

La pratique du football chez les U7



100 % JEU + 100 % PLAISIR = 100 % POUR EUX



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2019-2020

CE QUE J'ATTENDS DE MON RESPONSABLE D'EQUIPE

Je m'appelle Noah, j'ai 6 ans, j'attends de mon responsable d'équipe :

- ⚽ Qu'il respecte la philosophie de ma catégorie : *Plaisir / Jeu ...*
- ⚽ Qu'il me valorise et me mette en confiance sans me crier dessus,
- ⚽ Qu'il comprenne que pour moi, le Foot c'est avant tout :
un plaisir ; m'amuser en jouant ; être avec mes copains.
- ⚽ Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains :
Vers 100% de temps de jeu sur le plateau.
- ⚽ Qu'il observe sans me commander et me laisse prendre des initiatives dans le jeu,
- ⚽ Qu'il communique avec moi :
me parle, me conseille, me sécurise, me stimule, me recadre.



« La confiance favorise mon apprentissage »

**« Mes erreurs sont nombreuses... mais indispensables
pour ma progression »**



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 17

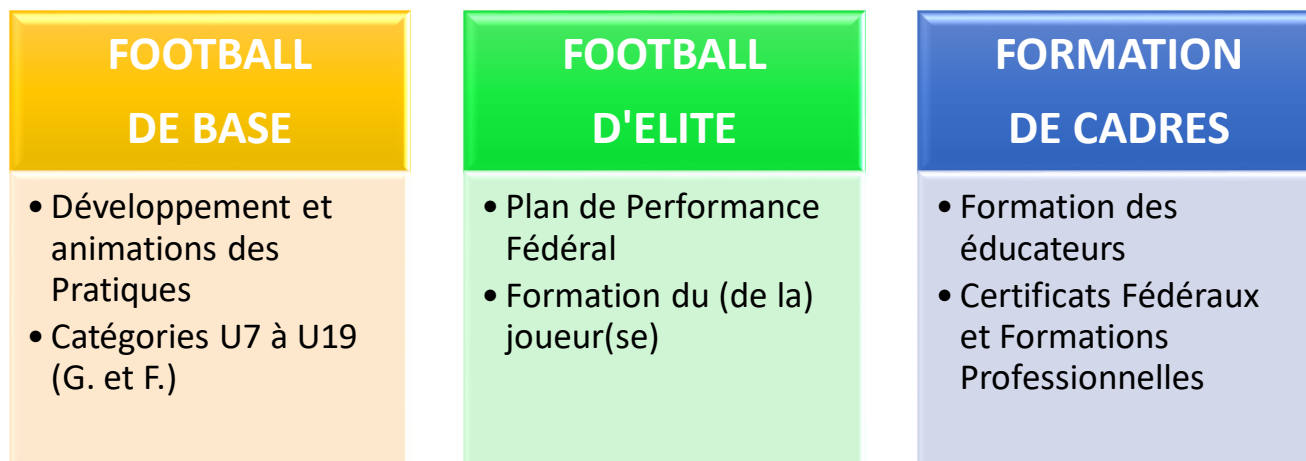
R

EGLEMENTATION

p 20

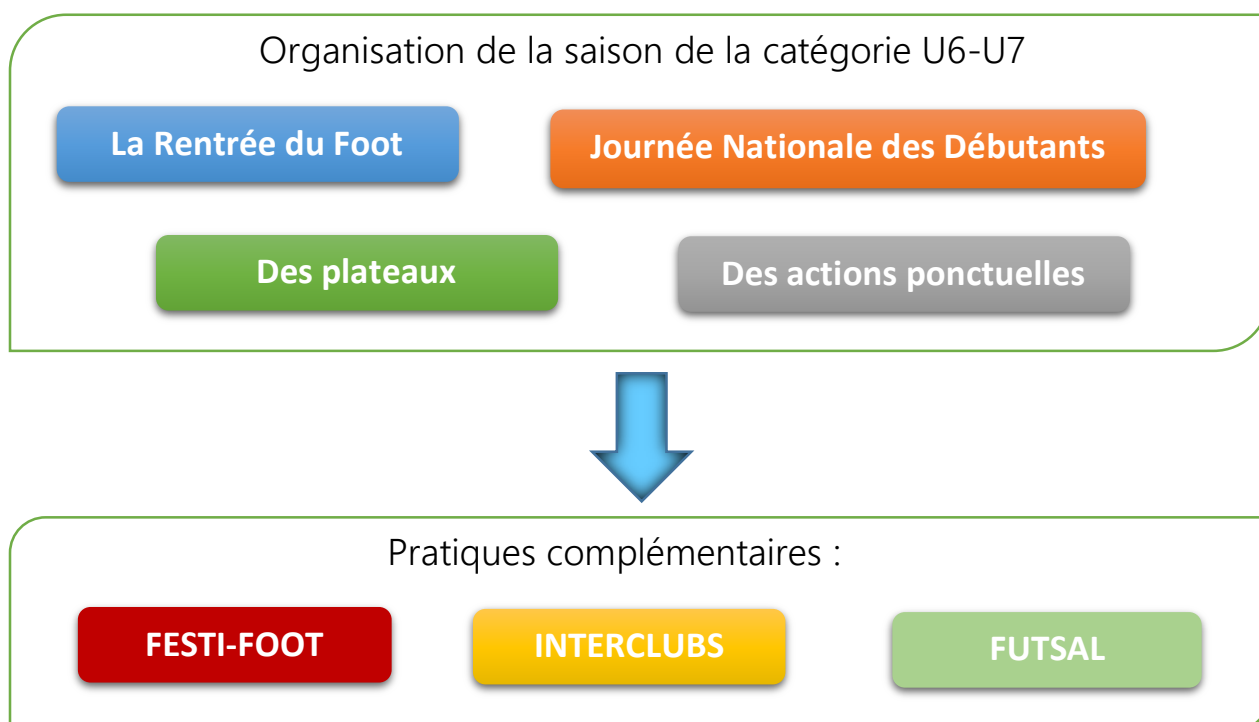


L'Equipe Technique Régionale de la Ligue de Football Nouvelle-Aquitaine (LFNA) s'articule autour de 3 grands axes de travail :



Objectif : **HARMONISATION**

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



LES FORMES DE PRATIQUE

CATEGORIE	U6-U7	
Licenciés (es)	• U6 + U7+ possibilité 2 U8 autorisés par équipe (sous classement) • U6F + U7F + U8F	
Pratique	4 contre 4 (avec gardien)	
Nombre de remplaçants(es)	1 au maximum	
Dimension des Terrains	30 m x 20 m	
Dimensions des Buts	4 m x 1m50	
Zone Gardien de But protégée	Zone à <u>8 mètres</u>	
