La pratique du football chez les : U11F-U13F et U14F-U17F « Secteurs »

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

LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2020-2021

« LES 10 COMMANDEMENTS »

DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie.
2. S'assurer qu'elles ont toutes leur licence.
3. Temps de jeu égal pour tous.
4. Les laissez jouer et mettez en confiance la joueuse (valoriser).
5. Chercher le jeu avant l'enjeu.
6. Autoriser les joueuses à prendre des initiatives dans le jeu.
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 :

PREAMBULE p 4

LES FORMES DE PRATIQUE p 5

ANIMATION ET ACCUEIL DU MATCH p 6

INTEGRATION DES JOURNEES LOISIRS (+2 FOOT) p 7

S'AUTO-ARBITRER p 8

INTERET DU JONGLAGE A L'ENTRAINEMENT p 9

REGLEMENTATION p 10

PREAMBULE

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

FOOTBALL DE BASE	FOOTBALL D'ELITE	FORMATION DE CADRES
• Développement et animations des Pratiques • Catégories U7 à U19 (G. et F.)	• Plan de Performance Fédéral • Formation du (de la) joueur(se)	• Formation des éducateurs • Certificats Fédéraux et Formations Professionnelles

Objectif : HARMONISATION

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

L'organisation de la saison en U11F-U13F et U14F-U17F s'articule autour de plusieurs animations :

PRATIQUES	Catégories	Effectif	Gestion phase 1	Gestion phase 2
U14F - U17F	U17F + U16F + U15F + U14F	Foot à 8	Secteurs	Secteurs
		Foot à 5	Secteurs	Secteurs
U11F - U13F	U13F + U12F + U11F	Foot à 8	Secteurs	Secteurs
		Foot à 5	Secteurs	Secteurs

Les sous et sur classements ne sont pas autorisés

Déroulement de la saison sur deux phases :

- 1° phase : 3 octobre 2020 au 31 janvier 2021
- Janvier-Février : Animation FUTSAL
- 2° phase : A partir du 27 février 2021 au 8 mai 2021

Ensemble, faisons bloc contre le coronavirus

Contribuons efficacement à l'intérêt suprême de la SANTE PUBLIQUE, de la réduction de risque de propagation d'un virus mortel et de la préservation de la sécurité sanitaire et sociale de tous les citoyens.

LES FORMES DE PRATIQUE

CATEGORIE	U11F-U13F	U14F-U17F
Licenciés (es)	U13F + U12F + U11F	U17F + U16F + U15F + U14F
Pratique	• 8 contre 8 • 5 contre 5	• 8 contre 8 • 5 contre 5
Nombre de remplaçants(es)	Foot à 8 : 4 maximum / Foot à 5 : 2 maximum	
Dimension des Terrains	• Foot à 8 : ½ terrain à 11 • Foot à 5 : 45 m x 35 m (Tolérance : Longueur 40 à 45m / Largeur : 30 à 35m)	
Temps de Jeu	• Foot à 8 : 2 x 30 min • Foot à 5 : 60 min (forme plateau) Pour les U10F-U11F pas plus de 50min de jeu	• Foot à 8 : 2 x 35 min • Foot à 5 : 70 min (forme plateau)
Temps de Jeu minimum par joueuse	50 % du temps de jeu	
Touche	Foot à 8 : A la main / Foot à 5 : Au pied sur passe au sol ou conduite. Adversaires à 4m. Interdiction à joueuse qui fait la touche de marquer directement « ballon arrêté », sauf après une conduite de balle.	
Arbitrage	Foot à 8 : 3 arbitres, les remplaçantes officient à la touche. Foot à 5 : Arbitrage éducatif* à l'extérieur du terrain, défini avant le début de la rencontre par l'un des deux éducateurs ou responsables des équipes en présence ** Cette personne doit connaitre les lois du jeu spécifique au Foot à 5, elle est chargée de veiller à les faire respecter avec beaucoup de bienveillance (voir ci-après « règlementation »)*	
Zone du gardien de but	Foot à 8 - surface de réparation : 26m x 13m	
Hors-Jeu	Foot à 8 : Hors-jeu à la médiane	
ORGANISATION SUR LA SAISON	2 phases : 20 à 28 journées - Organisation Secteurs	
	Plateau à 3 ou 4 équipes	Foot à 8 : Match simple / Foot à 5 : Format plateau

