

La pratique du football chez les U9



100 % JEU + 100 % PLAISIR

=

100 % POUR EUX



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

2017-2018

« LES 10 COMMANDEMENTS » DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

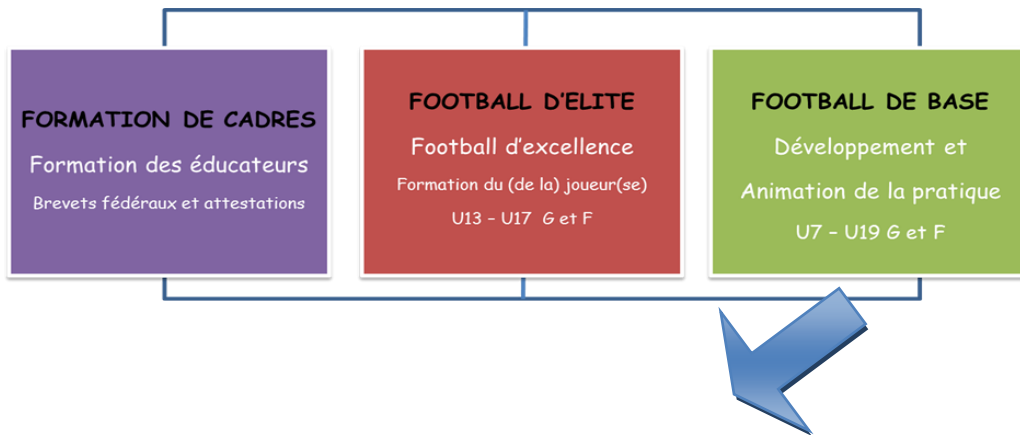
1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie
2. S'assurer qu'ils ont tous (tes) leurs licences
3. Etre dans l'univers des enfants
4. Vers 100% de temps de jeu filles et garçons
5. Les laissez jouer et mettez en confiance l'enfant (valoriser)
6. Chercher le jeu avant l'enjeu
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 :

P REAMBULE	P 4
L ES FORMES DE PRATIQUE	p 5
A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU	p 6
I NTEGRATION DES JEUX	p 7
S UIVI DES PLATEAUX	p 8
I NTERCLUBS	p 13
R ELEMENTATION	p 14

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 LFNA et l'ensemble des 12 districts vous propose des pratiques adaptées à chaque catégorie.

🏆 La saison en U9 s'articule autour de plusieurs animations :

1. Des journées événementielles :

🏆 Les rentrées du Foot

🏆 La journée nationale

2. Des plateaux

3. Des actions ponctuelles

🏆 Les interclubs (voir explication ci-après)

🏆 Le Futsal

Organisation

District

Organisation

Clubs

 Les festi-foot

L ES FORMES DE PRATIQUE

Pratiques	U9
Licenciés Licenciées	U8 + U9 + 3U7 max U8F + U9F + U10F + 3U7F max
Pratiques	5 X 5
Nombre de remplaçants(es)	2 au maximum
Aires de jeu	40 X 30 m ($\frac{1}{4}$ de terrain)
Temps d'activité	4 x 10 min de match + 1 x 10 min de JEU
Temps de jeu minimum par enfant	Tendre vers 100 %
Organisation	District - Secteurs
	Plateaux + JEU Par niveau ou par âge
	Plusieurs phases
	18 à 20 journées
Touches	Au pied sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer à l'enfant qui fait la touche de marquer directement sauf en conduite)
Lois du jeu	Foot à 5
Arbitrage	Extérieur du terrain par un jeune ou un adulte

A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU

Organisation du plateau :

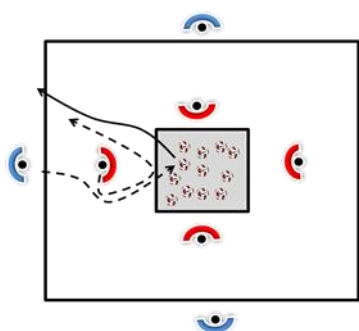


Quelques étapes clefs dans l'organisation d'un plateau :