Temps de Jeu	3 x 10 min de match +1 x 10 min de JEU	
Temps de Jeu par enfant	Tendre vers 100%	
Touche	Au pied sur passe au sol ou conduite. Adversaires à 4m. Interdiction à l'enfant qui fait la touche de marquer directement « ballon arrêté », sauf après une conduite de balle.	
Arbitrage	Arbitrage éducatif à l'extérieur du terrain	
ORGANISATION SUR LA SAISON	• 13 à 17 journées (fin septembre à mi-juin) • Plateaux de 8 à 16 équipes • Rencontres + 1 JEU = jeu réduit (2c2) ou jeu pré-sportif ou atelier technique. (Voir ci-après) • Possibilité d'organiser des plateaux par niveau et/ou par âge	
PRATIQUES COMPLEMENTAIRES		
FESTI-FOOT • 3 contre 3 sans gardien • Buts : 3 m • Terrain : 20m x 15m • 1 plateau sur chaque phase (x2)	INTERCLUBS • 1 à 2 dates proposées sur la saison (GIFE) • 2 à 3 clubs : équipes mixées • Alternance : Rencontres + ateliers du PEF	FUTSAL 1 à 3 rassemblements (déc-janv)

A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU

Organisation du plateau :

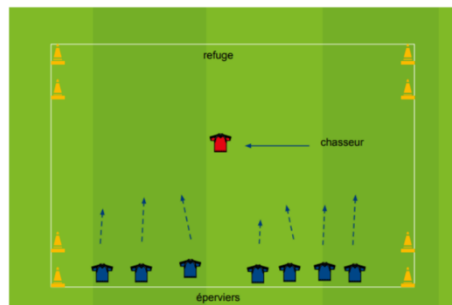


Quelques étapes clefs dans l'organisation d'un plateau :

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 le jeu (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 » pour rassembler tous les enfants aux moments clefs (début et fin de plateau)
12. Passer un moment de convivialité autour du goûter
13. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs

INTEGRATION DES JEUX

L'EPERVIER



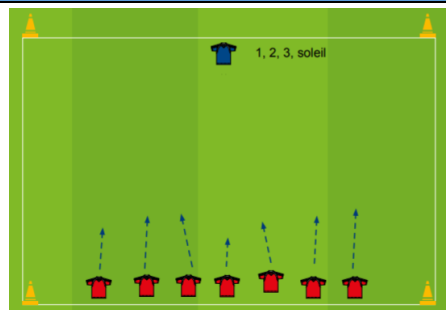
CONSIGNES :

Au signal du loup « 1, 2, 3, éperviers sortez! », les éperviers munis d'un ballon doivent rejoindre la base opposée (refuge) en traversant la zone centrale sans se faire prendre par le loup.