PRATIQUES COMPLEMENTAIRES

INTERCLUBS	FUTSAL	+ 2 FOOT
• 1 à 2 dates proposées sur la saison (GIFE) • 2 à 3 clubs : équipes mixées • Alternance : Rencontres + ateliers du PEF	1 à 3 rassemblements (décembre-janvier)	Actions ponctuelles : Festi-Foot / Golf-Foot / Jour de Coupe / Duo-Foot / Beach Soccer

ANIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU – Foot à 5

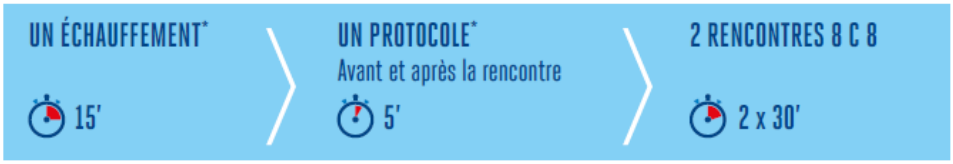
Organisation du plateau :

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

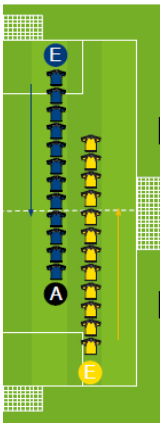
ANIMATION ET ACCUEIL DU MATCH – Foot à 8

Déroulé du match :



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

1. Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes et de l'arbitre
2. Prévoir le goûter
3. Prévoir les bouteilles d'eau pour les équipes
4. Imprimer la feuille de plateau ou de match
5. 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
6. Laissez-les jouer au minimum la moitié du temps
7. Mettre en place le protocole : avant le début du match et à la fin du match, comme les grands, tous les acteurs : JOUEUES + EDUCATEURS + ARBITRES se serrent la main
8. Passer, tous ensemble, un moment de convivialité autour du goûter



NTEGRATION 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 :

5 activités vous sont proposées :

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

Toutes ces actions sont disponibles sur Le Guide Interactif du Football des Enfants : GIFE

+ 2 FOOT - FESTIFOOT

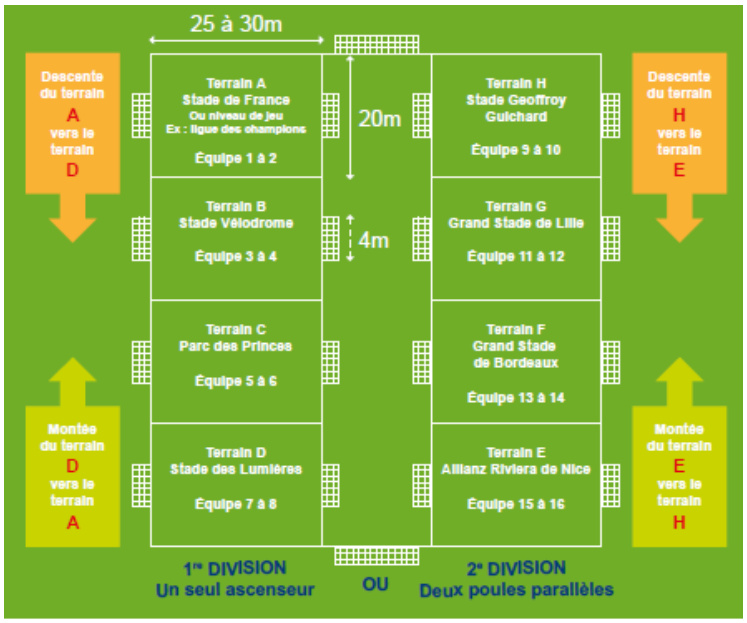
UN ÉCHAUFFEMENT*	UN PROTOCOLE*	RENCONTRES 4 C 4 À 5 C 5
15'	Avant et après la rencontre 5'	50' max

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 : **1er Temps :** Identique formule ascenseur sur 4 séquences **2e Temps :** Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1re Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2e Division).