1. Déterminer le responsable du plateau
2. Déterminer la personne responsable de **l'accueil** des équipes
3. Prévoir le goûter
4. Prévoir le matériel pour les terrains et les jeux (coupelles, ballons...)
5. Prévoir les bouteilles d'eau pour les équipes
6. Imprimer la feuille de plateau
7. Prévoir des chasubles
8. Mettre en place le protocole fair-Play : tout le monde se salue, dans le rond central, au début et à la fin du plateau
9. **Laissez les jouer** et faites des équipes en entente plutôt que d'avoir des remplaçants
10. 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
11. Se réserver une « zone technique » le rond central ou une autre zone du terrain pour rassembler tous les enfants aux moments clefs (début, fin de plateau et entre les rencontres)
12. **Passer un moment de convivialité autour du goûter**
13. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs

I NTEGRATION DES JEUX

La prise du château



🤖 Au signal de l'entraîneur, les bleus ont un temps déterminé pour ramener un maximum de ballons à l'extérieur du grand carré.

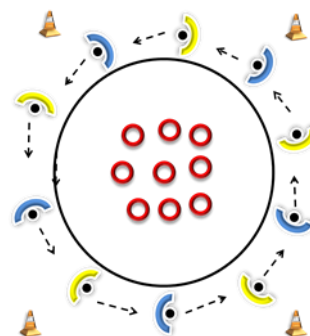
🤖 Les rouges, tout en restant dans le grand carré et, sans entrer dans le château (zone grise), doivent les en empêcher en les touchant ou en touchant leur ballon ou encore en récupérant leur ballon quand celui-ci est conduit au pied. Si un bleu est « pris », alors il doit retourner dans le château pour une nouvelle tentative.

Le cercle de la honte

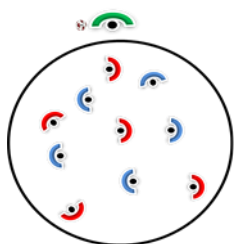
🤖 Tout(e)s les joueurs(ses) se déplacent autour du cercle (avec ou sans ballon). Au signal de l'éducateur, chaque joueur(se) doit aller (avec ou sans ballon) dans un des cerceaux placés dans le cercle.

🤖 Celui qui se retrouve sans cerceau fait perdre son équipe (mettre un nombre de cerceaux égal au nombre de joueurs(ses) moins 1).

🤖 Variante : chaque joueur(se) est initialement placé dans un cerceau. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller contourner un plot avant de revenir dans un cerceau. Le dernier arrivé fait perdre son équipe.



La queue du diable

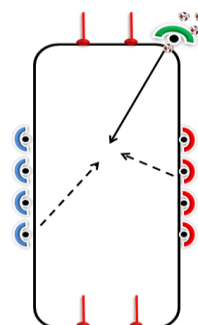


🤖 Chaque enfant attache une chasuble dans son short. L'objectif pour les bleus, attraper un maximum de chasuble de l'autre équipe et vis versa. Quand un bleu attrape une chasuble rouge, il l'attache dans son short.

🤖 Le jeu se joue avec un temps donné, avec ou sans ballon.

Le bérêt but

🤖 Dans chaque équipe de « x » joueurs(ses), chacun(e) possède un numéro de 1 à « x ». A l'appel de son numéro, le(a) joueur(se) concerné(e) de chaque équipe doit récupérer le ballon envoyé par l'entraîneur pour aller marquer dans le but de l'autre équipe