Le loup est un(e) joueur(se) sans ballon qui « prend » les éperviers en les touchant ou en touchant leur ballon ou encore en sortant leur ballon des limites du terrain quand celui-ci est conduit au pied.

Le ou la joueur(se) pris peut remplacer le loup ou se joindre à lui etc.. (les loups peuvent effectuer des chaînes notamment quand ils sont nombreux).

1-2-3 SOLEIL



CONSIGNES :

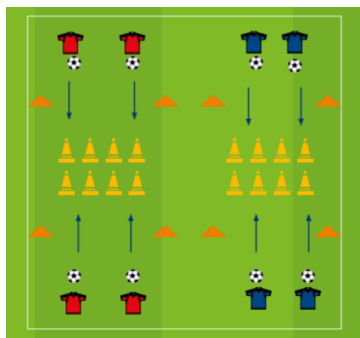
Un joueur énonce « 1-2-3 soleil » dos à ses partenaires. Au même moment les joueurs partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le premier arrivé au soleil prend la place du compteur.

Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.

Evolution :

Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied

LE JEU DES QUILLES

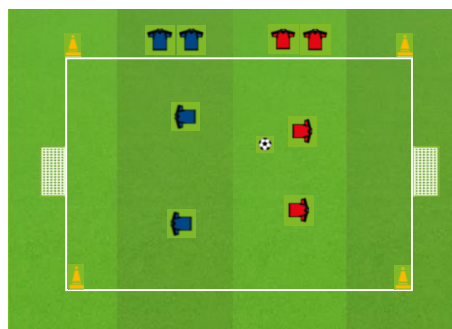


CONSIGNES :

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

OU L'équipe qui a touché ou qui a fait tomber le plus grand nombre de plots en un temps déterminé a gagné.

JEU : 2 CONTRE 2



CONSIGNES :

2 équipes de 2 joueurs sans gardiens avec remplaçants.

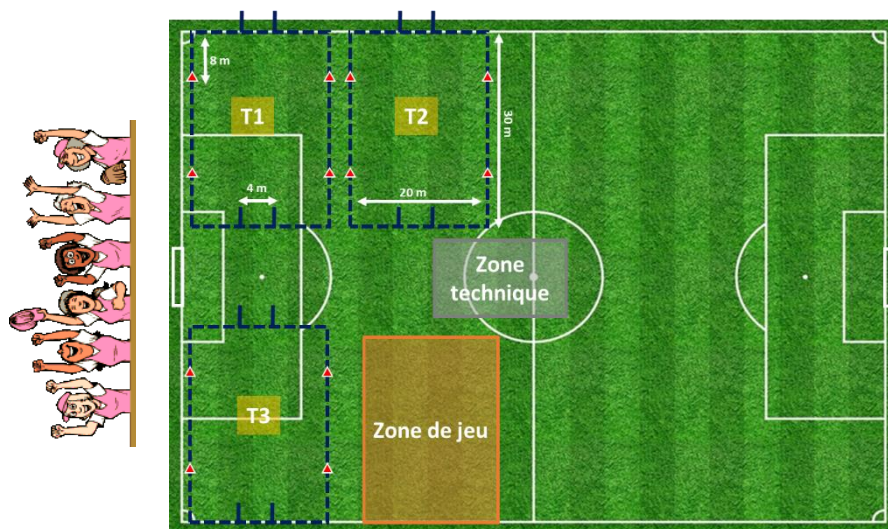
Changement des joueurs toutes les 2 min.