Tout le monde joue. Tout le monde est titulaire !
Offrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important,
Laisser jouer - besoin de communiquer avec mes partenaires,
Etre en permanence en position de marquer ou de protéger son but,
Réussir à maîtriser des phases de transitions,
Auto arbitrage,
Nourrir l'envie de jouer et d'entreprendre,
Changer de repères et de postes,
Evoluer à son niveau.

« Valoriser et mettre en confiance favorise l'apprentissage »

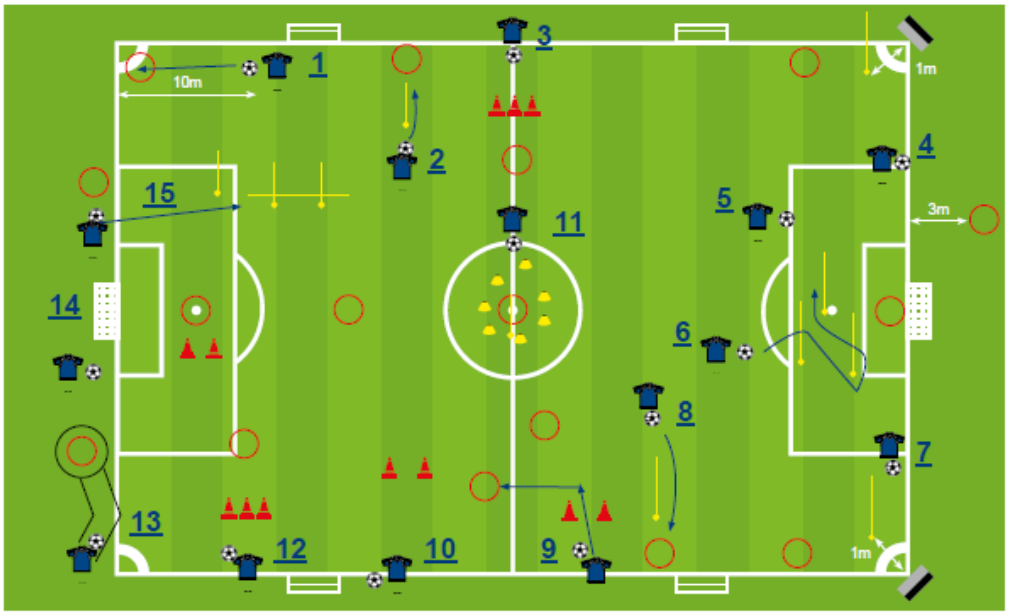
GOLF-FOOT

UN ÉCHAUFFEMENT*	UN PROTOCOLE*	GOLF-FOOT
15'	Avant et après la rencontre 5'	50'

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 GOLF-FOOT

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

DUO-FOOT OU BIATHLON DES LOIS DU JEU

UN ÉCHAUFFEMENT*	UN PROTOCOLE*	DUO-FOOT
15'	Avant et après la rencontre 5'	40'

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 DU JEU ?

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.
2e tour changement de pied…

Organisation :

> Prévoir le sens de rotation des équipes

> Possibilité d'ajouter ou de modifier les ateliers

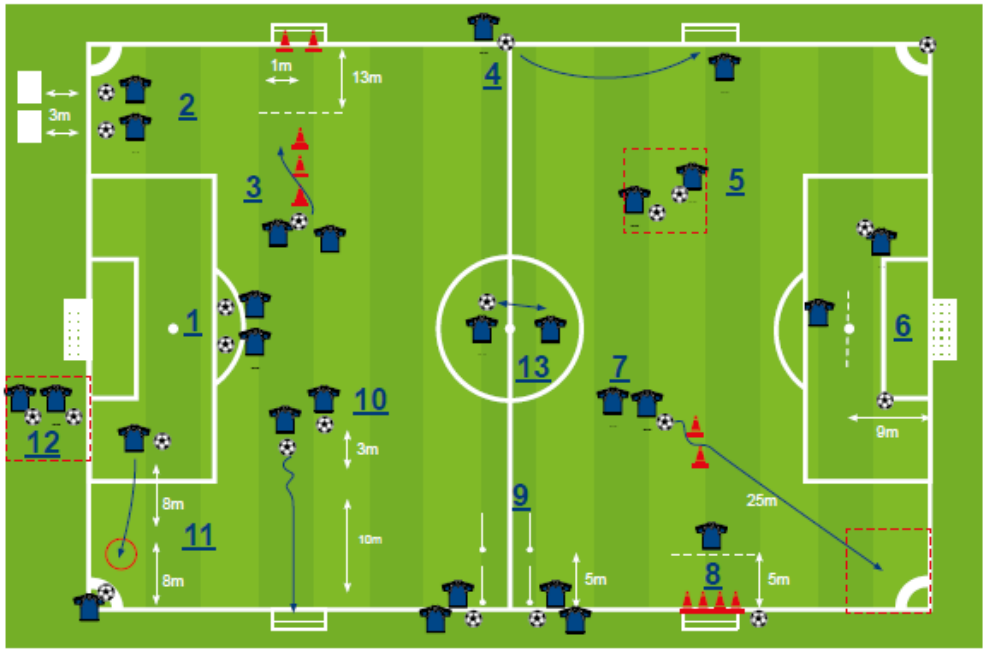
> Adapter les objectifs au niveau des joueurs

