

La pratique du football chez les U9



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



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2023-2024

CE QUE J'ATTENDS DE MON RESPONSABLE D'EQUIPE

Je m'appelle Raphaël, j'ai 8 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 :

PREAMBULE p 4

LES FORMES DE PRATIQUE p 5

ANIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU p 6

INTEGRATION DES JEUX p 7

SUIVI DES PLATEAUX p 8

INTERCLUBS p 13

REGLEMENTATION p 16

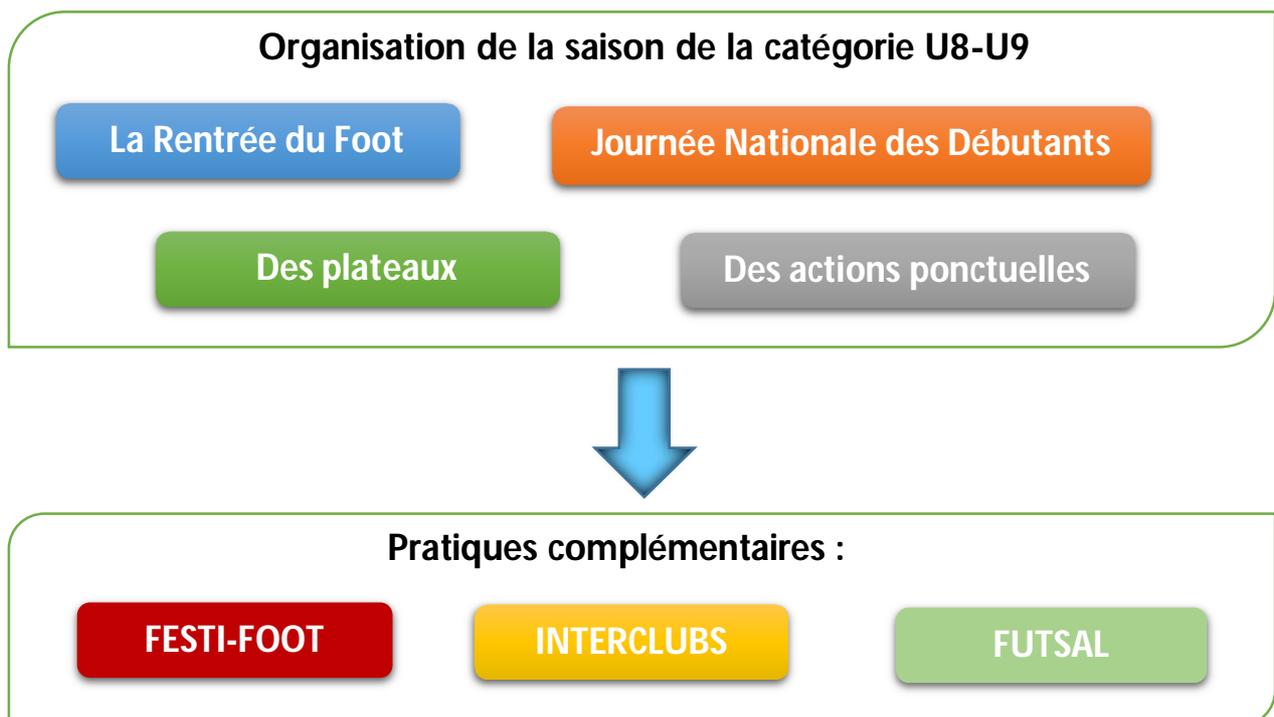
PREAMBULE

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.