Dimension du terrain : 20 m x 15 m

Buts : 3 m

SUIVI DES PLATEAUX

PLATEAU A 8 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

Equipe 4 :

Equipe 8 :

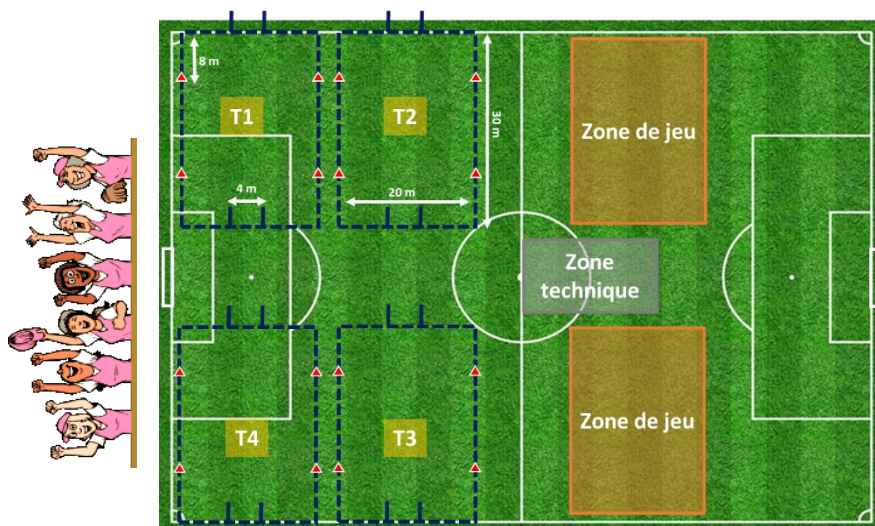
DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T2	T3	Jeu
E2		T1	Jeu	T2	T2
E3		T2	T3	Jeu	T3
E4		T2	T1	T1	Jeu
E5		T3	Jeu	T1	T1
E6		T3	T2	Jeu	T2
E7		Jeu	T1	T2	T3
E8		Jeu	T3	T3	T1

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 :

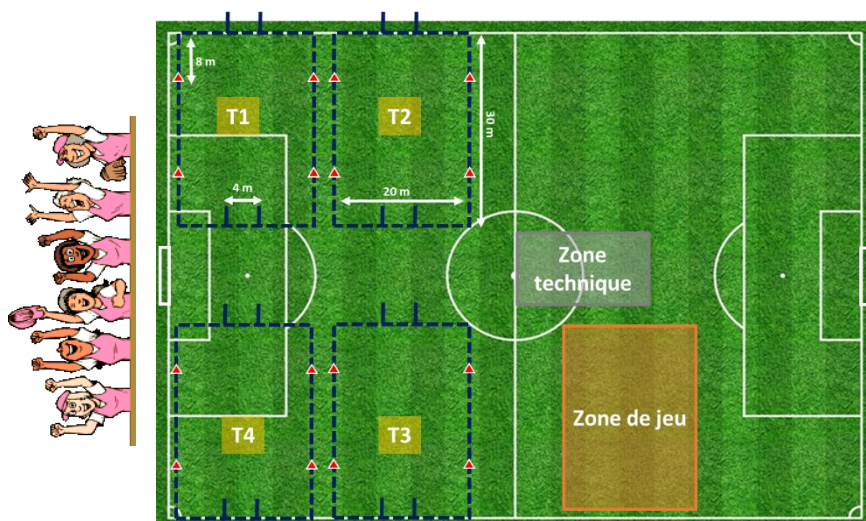
DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1
E2		T1	T2	T1	Jeu
E3		T2	T1	Jeu	T2
E4		T2	Jeu	T1	T1
E5		Jeu	T2	T2	T2
E6		Jeu	T3	T3	T3
E7		Jeu	T3	T4	T4
E8		T3	Jeu	T3	T4
E9		T3	Jeu	T4	T3

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 :

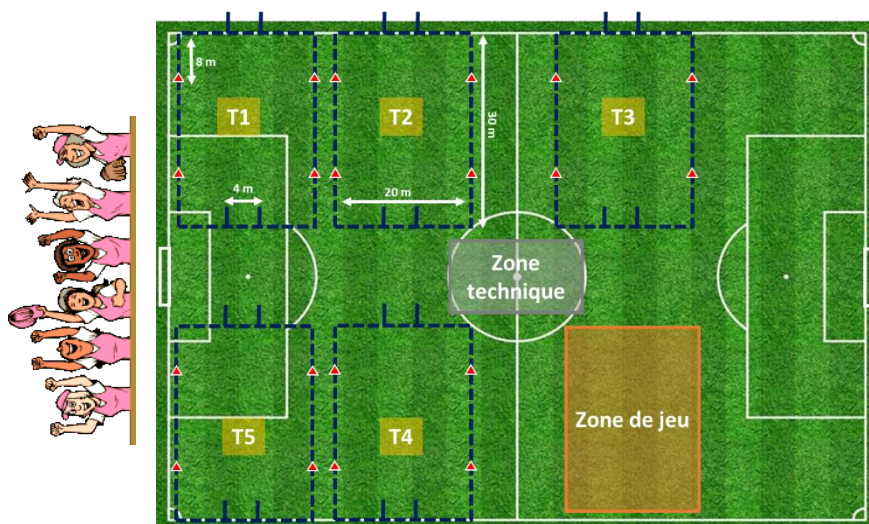
DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes