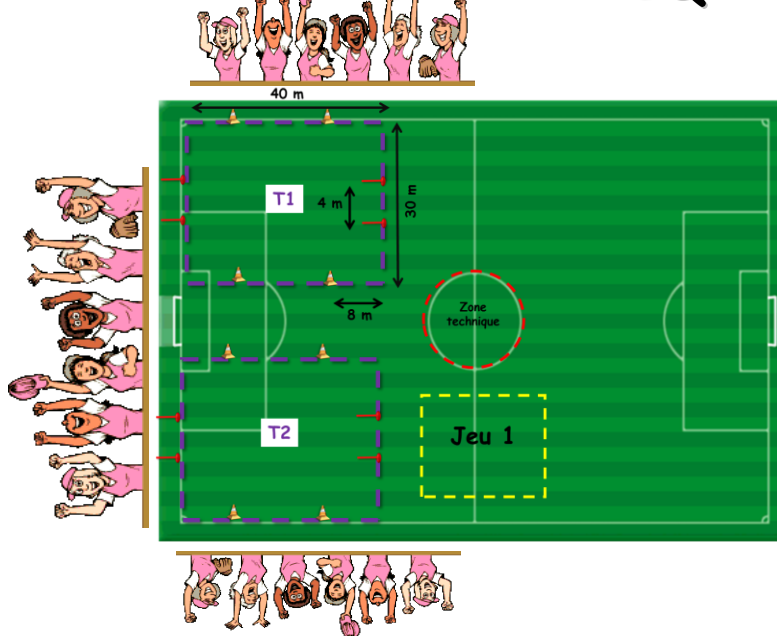


🤖 Faire varier les départs de ballon

Pour plus de jeux, voir GIFE : « Les contenus »

SUIVI DES PLATEAUX

PLATEAU A 4 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

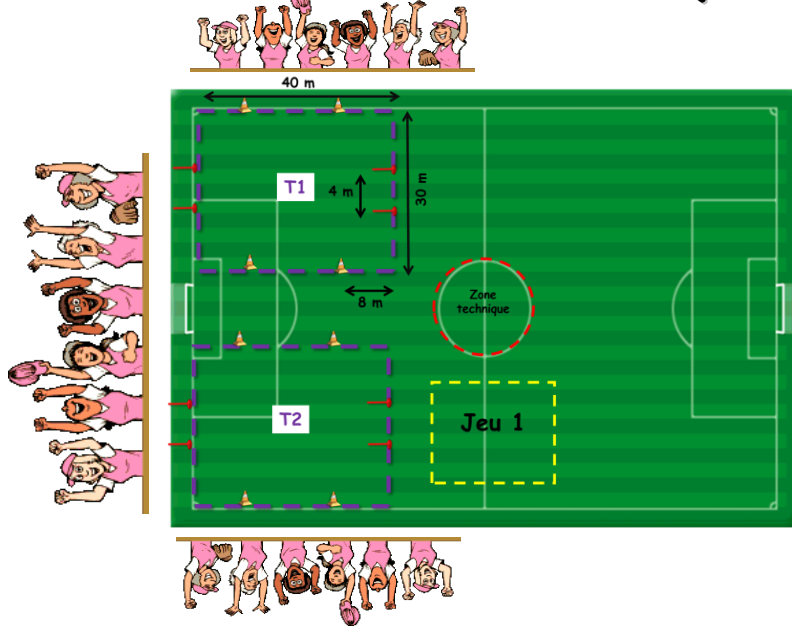
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	J	T1	T2	T1
E2		T1	T1	J	T1	T1
E3		T2	J	T1	T1	T2
E4		T2	T1	J	T2	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 5 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 4 :

Equipe 2 :

Equipe 5 :

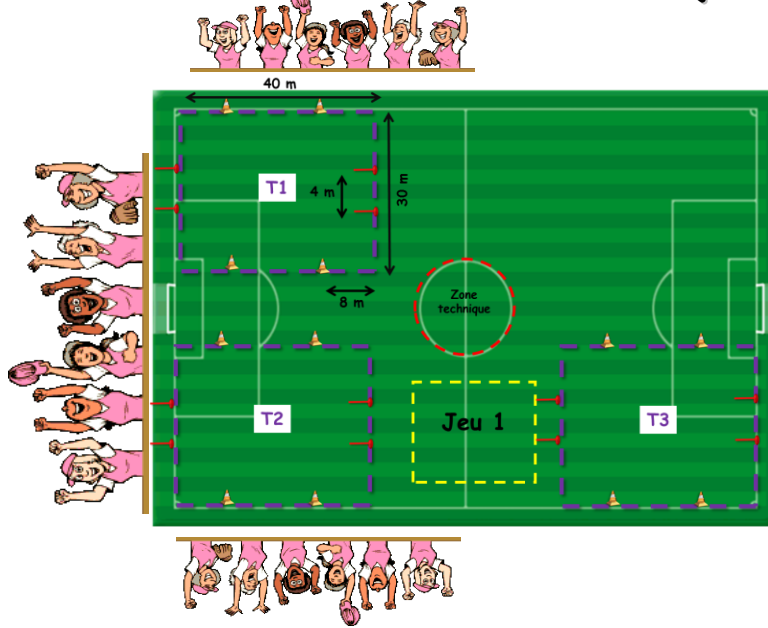
Equipe 3 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1	J
E2		T1	T2	T1	J	T1
E3		T2	T2	J	T1	T2
E4		T2	J	T2	T2	T1
E5		J	T1	T1	T2	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 6 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 4 :