Retrouvez un ensemble de questions sur le site de la Ligue de Football Nouvelle-Aquitaine

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



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

S'AUTO-ARBITRER

Suite à l'expérience menée au cours du Festival Foot U13, la Ligue souhaite poursuivre cette action sur la totalité de la saison sur les catégories U11F-U13F et U14F-U17F.

Nous vous demandons donc de mettre en place le système de tutorat que vous avez vécu au cours du Festival avec l'adaptation suivante à partir du 1er week-end d'octobre (cela vous laisse un peu de temps pour préparer les enfants grâce aux différents jeux proposés sur le site de la ligue) :

- L'adulte qui était prévu pour faire arbitre de touche, devient tuteur d'une des joueuses remplaçantes
- C'est la jeune qui prend le drapeau et les décisions

Missions du TUTEUR :

1) Le tuteur **N'EST PAS LA POUR ARBITRER**, mais pour **ACCOMPAGNER** l'enfant dans son apprentissage des lois du jeu

2) Le tuteur **DOIT** :
   a. Assurer l'alignement de l'enfant
   b. Encourager l'enfant à poursuivre ses efforts
   c. Modifier la décision, uniquement sur un hors-jeu entrainant un but (dans la continuité de l'action)

3) Le tuteur **NE DOIT PAS** :
   a. Modifier les décisions sur les touches, 6m et corners, l'enfant est là pour apprendre

Ce rôle ne doit pas être rempli toujours pas le même enfant, à vous de mettre en place un système de rotation, vous pouvez vous servir de la pause coaching et de la mi-temps

NTERET DU JONGLAGE A L'ENTRAINEMENT

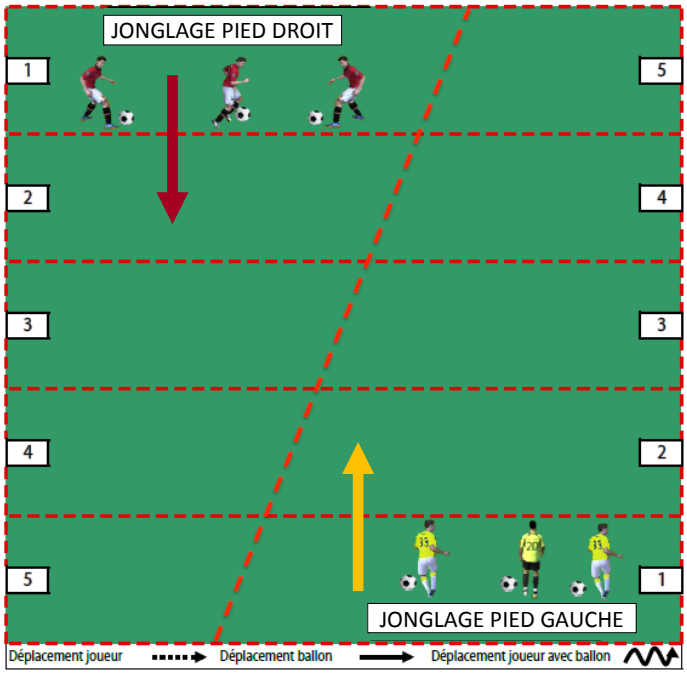
Nous souhaitons vous sensibiliser sur l'importance de travailler régulièrement le jonglage (pieds et tête) lors de vos séances d'entrainement. Ce travail technique permet de développer chez les joueuses des qualités techniques et de coordination.