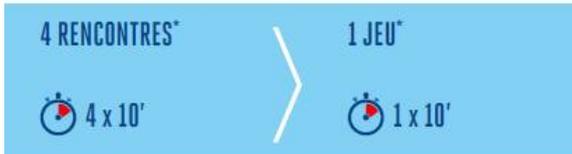


LES FORMES DE PRATIQUE

CATEGORIE	U8-U9	
Licenciés	U8 + U9+ 3 U7 max Possibilité U10F	
Pratique	5 contre 5 (avec gardien)	
Nombre de remplaçants	2 au maximum	
Dimension des Terrains	40 m x 30 m (Tolérance : Longueur 35 à 40m / Largeur : 25 à 30m)	
Dimensions des Buts	4 m x 1m50	
Zone Gardien de But protégée	Zone à 8 mètres (voir ci-après « réglementation »)	
Temps de Jeu	4 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. <u>Précision</u> : Si le joueur(se) décide de rentrer en conduite de balle suite à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but	
Arbitrage	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 <i>* Cette personne doit connaître 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 « réglementation »)</i>	
ORGANISATION SUR LA SAISON	<ul style="list-style-type: none"> • Plateaux de septembre à mi-juin • Plateaux de 8 équipes • Rencontres + 1 JEU = jeu réduit (3c3) ou jeu pré-sportif (Voir ci-après) ou atelier technique PEF (voir classeur) • Possibilité d'organiser des plateaux par niveau et/ou par âge 	
PRATIQUES COMPLEMENTAIRES		
FESTI-FOOT <ul style="list-style-type: none"> • Terrains réduits • Montée / Descente 	INTERCLUBS <ul style="list-style-type: none"> • 1 à 2 dates proposées sur la saison (GIFE) • 2 à 3 clubs : équipes mixées <ul style="list-style-type: none"> • Alternance : Rencontres + ateliers du PEF	FUTSAL <ul style="list-style-type: none"> • 1 à 3 rassemblements (déc-janv)

A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU

Organisation du plateau :

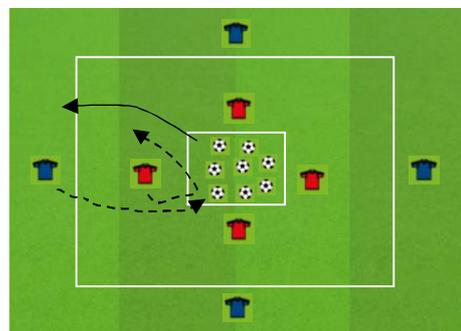


Quelques étapes clés dans l'organisation d'un plateau :

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. Imprimer la feuille de plateau
6. Prévoir des chasubles (chaque club prévoit ses propres chasubles)
7. **Laissez-les jouer** et faites des équipes en entente plutôt que d'avoir des remplaçants
8. 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
9. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs
10. **Passer, tous ensemble, un moment de convivialité autour du goûter**

INTEGRATION DES JEUX

LA PRISE DU CHATEAU



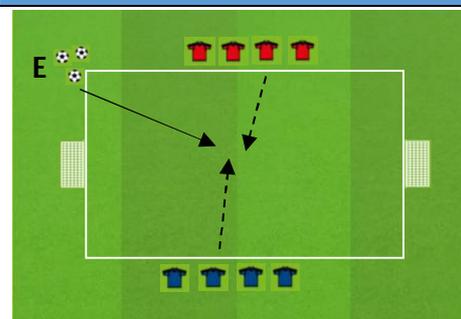
CONSIGNES :

Au signal de l'éducateur, 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 (carré central), doivent les en empêcher en les touchant ou en leur touchant ou encore en récupérant leur ballon quand celui-ci est conduit au pied.

Si un joueur bleu est « pris », alors il doit retourner dans le château pour une nouvelle tentative.

LE BERET BUT



CONSIGNES :

Dans chaque équipe de « X » joueur(ses), chacun(e) possède un numéro de 1 à « x ». A l'appel de son numéro, le/la joueur(se) concerné(e) de chaque équipe doit récupérer le ballon envoyé par l'éducateur pour aller marquer dans le but de l'équipe adverse.

Evolution :

Faire varier les départs de ballon



CONSIGNES :

2 contre 1

Les 2 attaquants (rouges) en zone B cherchent à déstabiliser le joueur Bleu pour aller marquer dans le but en zone A.

La zone B se franchit en conduite ou en passe. Le défenseur après récupération relance en C ou en D.

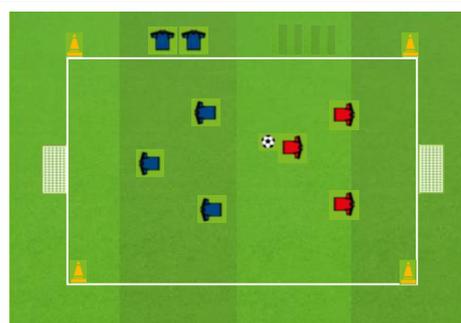
Buts :

Rouges : 2 pts = accéder en zone A + but marqué

Rouges : 1 pt = accéder en zone A + but non marqué

Bleus : 2 pts = récupération du ballon + relance en C ou D.