Equipe 2 :

Equipe 5 :

Equipe 3 :

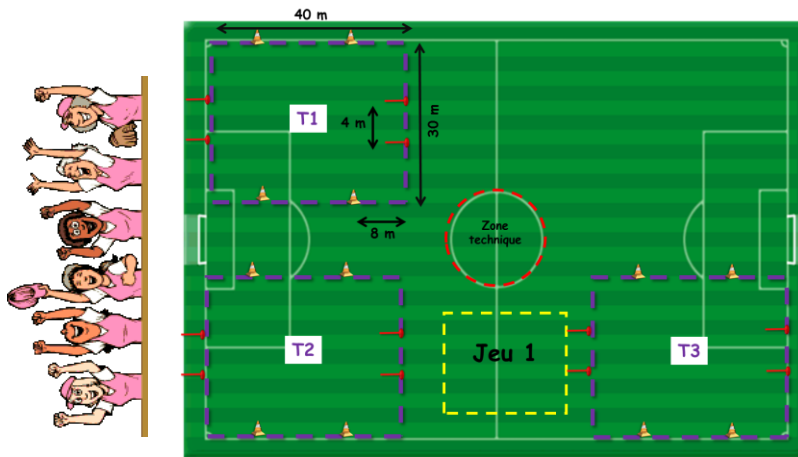
Equipe 6 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T2	J	T1	T1
E2		T1	J	T1	T2	T3
E3		T2	T1	J	T2	T2
E4		T2	J	T2	T3	T1
E5		J	T1	T2	T1	T3
E6		J	T2	T1	T3	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 7 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

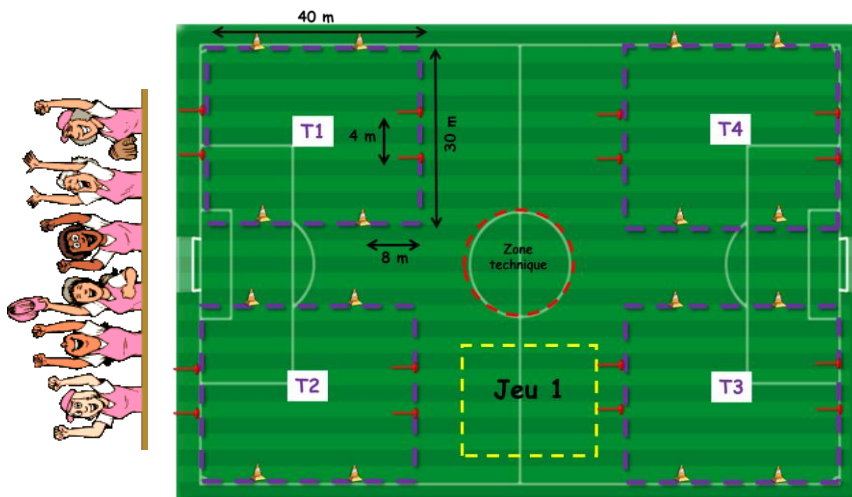
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu	6 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T1	Récup	T3	J	T2
E2		T1	T2	J	T1	T1	Récup
E3		T2	T1	J	T2	T2	Récup
E4		T2	J	T2	T3	T1	Récup
E5		T3	Récup	T2	T2	J	T1
E6		T3	J	T1	T1	Récup	T2
E7		J	T2	T1	Récup	T2	T1

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 8 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

Equipe 4 :

