00	Rotation 3	A	C	E	G
10 h 10	Rotation 4	B	D	F	G
10 h 20	Rotation 5	A	D	E	H
10 h 30	Rotation 6	B	C	F	H
<b>Pause - matchs retour ou refonte des groupes sur les premiers résultats</b>					
10 h 40	Rotation 7	A	B	E	F
10 h 50	Rotation 8	C	D	G	H
11 h 00	Rotation 9	A	C	E	G
11 h 10	Rotation 10	B	D	F	G
11 h 20	Rotation 11	A	D	E	H
11 h 30	Rotation 12	B	C	F	H
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié				

### AUTO ARBITRAGE

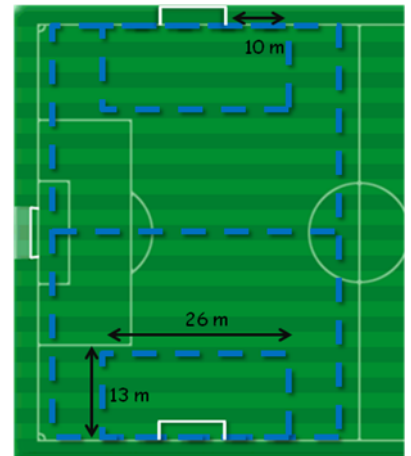
<b>TERRAIN</b>	Voir espace de jeu
<b>BALLON</b>	Ballon futsal - T4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 x 5 dont GB / Participation de tous à égalité
<b>SÉCURITÉ</b>	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
<b>TEMPS DE JEU</b>	60 minutes maximum
<b>SORTIE DE BUT</b>	Le ballon est relancé à la main depuis la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe
<b>TOUCHES</b>	Au pied. 4 <sup>th</sup> pour jouer quand le ballon est posé / Passe ou conduite
<b>MISE EN PLACE DU CUMUL DES FAUTES EN FONCTION DU TEMPS DE JEU</b>	Exemple pour 10' : 3 fautes par séquence de jeu - à la 4 <sup>th</sup> faute coup de pied à 10 mètres
<b>DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU</b>	5 mètres
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Jouer dans son demi terrain
<b>HORS-JEU</b>	Non



# RÈGLEMENTATION

## LE TERRAIN

- 🕒 Dimension ½ terrain avec si possible réduction en largeur de 1 ou 2m
- 🕒 Buts de 6m x 2m
- 🕒 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)
- 🕒 Le point de pénalty à 9m de la ligne de but



## L'ÉQUIPE

- 🕒 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.)
- 🕒 Elle 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

## L'ÉQUIPEMENT

- 🕒 Le port des protège-tibias est obligatoire
- 🕒 Les bijoux sont interdits
- 🕒 Ballon Taille 4

## LE TEMPS DE JEU

- 🕒 50 minutes en format plateau, ou 2x25min en format match simple
- 🕒 Mise en place des défis (jonglage et conduite) obligatoire

## LE HORS-JEU

- 🕒 Le hors jeu est signalé à partir de la ligne des 13 mètres



## LES REMISES EN JEU

👁 Sur un coup d'envoi, coup franc et corner, les joueurs adverses se situent au moins à 6m du ballon.

👁 Sur un « 6 mètres », les joueurs adverses se situent en dehors de la surface de réparation et à au moins 6m du ballon.

👁 Sur une rentrée de touche, les joueurs adverses se situent à au moins 2m.

👁 Interdiction de marquer directement sur le coup d'envoi

## LES FAUTES

👁 Les coups francs sont soit directs ou indirects en fonction de la faute (réf. Loi 12)

### En résumé

👁 Dès qu'il y a contact avec l'adversaire ou que le ballon est touché volontairement de la main = coup franc direct

👁 Pas de contact = coup franc indirect

👁 Le gardien de but ne peut pas :

👁 Se saisir du ballon avec les mains sur une passe volontaire au pied d'un partenaire.

👁 Lorsqu'il tient le ballon dans les mains, il ne peut pas dégager de volée ou de demi-volée.