PLATEAU A 11 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 7 :

Equipe 2 :

Equipe 8 :

Equipe 3 :

Equipe 9 :

Equipe 4 :

Equipe 10 :

Equipe 5 :

Equipe 11 :

Equipe 6 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T1	T2	Jeu
E2		T1	Jeu	T1	T1
E3		T2	T1	Jeu	T1
E4		T2	T2	T1	Jeu
E5		T3	Jeu	T2	T2
E6		T3	T2	Jeu	T2
E7		T4	T3	T4	T3
E8		T4	T4	T3	Jeu
E9		T5	T3	Jeu	T4
E10		T5	Jeu	T3	T3
E11		Jeu	T4	T4	T4

1 temps de jeu = 10 minutes



PLATEAU A 12 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 7 :

Equipe 2 :

Equipe 8 :

Equipe 3 :

Equipe 9 :

Equipe 4 :

Equipe 10 :

Equipe 5 :

Equipe 11 :

Equipe 6 :

Equipe 12 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T1	T2	Jeu
E2		T1	Jeu	T1	T1
E3		T2	T1	Jeu	T1
E4		T2	T2	T1	Jeu
E5		T3	Jeu	T2	T2
E6		T3	T2	Jeu	T2
E7		T4	T4	T5	Jeu
E8		T4	Jeu	T4	T4
E9		T5	T4	Jeu	T4
E10		T5	T5	T4	Jeu
E11		T6	Jeu	T5	T5
E12		T6	T5	Jeu	T5

1 temps de jeu = 10 minutes



PLATEAU A 13 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 8 :

Equipe 2 :

Equipe 9 :

Equipe 3 :

Equipe 10 :

Equipe 4 :

Equipe 11 :

Equipe 5 :

Equipe 12 :

Equipe 6 :

Equipe 13 :

Equipe 7 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T1	T2	Jeu
E2		T1	Jeu	T1	T1
E3		T2	T1	Jeu	T1
E4		T2	T2	T1	Jeu
E5		T3	Jeu	T2	T2
E6		T3	T2	Jeu	T2
E7		T4	Jeu	T3	T4
E8		T4	T5	Jeu	T3
E9		T5	T5	T4	T5
E10		T5	T4	T3	Jeu
E11		Jeu	T4	T5	T5
E12		Jeu	T3	T5	T4
E13		Jeu	T3	T4	T3

1 temps de jeu = 10 minutes





PLATEAU A 14 EQUIPES

Equipe 1 :

Equipe 8 :

Equipe 2 :

Equipe 9 :

Equipe 3 :

Equipe 10 :

Equipe 4 :

Equipe 11 :

Equipe 5 :

Equipe 12 :

Equipe 6 :

Equipe 13 :

Equipe 7 :

Equipe 14 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		Jeu	T1	T1	T2
E2		T3	T1	Jeu	T1
E3		T3	T2	T2	T3
E4		T2	T2	T1	Jeu
E5		T2	Jeu	T3	T3
E6		T1	Jeu	T3	T2
E7		T1	Jeu	T2	T1
E8		T4	Jeu	T4	T5
E9		T4	T5	Jeu	T4
E10		T5	T5	T5	T6
E11		T5	T4	T4	Jeu
E12		Jeu	T4	T6	T6
E13		Jeu	T3	T6	T5
E14		Jeu	T3	T5	T4

1 temps de jeu = 10 minutes



PLATEAU A 15 EQUIPES

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Equipe 5 :

Equipe 6 :

Equipe 7 :

Equipe 8 :

Equipe 9 :

Equipe 10 :

Equipe 11 :

Equipe 12 :

Equipe 13 :

Equipe 14 :