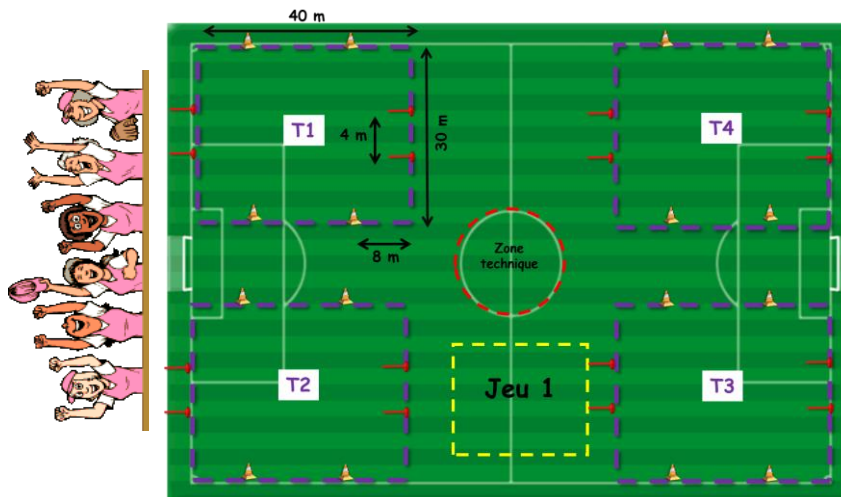
Equipe 8 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		J	T1	T1	T2	T4
E2		J	T2	T2	T1	T1
E3		T1	J	T3	T2	T1
E4		T2	J	T2	T3	T3
E5		T3	T1	J	T3	T2
E6		T2	T3	J	T1	T4
E7		T3	T2	T3	J	T3
E8		T1	T3	T1	J	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 9 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 6 :

Equipe 2 :

Equipe 7 :

Equipe 3 :

Equipe 8 :

Equipe 4 :

Equipe 9 :

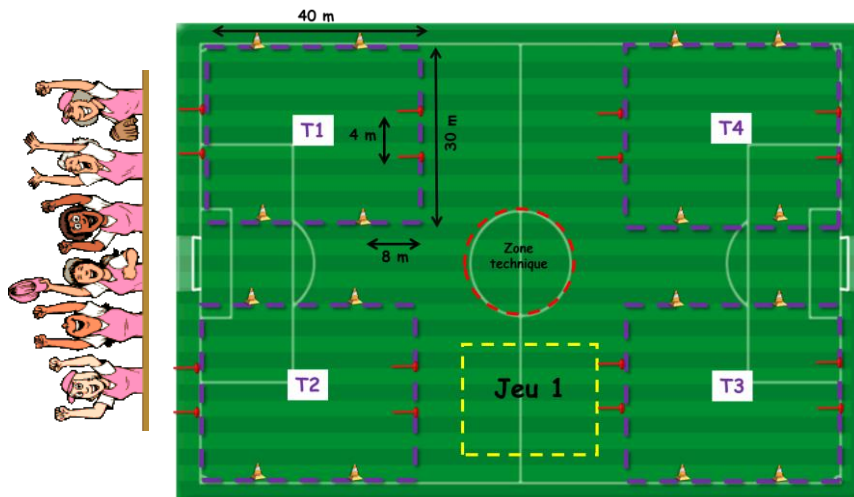
Equipe 5 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu	6 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T2	J	T1	T3	Récup
E2		T1	Récup	T1	J	T2	T1
E3		T2	T1	Récup	T1	J	T1
E4		T2	J	T2	T2	T2	Récup
E5		T3	T2	T3	Récup	J	T2
E6		T3	T3	J	T2	T1	Récup
E7		T4	J	T3	T3	T1	Récup
E8		T4	T3	T2	J	Récup	T2
E9		J	T1	T1	T3	T3	Récup

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 10 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 6 :

Equipe 2 :

Equipe 7 :

Equipe 3 :

Equipe 8 :

Equipe 4 :

Equipe 9 :

Equipe 5 :