👁 Se saisir du ballon de la main sur une touche faite par un partenaire

👁 Dans ces trois derniers cas, la sanction sera : coup franc indirect dans l'alignement de la faute sur la ligne de la surface de réparation (13 m)

## LES COUPS FRANCS

### 1. COUP FRANC DIRECT (CFD)

Le Coup de Pied de Réparation  
(CFD dans sa propre surface de réparation)

ou **PENALTY**

est toujours de vigueur !

Un CFD est accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

👁 donne un coup de pied à l'adversaire

👁 fait un trébucher un adversaire

👁 saute sur un adversaire

👁 charge un adversaire

👁 frappe un adversaire

👁 bouscule un adversaire

👁 tacle un adversaire

👁 tient un adversaire

👁 crache sur un adversaire

👁 touche délibérément le ballon de la main

👁 fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact

Sur un CFD, le ballon pénètre DIRECTEMENT dans le but

👁 Dans le but de l'équipe adverse


⇒ BUT ACCORDE

👁 Dans le but de l'équipe de l'exécutant


⇒ CORNER pour l'équipe adverse


## 2. COUP FRANC INDIRECT (CFI)


a) Un CFI est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

 *garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher*

Voir exécution du CFI  
dans PROCEDURE (§3)

 *touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur*

 *touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier*


 *touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier*


 *dégage de volée ou de demi-volée (Règlement spécifique)*

b) Un CFI est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

 *joue d'une manière dangereuse*

 *fait obstacle à la progression d'un adversaire sans contact*

 *empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ou joue le ballon alors qu'il est en train de le lâcher*

 *manifeste sa désapprobation (propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers)*

### Signal de l'arbitre

L'arbitre signale le CFI en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.






### Sur un CFI, le ballon pénètre DIRECTEMENT dans le but

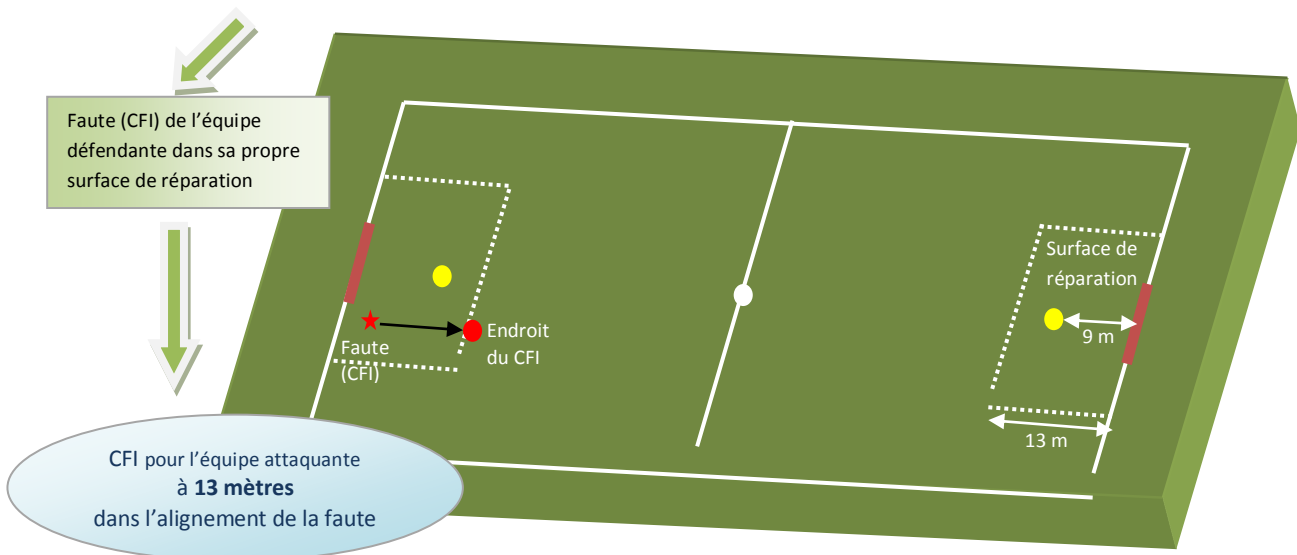
 Dans le but de l'équipe adverse ⇒ « 6 mètres » pour l'équipe adverse