JEU : 3 CONTRE 3



CONSIGNES :

2 équipes de 3 joueurs sans gardiens avec remplaçants.

Changement des joueurs toutes les 2 min.

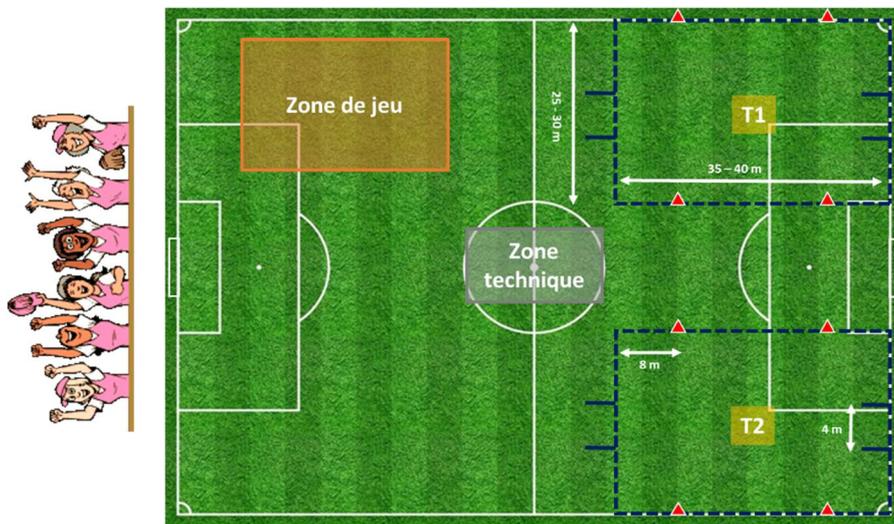
Dimension du terrain : 20 m x 15 m

Buts : 3 m

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

SUIVI DES PLATEAUX

PLATEAU A 4 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

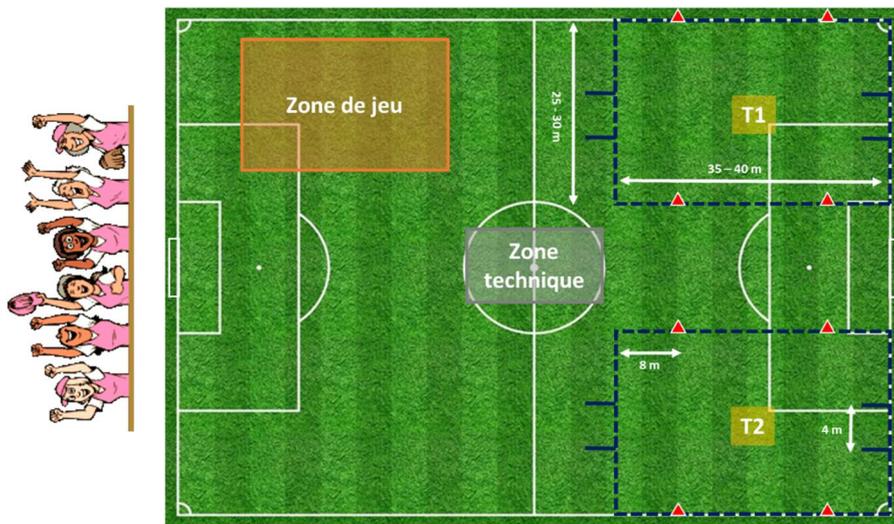
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 5 EQUIPES



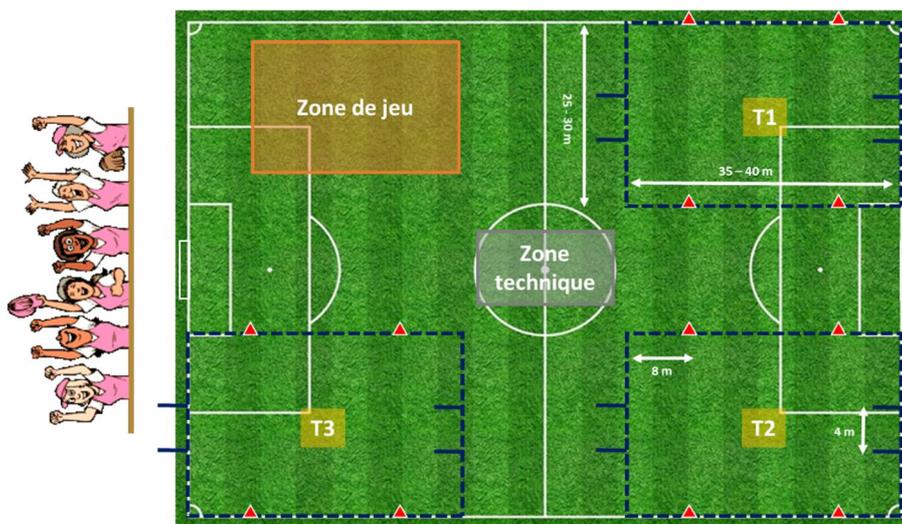
- Equipe 1 :
- Equipe 2 :
- Equipe 3 :
- Equipe 4 :
- Equipe 5 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 6 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