OBJECTIF A LONG TERME :

- Améliore la maitrise du ballon,
- Améliore la coordination, l'équilibre et l'appréciation des trajectoires (maitrise des appuis),
- Donner l'envie aux joueuses de jongler en leur proposant des exercices adaptés et ludiques,

Ce n'est qu'en travaillant et en répétant « les gammes techniques »
qu'elles pourront progresser…

EXEMPLE :

DEFI PALIER dans chaque groupe de niveau (15')	Descriptif
OBJECTIF : Amélioration de la maîtrise technique de la coordination et de l'équilibre par la jonglerie CONSIGNES : 1 ballon par joueuse. Pour monter d'une zone, la joueuse doit réaliser un contrat 2 fois. Contrat 1 : Faire 10 jonglages sans rebond Contrat 2 : Faire 20 jonglages Contrat 3 : Faire 30 jonglages Contrat 4 : Faire 40 jonglages Contrat 5 : Faire 50 jonglages L'Educateur devra adapter les consignes de l'exercice par rapport au niveau de ses joueuses VARIANTES : Jongler Pied droit, puis pied gauche, alterné les deux pieds, tête. Associer les joueuses par 2 ou par 3. Alterner 1 jonglage haut dessus de la tête et 2 bas… Enchainer pied/cuisse ou pied/poitrine ou pied tête	

L'éducateur doit veiller à…

- Frapper le ballon cou de pied, pointe de pied tendue (pied en plateau) et cheville vérouillée.
- Frapper le ballon au « milieu » et par en dessous (du bas vers le hau). La jambe de frappe est alternativement fléchie puis tendue au moment de la frappe.
- Fixer le ballon du regard
- Reprise d'appui après chaque contact. Ecarter les bras pour un meilleur équilibre

Retrouvez d'autres exercices de jonglage sur le site Internet de la Ligue de Football Nouvelle-Aquitaine

FUTSAL U12/U13

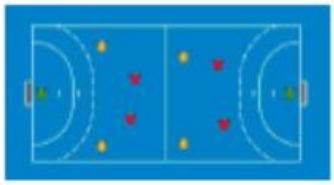
UN ÉCHAUFFEMENT* 15'

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

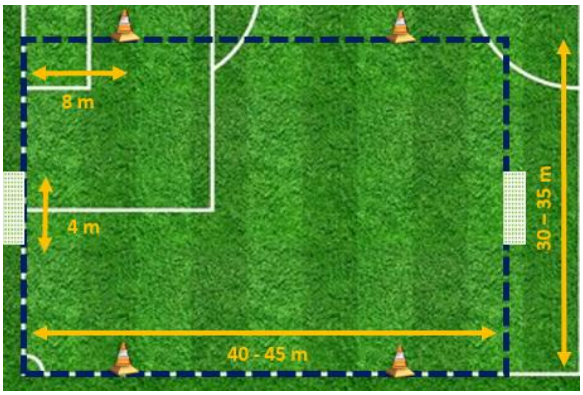
Horaires	U12/U13	4 à 8 Equipes			
9 h 30	Accueil	4 équipes			
		Terrain 1		Terrain 2	
9 h 40	Rotation 1	A	B	E	F
9 h 50	Rotation 2	C	D	G	H
10 h 00	Rotation 3	A	C	E	G
10 h 10	Rotation 4	B	D	F	G
10 h 20	Rotation 5	A	D	E	H
10 h 30	Rotation 6	B	C	F	H
Pause - matchs retour ou refonte des groupes sur les premiers résultats					
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

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

REGLEMENTATION FOOT à 5

LE TERRAIN



- Dimension : 45m x 35m
  (Tolérance : Longueur 40 à 45m / Largeur : 30 à 35m)
- 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 5 joueuses dont une gardienne de but. Les sous et sur classements ne sont pas autorisés
- Elle peut comporter 2 remplaçantes. Celui-ci peut entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueuses remplacées continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçantes.