Equipe 15 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	Jeu	T1	T2
E2		T1	T3	Jeu	T1
E3		T2	T3	T2	T3
E4		T2	T2	T1	Jeu
E5		Jeu	T2	T3	T3
E6		Jeu	T1	T3	T2
E7		Jeu	T1	T2	T1
E8		T3	T5	T6	Jeu
E9		T3	Jeu	T5	T5
E10		T4	T6	Jeu	T6
E11		T4	T4	T4	Jeu
E12		T5	Jeu	T4	T4
E13		T5	T5	Jeu	T5
E14		Jeu	T4	T5	T6
E15		Jeu	T6	T6	T4

1 temps de jeu = 10 minutes

15





PLATEAU A 16 EQUIPES

Equipe 1 :

Equipe 9 :

Equipe 2 :

Equipe 10 :

Equipe 3 :

Equipe 11 :

Equipe 4 :

Equipe 12 :

Equipe 5 :

Equipe 13 :

Equipe 6 :

Equipe 14 :

Equipe 7 :

Equipe 15 :

Equipe 8 :

Equipe 16 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T2	T3	Jeu
E2		T1	Jeu	T2	T2
E3		T2	T3	Jeu	T3
E4		T2	T1	T1	Jeu
E5		T3	Jeu	T1	T1
E6		T3	T2	Jeu	T2
E7		Jeu	T1	T2	T3
E8		Jeu	T3	T3	T1
E9		T4	T5	T6	Jeu
E10		T4	Jeu	T5	T5
E11		T5	T6	Jeu	T6
E12		T5	T4	T4	Jeu
E13		T6	Jeu	T4	T4
E14		T6	T5	Jeu	T5
E15		Jeu	T4	T5	T6
E16		Jeu	T6	T6	T4

1 temps de jeu = 10 minutes



INTERCLUBS

« 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.

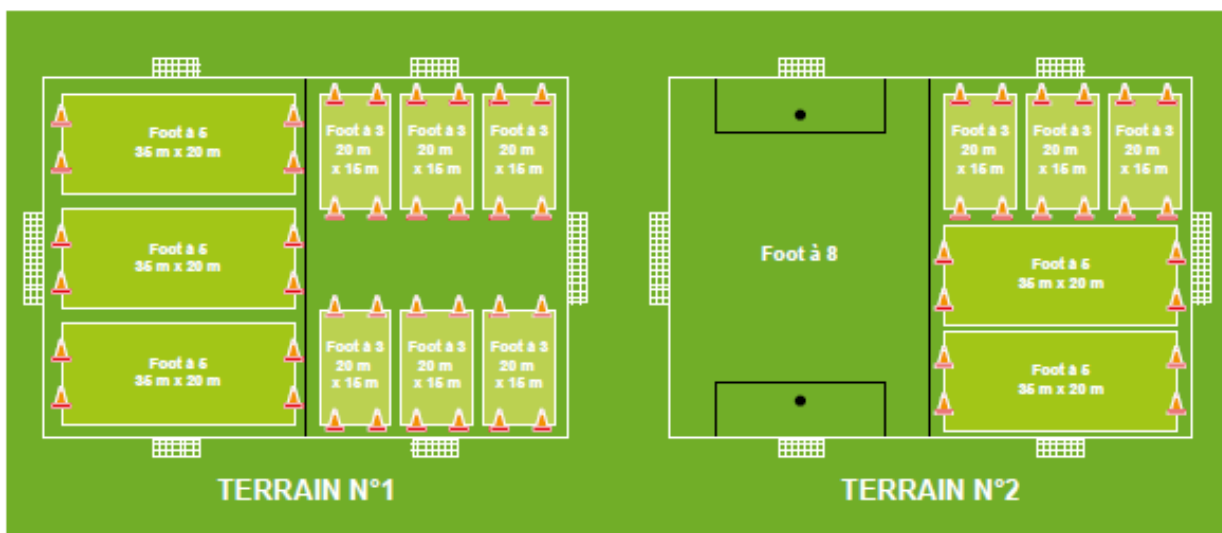
INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

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

FESTI-FOOT

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
- > 16 équipes : installer 8 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL

Un seul ascenseur (poule unique)

OU 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 5'.

ROTATIONS :

- 1^{er} Temps :** Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'.
- 2^e Temps :** Croisement des poules
Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain et les autres sur un autre demi-terrain sur 4 séquences de 5'.