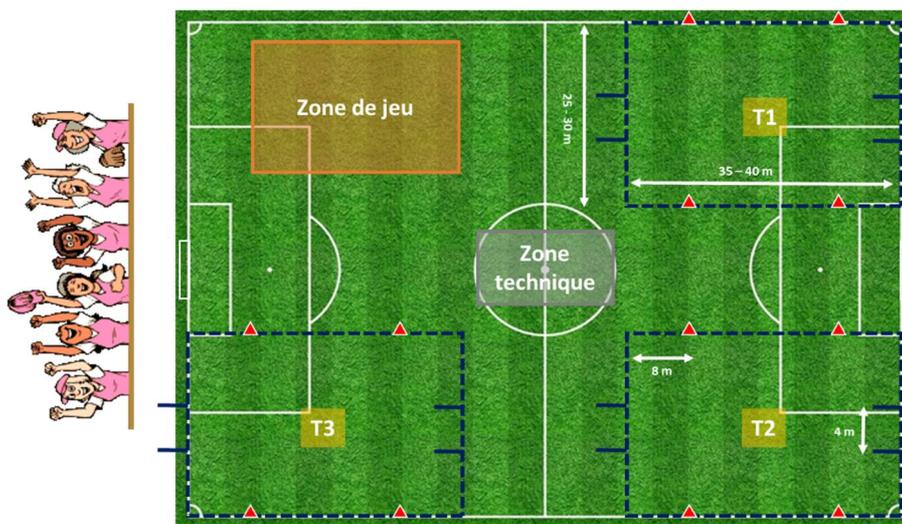
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

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

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.

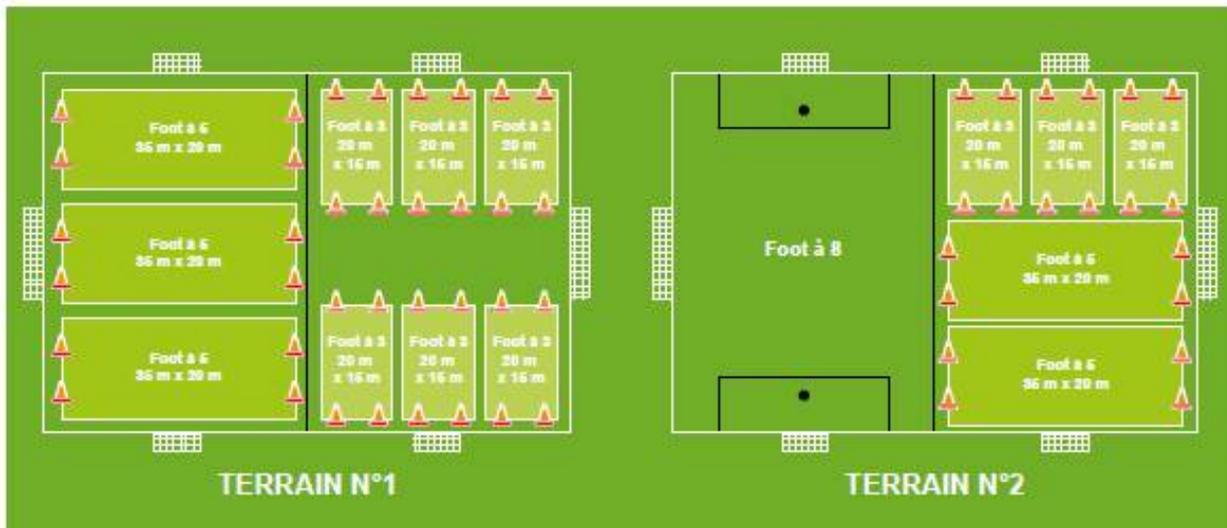
INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