L'EQUIPEMENT :

- Le port des protège-tibias est obligatoire.
- Ballon taille N°4

Lors du plateau, toutes les JOUEUSES doivent participer de façon égale

LE TEMPS DE JEU :

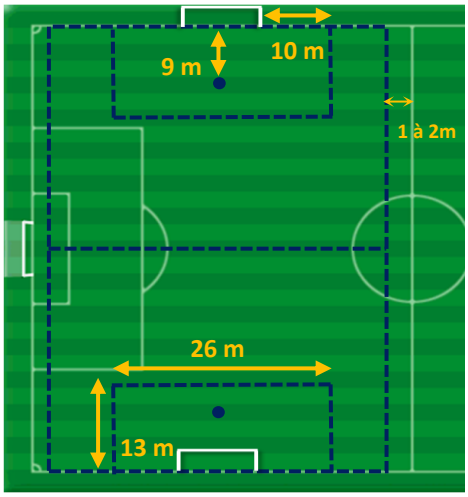
- U11F-U13F : 60 minutes sous format plateau. Pour les U11F pas plus de 50 min de jeu.
- U14F-U17F : 70 minutes sous format plateau.

LES REGLES :

Arbitrage éducatif à l'extérieur du terrain

- Pas de hors-jeu
- Tous les coups francs sont directs. Sur un coup d'envoi, coup franc, corner et touche, les joueuses adverses se situent à 4m.
- Les touches s'effectuent au pied avec au choix : sur une passe au sol ou en conduite (interdiction à la joueuse qui fait la touche de marquer directement sauf après une conduite de balle)
- Les relances de la gardienne sont à la main ou au sol au pied, pas de volée ou ½ volée (dans ce cas, à refaire). Sur passe d'une partenaire, la gardienne peut se saisir du ballon avec les mains.
- Relance protégée aux 8m : sur une sortie de but ou quand la gardienne de but est en possession du ballon avec les mains, l'adversaire se replace au-delà de la ligne des 8 m. Elle ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire de la gardienne de but.

REGLEMENTATION FOOT à 8



LE TERRAIN

- Dimension ½ terrain avec une réduction en largeur de 1 à 2m. Buts de 6m x 2m. Le point de pénalty à 9m.
- 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).

L'EQUIPE

- Elle se compose de 8 joueuses dont une gardienne de but
- En pratique spécifique féminine, aucun sur classement et déclassement n'est autorisé.

  Pour les U11F-U13F, peuvent jouer les U11F + U12F + U13F

  Pour les U14-U17F, peuvent jouer les U14F + U15F + U16F + U17F
- Les licences sont obligatoires (voir R.G. de la L.F.N.A.)
- Elle peut comporter 4 remplaçantes. Celles-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie sur un arrêt de jeu. Les joueuses remplacées continuent de participer à la rencontre en qualité de remplaçantes.

Lors du match, toutes les JOUEUSES doivent participer de façon égale soit 50% du temps de jeu

L'EQUIPEMENT

- Le port des protège-tibias est obligatoire. Les bijoux sont interdits
- Ballon Taille 4 en U11F-U13F / Ballon Taille 5 pour les U14F-U17F

LE TEMPS DE JEU

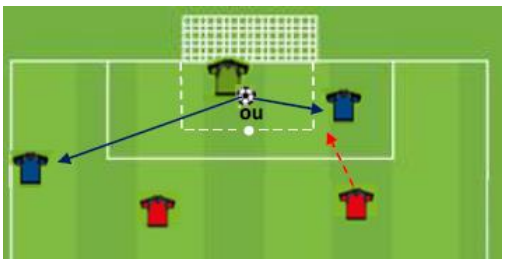
- U11F-U13F = 2 x 30 min
- U14F-U17F Foot à 8 = 2 x 35 min

LE HORS-JEU

- Le hors-jeu est signalé à partir de la ligne médiane

LES REMISES EN JEU

- Sur un coup d'envoi, coup franc et corner, les joueuses adverses se situent au moins à 6m du ballon.
- Sur une balle à terre (donnée au gardien si le ballon se situait dans la surface de réparation ou donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon en dernier), les adversaires doivent se trouver au moins à 4 mètres du ballon.
- Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty). Comme au football à 11, les adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon. Les joueuses de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation) Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti



- Sur une rentrée de touche, les joueuses adverses se situent à au moins 2m.
- Interdiction de marquer directement sur le coup d'envoi (sinon coup de pied de but).