U6U7

AUTO ARBITRAGE

Le Terrain	20 m x 15 m
Buts	2 m x 1 m 50
Ballon	Ballon N°3
Nbre Joueurs	3 contre 3. Pas de GB Pas de remplaçant
Touches	Au pied, sur passe au sol ou conduite au choix du joueur
Temps de Jeu	8 x 5 min ou 10 x 4 min (selon le nombre de terrain)
Sortie de But	Le ballon est posé au sol à <u>3m</u> du but. L'adversaire doit se tenir à <u>4m</u> du ballon.
Hors-Jeu	NON



FUTSAL

U6/U7

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Avant la rencontre

TEMPS DE JEU *

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

EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U6/U7

EXEMPLE N°1

Effectif : U6/U7

Pratique : 3 c 3 (4 c 4 dont GB)

Suppléants : 0 à 1

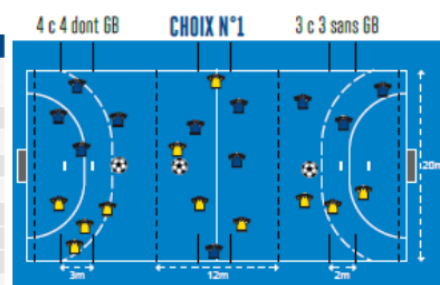
Temps de jeu : 5 x 8 minutes

Espace de jeu n°3 : 20 m x 18 m

Matériel :

- > 4 ballons de futsal
- > 12 jalons / gallettes / coupelles
- > 6 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U6/U7	Exemple pour 6 équipes					
10 h 00	Accueil	terrain 1		terrain 2		terrain 3	
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							



EXEMPLE N°2

Effectif : U6/U7

Pratique : 4 c 4 sans GB ou 4 c 4 dont GB

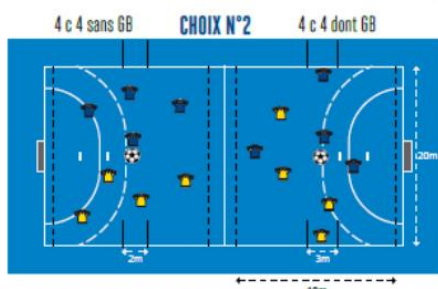
Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu n°2 : 18 x 20 m

Matériel :

- > 4 ballons de futsal
- > plots ou jalons + coupelles / gallettes
- > 2 jeux de 4 chasubles.



Horaires	U6/U7	Exemple pour 4 à 8 Equipes			
9 h 30	Accueil	8 équipes			
		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	H
10 h 20	Rotation 5	A	D	E	H
10 h 30	Rotation 6	B	C	F	G
10 h 40		PAUSE (hydratation...)			
10 h 50	Rotation 7	A	E	B	F
11 h 00	Rotation 8	C	G	D	H
11 h 10	Rotation 9	A	G	B	H
11 h 20	Rotation 10	E	C	F	D
11 h 30	Rotation 11	A	F	E	B
11 h 45	Rotation 12	C	H	G	D
11 h 50		Goûter et verre de l'amitié			

EXEMPLE N°3

Effectif : U6/U7

Pratique : 3 c 3

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 7 x 6 minutes

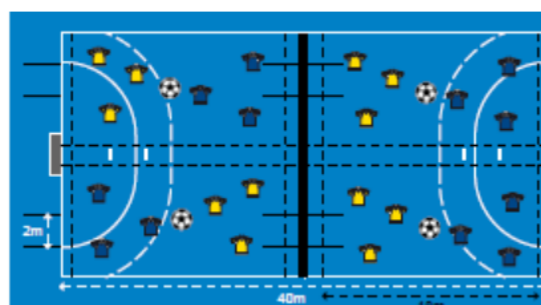
Espace de jeu n°1 : 10 m x 18 m

Matériel :

- > Bâche de délimitation et protection à la ligne médiane
- > 8 ballons de futsal
- > 16 plots ou jalons + coupelles / gallettes
- > 4 jeux de 4 chasubles

Horaires	U6/U7	Exemple pour 8 équipes							
10 h 00	Accueil	terrain 1		terrain 2		terrain 3		terrain 4	
10 h 15	Rotation 1	A	B	C	D	E	F	G	H
10 h 25	Rotation 2	A	C	B	D	E	G	F	H
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	C	E	H	F	G
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	F	C	D	D	H
10 h 55		PAUSE (hydratation...)							
11 h 05	Rotation 5	A	F	B	C	C	H	D	G
11 h 15	Rotation 6	A	G	B	C	C	E	D	F
11 h 25	Rotation 7	A	H	B	C	C	F	D	E
11 h 35		Goûter et verre de l'amitié							