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



COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique)	OU Deux ascenseurs (poule en parallèle)
<p>ROTATIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H <p>Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.</p>	<p>ROTATIONS :</p> <p>1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'.</p> <p>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'.</p>



AUTO ARBITRAGE

Le Terrain	30 m x 20 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	10 x 5 min ou 12 x 4 min (selon le nombre de terrain)
Sortie de But	Le ballon est posé au sol à 3m du but. L'adversaire doit se tenir à 4m du ballon.
Hors-Jeu	NON



FUTSAL

U8/U9

TEMPS DE JEU *

40' max

Lois du jeu :

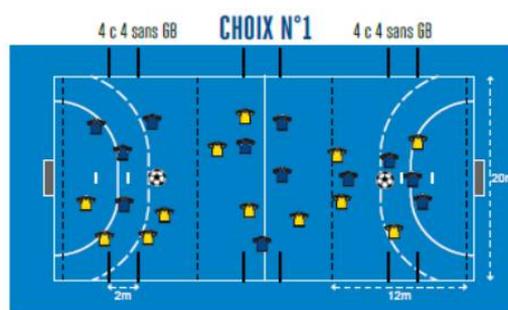
- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous à égalité
- > Protocole avant et après match

EXEMPLE D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U8/U9

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.

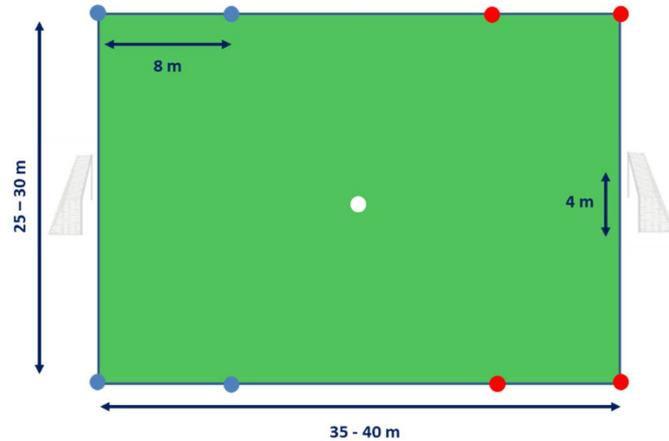
Horaires	U8/U9	Exemple pour 6 équipes					
		terrain 1		terrain 2		terrain 3	
10 h 00	Accueil						
10 h 10	Rotation 1	A	B	C	D	E	F
10 h 20	Rotation 2	A	C	D	F	B	E
10 h 30	PAUSE (hydratation...)						
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	F	C	E
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	D	F	C
10 h 55	PAUSE (hydratation...)						
11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



RÈGLEMENTATION

LE TERRAIN

- Dimension : **40m x 30m**
(Tolérance : Longueur 35 à 40m / Largeur : 25 à 30m)
- 4 plots placés à 8m de chaque coin (zone de relance protégée), 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 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but. **Les joueuses U10F sont autorisées à jouer dans la catégorie ainsi que 3 joueuses U7F max par équipe.**
- Elle peut comporter 2 remplaçants. 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 ou taille N°4

LE TEMPS DE JEU :

- Temps de jeu de **50 minutes** avec alternance de rencontres et ateliers : 4 matches et 1 jeu.

LES REGLES :

Arbitrage éducatif à l'extérieur du terrain

- Pas de hors-jeu
- Tous les coups francs sont directs. Sur un coup d'envoi, balle à terre, coup franc, corner et touche, les joueurs adverses se situent à 4m.
- Les rentrées de touche 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 **8 m**. il ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire du gardien de but.



CALENDRIER :

 Rentrée du Foot :

Le samedi 23 septembre 2023

 Journée Nationale :

Le samedi 15 juin 2024

 Réunion de fin de saison :

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

 Formations – **Certificats Fédéraux Initiateurs (CFI)** :



 U6-U9 :

 U10-U13 :

 U14-U19 :

LABEL JEUNES FFF :

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 3 niveaux de label :



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

CALENDRIER DISTRICT :

NOTE :