Equipe 10 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1	J
E2		T1	T2	T1	J	T1
E3		T2	T2	J	T1	T2
E4		T2	J	T2	T2	T1
E5		J	T1	T1	T2	T2
E6		T3	T3	T4	T3	J
E7		T3	T4	T3	J	T3
E8		T4	T4	J	T3	T4
E9		T4	J	T4	T4	T3
E10		J	T3	T3	T4	T4

1 temps de jeu = 10 minutes

« Valoriser et mettre en confiance favorise l'apprentissage »

I NTERCLUBS

« A LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13
Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.
Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.
Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

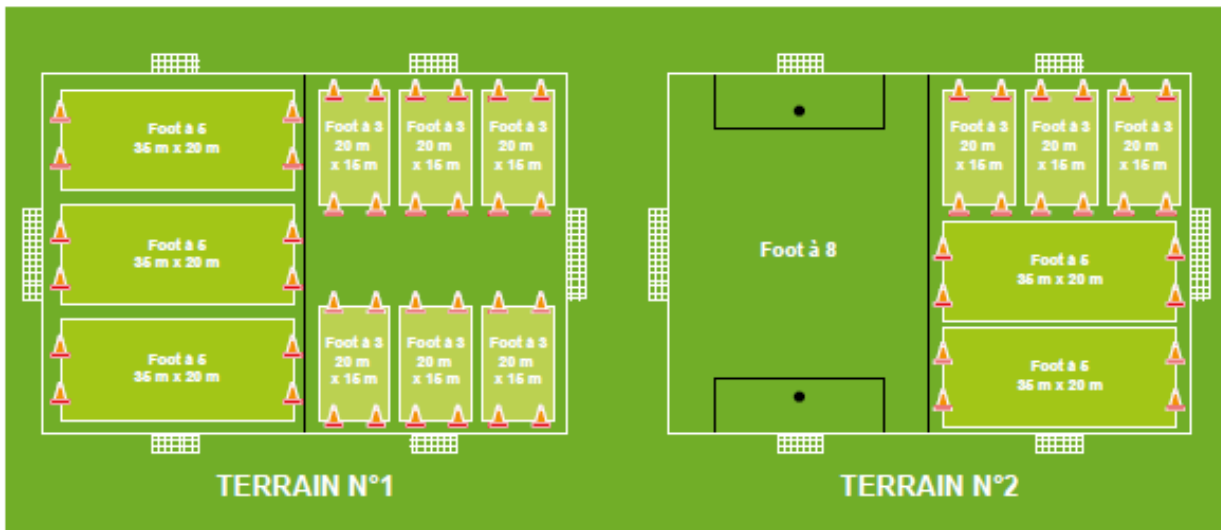
INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U9

Effectif : U6 à U9
Pratique : 3 c 3 à 5 c 5
Suppléants : 0 si possible
Nombre d'équipes : 12 équipes U7
6 équipes U9

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu : n°1

Matériel :

- > Ballons T3 ou T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	12 équipes U7	6 équipes U9
10 h 25	Rotation 2	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
10 h 35	Rotation 3		
10 h 45	Pause - Animations / Atelier éducatif		
11 h 10	Rotation 4	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
11 h 20	Rotation 5		
11 h 30	Rotation 6		
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux et puissent être supportrices



FUTSAL

U8/U9

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Avant la rencontre

MATCHS*

40' max

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Après la rencontre

Lois du jeu :

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous à égalité
- > Protocole avant et après match

EXEMPLE D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U8/U9 N°1

Effectif : U8/U9
Pratique : 4 c 4
Suppléants : 0 à 1
Temps de jeu : 5 x 8 minutes
Espace de jeu n°3 : 20 m x 12 m

Matériel :
 > 4 ballons de futsal
 > 12 jalons / galettes / coupelles
 > 3 à 6 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U8/U9	Exemple pour 6 équipes					
		terrain 1		terrain 2		terrain 3	
10 h 00	Accueil						
10 h 10	Rotation 1	A	B	C	D	E	F
10 h 20	Rotation 2	A	C	D	F	B	E
10 h 30		PAUSE (hydratation...)					
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	F	C	E
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	D	F	C
10 h 55		PAUSE (hydratation...)					
11 h 00	Rotation 5	A	F	E	D	B	C
		Goûter et verre de l'amitié					