 Dans le but de l'équipe de l'exécutant ⇒ CORNER pour l'équipe adverse







Un but ne peut être accordé que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

## 3. PROCEDURE

 Les coups francs (Direct et Indirect) sont exécutés à l'endroit où la faute a été commise  
 sauf cas particuliers (CFI – Réf. §2 - de l'équipe défendante dans sa surface de réparation) 



Dans tous les cas :

-  Le ballon doit être immobile au moment de l'exécution
-  Les adversaires sont au minimum à 6 mètres du ballon
-  L'arbitre donne le signal (coup de sifflet, geste, voix, ...)
-  Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé
-  Si le CF (pour la défense) est dans la surface de réparation, le ballon doit sortir de la surface pour être en jeu
-  L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur (sinon CFI)

#### 4. COUP FRANC RAPIDE

Un coup franc peut être joué rapidement quand aussitôt après le coup de sifflet de l'arbitre dans la continuité de l'action, un joueur de l'équipe qui en bénéficie botte le ballon arrêté à l'endroit de la faute ou à l'endroit précisé par la loi (PAS BESOIN DE SIGNAL DE L'ARBITRE).

 Si un adversaire, à moins de 6 mètres, récupère le ballon ⇒ Laisser jouer


Par contre dès qu'un joueur de l'équipe qui bénéficie du coup franc demande le respect de la distance réglementaire par un adversaire, le coup franc ne peut plus entrer dans la catégorie des coups francs joués rapidement. De plus, lorsque le ballon se trouve éloigné de l'endroit de la faute et qu'il met un certain temps pour revenir, le coup franc ne pourra pas être joué rapidement par l'équipe qui en bénéficie.

Dans les 2 cas précédents, il est indispensable que le joueur exécutant le coup franc attende le signal de l'arbitre.

## CALENDRIER :

 Journée d'accueil :

Samedi 15 septembre 2018

 Journée rentrée E.F.F. :

Samedi 6 octobre 2018

 Challenge départemental :

 Formations :

 U9 :

 U11 :

Pour plus d'informations,  
rendez-vous sur le site de  
votre District ou de la LFNA

La LFNA (sous l'impulsion de la F.F.F.), souhaite développer l'arbitrage des jeunes à la touche. Pour cela, nous souhaitons développer la mise en place du Biathlon des lois du jeu qui vous a été expliqué lors de la réunion de rentrée. Vous trouverez toutes les informations nécessaires sur le site de la LFNA ou de votre District.

A partir de la 2<sup>ème</sup> partie de saison, les joueurs(ses) remplaçants feront offices d'arbitres de touche (comme expliqué lors des réunions de début de saison)

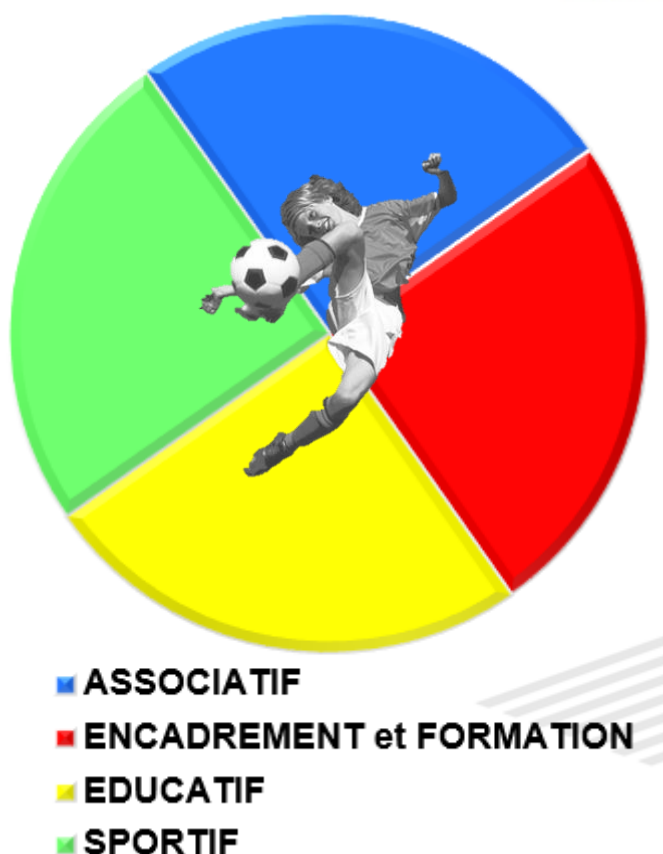
## LABEL JEUNE :