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

LE PENALTY
est toujours de vigueur !

1. COUP FRANC DIRECT (CFD)

Un CFD est accordé à l'équipe adverse de la joueuse qui :

- *charge un adversaire,*
- *saute sur un adversaire,*
- *donne un coup de pied à l'adversaire,*
- *bouscule un adversaire*
- *frappe un adversaire*
- *tacle un adversaire*

- *fait trébucher un adversaire,*
- *commet une main*
- *tient un adversaire*
- *fait obstruction à l'évolution d'un adversaire avec contact*
- *crache sur un adversaire*
- *lance un objet sur le ballon ou adversaire*

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, une gardienne de but :

Voir exécution du CFI dans PROCEDURE (§3)

- *Est en possession du ballon avec ses mains pendant plus de six secondes avant de le relâcher*
- *touche le ballon de la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par une autre joueuse*
- *touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par une coéquipière*
- *touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par une coéquipière*
- *dégage de volée ou de demi-volée (Règlement spécifique)*

b) Un CFI est également accordé à l'équipe adverse de la joueuse qui :

- *joue d'une manière dangereuse*
- *fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact*
- *empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains*

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.

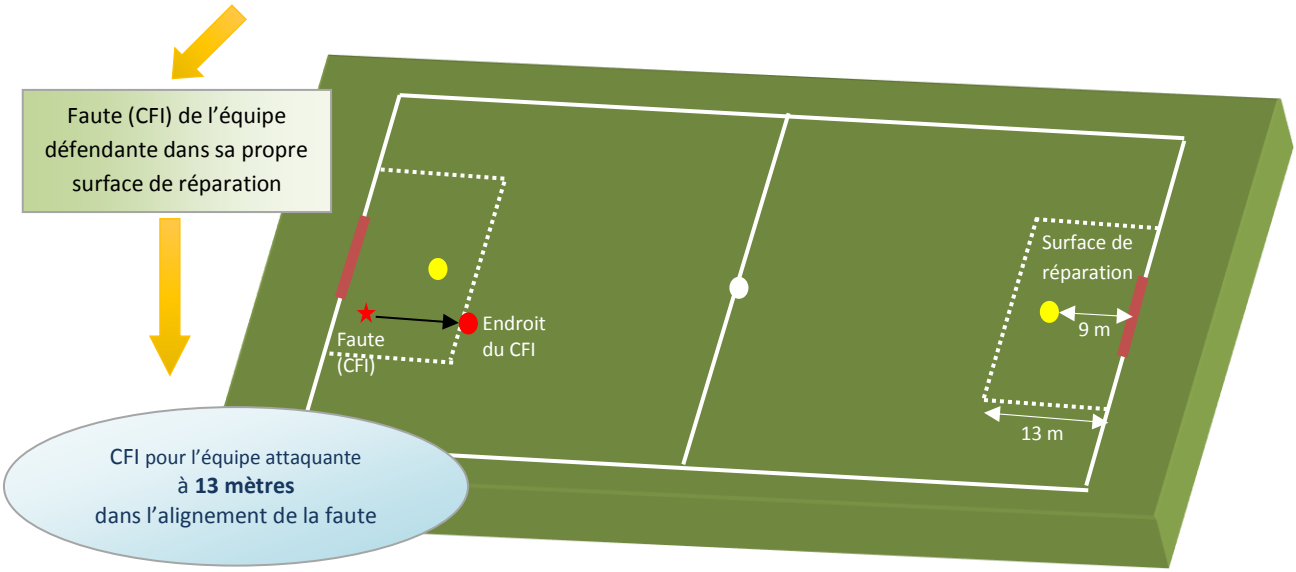
Sur un CFI, le ballon pénètre DIRECTEMENT dans le but

- Dans le but de l'équipe adverse ⇨ Coup de pied de but 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 une autre joueuse.