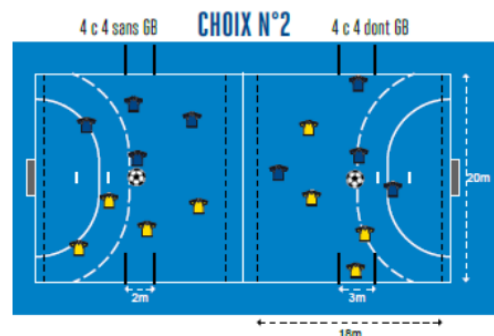


EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U8/U9 N°2

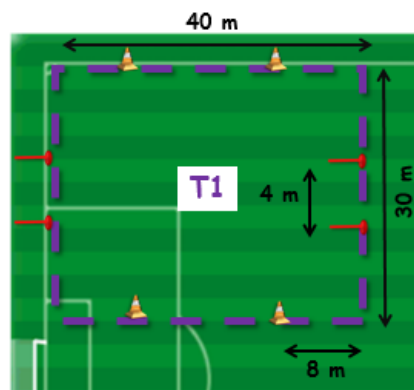
Effectif : U8/U9
Pratique : 4 c 4 dont GB
Suppléants : 0 à 1
Temps de jeu : 6 x 7 minutes
Espace de jeu n° 2 : 20 x 18 m

Matériel :
 > 5 ballons de futsal
 > 8 jalons
 > 2 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U8/U9	Exemple pour 4 à 8 Equipes			
		8 équipes			
		Terrain 1		Terrain 2	
9 h 30	Accueil				
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	H
10 h 20	Rotation 5	A	D	E	H
10 h 30	Rotation 6	B	C	F	G
10 h 40	Rotation 7	A	E	C	G
10 h 50	Rotation 8	B	F	D	H
11 h 00	Rotation 9	A	F	C	H
11 h 10	Rotation 10	B	E	D	G
11 h 20	Rotation 11	A	G	C	E
11 h 30	Rotation 12	B	H	D	F
11 h 45		Goûter et verre de l'amitié			



RÈGLEMENTATION



LE TERRAIN

Dimension 30 m l x 40 m L

4 plots placés à 8m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les deux surfaces de réparation. Remarque : dans cette zone, le gardien de but aura le droit de jouer à la main

Pénalty à 6m, Buts de 4m x 1,5m (hauteur du piquet)

LES EQUIPES :

Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien (ne) de but. Les joueuses U10 sont autorisées à jouer dans la catégorie ainsi que 3 U7 max par équipe.

Elle peut comporter 2 remplaçant(e)s. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs(ses) remplacé(e)s continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçant(e)s

Lors du plateau, tous les JOUEURS ou JOUEUSES doivent participer de façon égale

L'EQUIPEMENT :

Le port des protège-tibias est obligatoire, ainsi que la licence

Ballon taille 3 ou taille 4

LE TEMPS DE JEU :

Temps de jeu de 50 minutes avec alternance de rencontres et atelier : 3 matches et 1 jeu

LES REGLES :

Arbitrage éducatif au bord du terrain

Pas de hors-jeu

Tous les coups francs sont directs. Sur un coup d'envoi, coup franc, corner et touche, les joueurs adverses se situent à 4m.

Les touches s'effectuent au pied avec au choix : rentrer dans le jeu en conduite ou passer à un(e) autre joueur(se), interdiction de marquer directement

Les relances du gardien sont à la main ou au sol au pied, pas de volée ou $\frac{1}{2}$ volée. Sur passe d'un partenaire, le gardien peut se saisir du ballon avec les mains

Relance protégée aux 8m : sur une sortie de but ou quand le gardien de but est en possession du ballon avec les mains, l'adversaire se replace au-delà de la ligne des 8 m. il ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire du GB

Le tacle est interdit

CALENDRIER :

🏀 Rentrée du Foot :

Le samedi 23 septembre 2017

🏀 Rentrée des Ecole Féminine de Football :

Le samedi 23 septembre avec les garçons

🏀 Formations :

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

🏀 U9 :

🏀 U11 :

CALENDRIER DISTRICT :

NOTES :