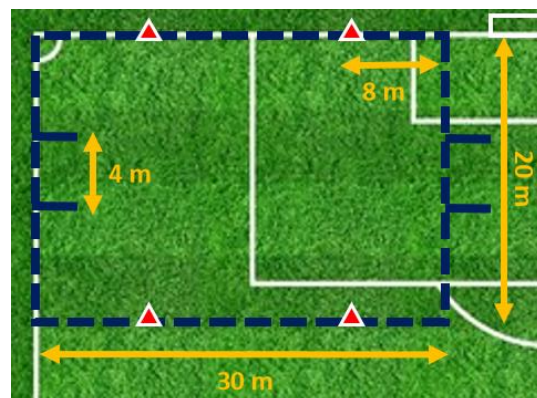
3 c 3 sans GB



RÈGLEMENTATION

LE TERRAIN

- Dimension : 30m x 20m.
- 4 plots placés à 8m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent de déterminer les deux surfaces de réparation. Remarque : Dans cette zone, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.
- Dimension des Buts : 4m x 1,5m (hauteur du piquet)
- Point de penalty à 6m de la ligne de but



LES EQUIPES :

- Une équipe se compose de 4 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but. *Les joueuses U8F sont autorisées à jouer dans la catégorie. Possibilité de faire participer 2 joueurs U8 garçons maximum par équipe (seulement pour les enfants qui découvrent la pratique « joueur débutant »... ou bien les enfants nés en fin d'année civile).*
- Elle peut comporter 1 remplaçant. Celui-ci peut entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

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

L'EQUIPEMENT :

- Le port des protège-tibias est obligatoire.
- Ballon taille N°3

LE TEMPS DE JEU :

- Temps de jeu de 40 minutes avec alternance de rencontres et ateliers : 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 : sur une passe au sol ou en conduite (interdiction à l'enfant qui fait la touche de marquer directement sauf après une conduite de balle)
- Les relances du gardien sont à la main ou au sol au pied, pas de volée ou ½ volée (dans ce cas, à refaire). 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 8m. Il ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire du gardien de but.
- Le tackle est interdit



CALENDRIER :

 Rentrée du Foot :

Le samedi 28 septembre 2019

 Rentrée des Ecole Féminine de Football :

Le samedi 05 octobre 2019

 Journée Nationale :

Le samedi 30 mai 2020

 Réunion de fin de saison :

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

 Formations :

 U7 :

 U9 :

 U11 :

LABEL JEUNES :

La reconnaissance du travail du club pour les jeunes

 3 niveaux de label :



 Projet Club :

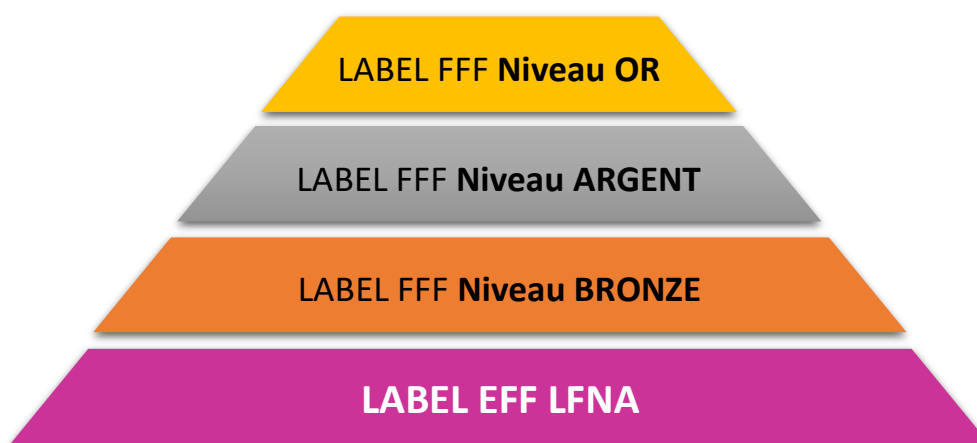


Validation de 4 Projets :

-  ASSOCIATIF
-  ENCADREMENT et FORMATION
-  EDUCATIF
-  SPORTIF

LABEL ECOLE FEMININE DE FOOTBALL :

L'obtention du Label Ecole Féminine de Football est soumis à la validation de critères incontournables de 4 projets du club : Associatif, Sportif, Educatif et Encadrement et Formation. Voici les 4 niveaux de label :



Contact : le Conseiller Technique Départemental du Développement et Animation des Pratiques de votre District

CALENDRIER DISTRICT :

NOTES :