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 bougé
- Si le CF (pour la défense) est dans la surface de réparation, le ballon n'a plus besoin de sortir de la surface pour être en jeu.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par une autre joueuse (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, une joueuse 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 une adversaire, à moins de 6 mètres, récupère le ballon ⇨ Laisser jouer

Par contre dès qu'une joueuse 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 la joueuse exécutant le coup franc attende le signal de l'arbitre.

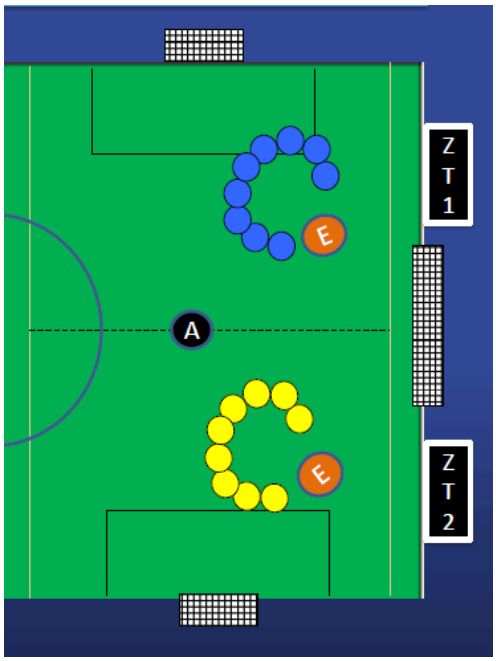
LA PAUSE COACHING

Afin de développer un climat sportif différent autour de nos terrains, la F.F.F développe la pause coaching. Ce temps va permettre à l'éducateur d'intervenir directement auprès des joueuses et du coup de limiter ses interventions au cours du match.

Elle pourra également permettre de gérer plus facilement la rotation des remplaçantes et d'intervenir auprès des enfants à un moment où ils sont plus attentifs aux consignes de l'éducateur.

La procédure de LA PAUSE COACHING

1. Au premier arrêt de jeu après la 15ème minute de jeu, l'arbitre interrompt le match. Les jeunes restent sur le terrain dans leur propre moitié de terrain et l'éducateur vient au coin de la surface de réparation (comme indiqué dans le schéma).
2. Cette pause dure 2 minutes précises, le temps étant géré par l'arbitre.
3. L'arbitre reprend le jeu en conséquence de l'arrêt de jeu.
4. Même procédure pour la 2ème mi-temps.



CALENDRIER :

- Journée Rentrée EFF :

Le Samedi 03 octobre 2020

- Finale Départementale du Festival U13F :

Le Samedi 03 avril 2021

- Finale Régionale du Festival Foot U13F :

Le Samedi 8 mai et Dimanche 09 mai 2021

- Réunion de fin de saison :

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

- Formations :
  - U13 :
  - U15 :

LABEL JEUNES :

La reconnaissance du travail du club pour les jeunes

3 niveaux de label :

LABEL JEUNES FFF CRÉDIT AGRICOLE ESPOIR

LABEL JEUNES FFF CRÉDIT AGRICOLE EXCELLENCE

LABEL JEUNES FFF CRÉDIT AGRICOLE ELITE

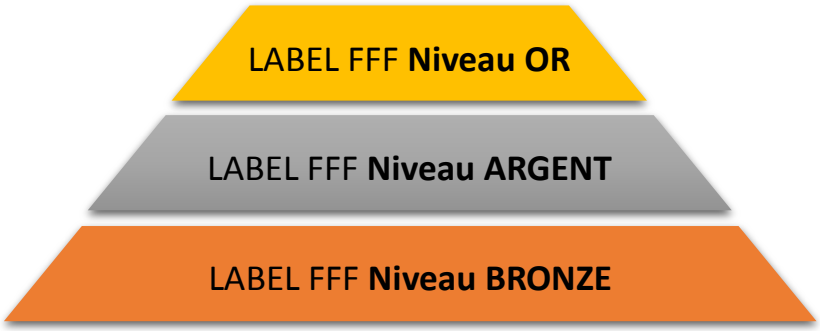
Projet Club :

Validation de 4 Projets :

- ASSOCIATIF
- ENCADREMENT et FORMATION
- EDUCATIF
- SPROTIF

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 :