### La reconnaissance du travail du club pour les jeunes

3 niveaux de label :



4 projets :



Contact : le CDFA de votre département

# CALENDRIER DISTRICT : "C'EST COMPLETEMENT FOOT"

CRITERIUMS U11 "C'EST COMPLETEMENT FOOT"			
4ème JOURNEE - 01/12/18 CRITERIUM U11 (Défi Conduite)			
N° EQUIPES SE RENCONTRANT	CLUBS ORGANISATEURS	LIEUX CRITERIUMS	LIEUX CRITERIUMS
1- 2 - 11 - 23	FOOT ACC 23 (1)	Ahun <b>10h00</b>	Guéret (Synthétique) <b>10h00</b>
7- 8 - 9 - 13	C. OM. CHENERAILLES (1)	Chénéraillles <b>15h00</b>	Bord St Georges <b>15h00</b>
4- 25 - 26 - 27	ST SULPICE LE GUERETOIS (1)	St Sulpice le Guérétois <b>15h00</b>	St Ste Fevre <b>10h00</b>
10- 14 - 15 - 24	FOOT GENERATION 2000 (3)	Gouzon <b>10h00</b>	La Souterraine (stade du cheix) <b>15h00</b>
17- 19 - 21 - 22	NORD-EST CREUSE (1)	Bord St Georges <b>15h00</b>	Gouzon <b>10h00</b>
3- 12 - 16 - 20	E.S GUERETOISE (1)	Guéret (Synthétique) <b>10h00</b>	St Fiel <b>15h00</b>
5- 18 - 6	E.S.BENEVENT-MARSAC (1)	Bénévent l'Abbaye <b>15h00</b>	St Fiel <b>10h00</b>
5ème JOURNEE - 08/12/18 CRITERIUM U11 (Défi Gardien de but)			
N° EQUIPES SE RENCONTRANT	CLUBS ORGANISATEURS	LIEUX CRITERIUMS	LIEUX CRITERIUMS
1- 2 - 5 - 16	E.F AUBUSSON (1)	Aubusson (stade Pakomoff) <b>15h00</b>	St Sulpice le Guérétois <b>15h00</b>
3- 8 - 9 - 11	ESPOIRS DES COMBRAILLES (1)	Mainsat <b>15h00</b>	Chénéraillles <b>15h00</b>
13- 23 - 26 - 27	FOOT GENERATION 2000 (2)	Gouzon <b>10h00</b>	Auzances <b>15h00</b>
4- 7 - 14 - 15	BELLEGARDE FR (1)	Bellegarde <b>15h00</b>	Bonnat <b>15h00</b>
10- 12 - 19 - 22	SUD-EST CREUSE/FELLETTIN (1)	Felleitin <b>15h00</b>	Bourganeuf <b>10h00</b>
18- 21 - 24 - 25	U.S ST FIEL (2)	St Fiel <b>15h00</b>	Guéret (Synthétique) <b>10h00</b>
6- 17 - 20	PAYS MARCHOIS (1)	La Souterraine (stade du cheix) <b>15h00</b>	Gouzon <b>10h00</b>
6ème JOURNEE - 15/12/18 JOURNEE INTER-CLUBS FUTSAL			
<p>Cette journée est réservée au Futsal intérieur ou extérieur. Dans un gymnase pour les clubs pouvant bénéficier de créneaux sinon sur un terrain de 40 mètres X 20 mètres sur un terrain extérieur avec les règles du Futsal. Les clubs s'invitent entre eux en fonction des disponibilités des terrains et des Gymnases. Comme pour les critères une feuille de match doit être retournée au District de Football de la Creuse la semaine suivant le critérium.</p> <p><b>Début du critérium à 10h00 ou à 15h00</b> (indiqué à côté du lieu du critérium).</p> <p><b>Merci d'arriver 30 minutes minimum avant le début du plateau.</b></p>			



### 3ème JOURNEE - 24/11/18 ENTRAÎNEMENT CLUB + 2 FOOT

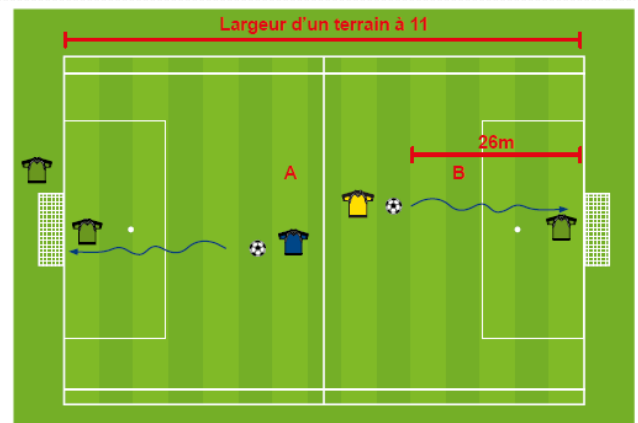
SE REPORTER AU GUIDE INTERACTIF DE FOOTBALL DES ENFANTS DOCUMENTS JOINTS AVEC LES CRITERIUMS

## DEFI Gardien de But:



# ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

- Départ à 26 m du but - 6 secondes pour tirer au but,
- Si le ballon est remis en jeu par les montants ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite de 6 secondes.
- Utiliser les 2 buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- Faire passer tout les joueurs avant chaque rencontre. (au cas ou les équipes ne comptent pas le même nombre de joueurs, refaire passer un autre joueur)
- En cas d'égalité à la fin de la série, un autre joueur s'avance...
- On comptabilisera le nombre de buts inscrits





# PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL



## Présentation Générale

Le Programme Éducatif Fédéral est une opération pédagogique issue des expérimentations réalisées depuis plusieurs années par la Fondation du Football (Respect tous terrains) et la Ligue du Maine de Football (Sois foot joue dans les règles). Il s'inscrit dans un projet qui va permettre d'accompagner les clubs dans leur structuration, en les incitant à construire leur projet autour de 4 axes : sportif, associatif, éducatif, encadrement.

**Le Programme Éducatif Fédéral vise à inculquer aux jeunes licenciés âgés de 5 à 18 ans, les valeurs du football**



**PLAISIR**



**RESPECT**



**ENGAGEMENT**



**TOLÉRANCE**



**SOLIDARITÉ**

**par l'apprentissage de règles (de vie et de jeu) déclinées autour de 6 thèmes :**



Le Programme Éducatif Fédéral présente dans ce classeur des fiches pédagogiques mis à disposition des éducateurs et adaptées aux différents âges. Tout au long de la saison, des messages diffusés ou des actions mises en œuvre lors des entraînements, permettront aux licenciés d'acquérir les compétences recherchées.

Ce classeur offre aux jeunes licenciés les moyens de s'approprier des règles communes de comportement sur et en dehors du terrain. Il s'adresse à l'encadrement, diplômé ou non, de chaque club engagé. À l'aide des fiches proposées, l'éducateur devra mettre en place des actions durant les entraînements ou lors des rencontres sportives, mais également relayer les « bons » messages tout au long de la saison.

