

La pratique du football chez les :
U11 – U13 Filles et U14 – U17 Filles



100 % JEU + 100 % PLAISIR

=

100 % POUR ELLES



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

2018 - 2019

« LES 10 COMMANDEMENTS » DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

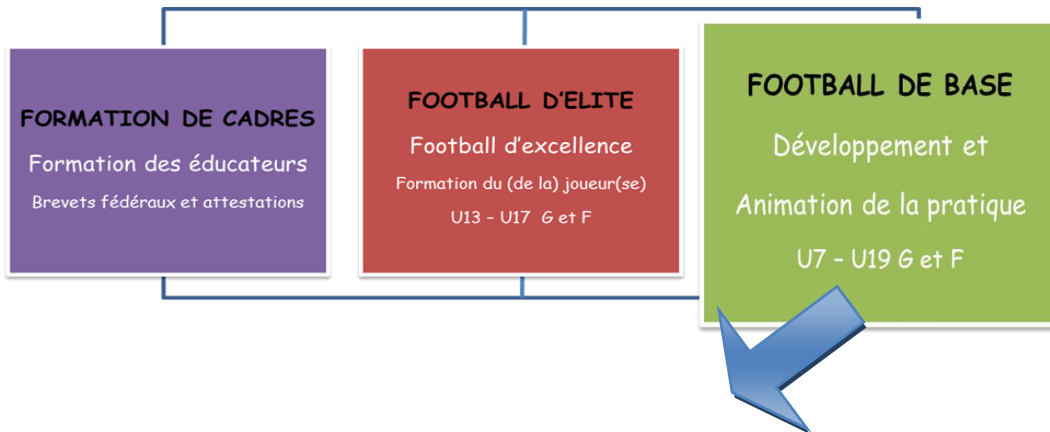
1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie
2. S'assurer qu'ils ont tous (tes) leurs licences
3. Etre dans l'univers des enfants
4. Vers 100% de temps de jeu filles et garçons
5. Les laissez jouer et mettez en confiance l'enfant (valoriser)
6. Chercher le jeu avant l'enjeu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

P REAMBULE	P 4
L ES FORMES DE PRATIQUE	p 5
A NIMATION ET ACCUEIL DU MATCH	p 6
I NTEGRATION DES DEFIS	p 7
S 'AUTO-ARBITRER	p 8
I NTEGRATIONS DES JOURNEES LOISIRS (+ 2 FOOT)	p 9
R 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 U11F-U13F et U14F-U17F s'articule autour de plusieurs animations :



Pour les U14F-U17F à 11, la ligue gère la compétition en 3 phases.

LES FORMES DE PRATIQUE

Pratiques	U11F-U13F	U14F-U17F
Licenciées	U13 + U12 + U11 + 3U10 max	U17F + U16F + U15F + U14F
Pratiques	8 X 8	8 x 8 11 x 11
Nombre de remplaçantes	4 au maximum (il vaut mieux avoir une 2 ^{ème} équipe que 4 enfants sur la touche)	4 en foot à 8 et 3 en foot à 11
Aires de jeu	½ terrain	½ terrain 1 Terrain
Temps de jeu	60' maximum Ou 2 x 30 min (avec pause coaching) Pour les U10F pas plus de 50 min de jeu	2 x 35 min en foot à 8 2 x 40 min en foot à 11
Temps de jeu min par enfant	50 % du temps de jeu	
Organisation	Secteurs - Ligue	
Organisation Touches	Critériums + matchs + défis	Matchs + défis
	3 phases	
	20 à 28 journées	
	A la main	
Lois du jeu	Foot à 8 Surface de réparation Hors-jeu à la ligne médiane	
Arbitrage	3 arbitres (arbitrage à la touche par les remplaçantes)	

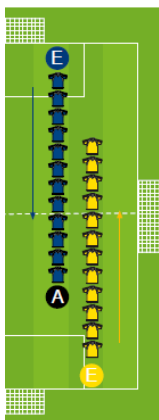
A NIMATION ET ACCUEIL DU MATCH

Déroulé du match :



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

1. Déterminer la personne responsable de **l'accueil** des équipes 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. Mettre en place les défis :
 - a. Jongleries
 - b. Conduites
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 : JOUEUES + 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)

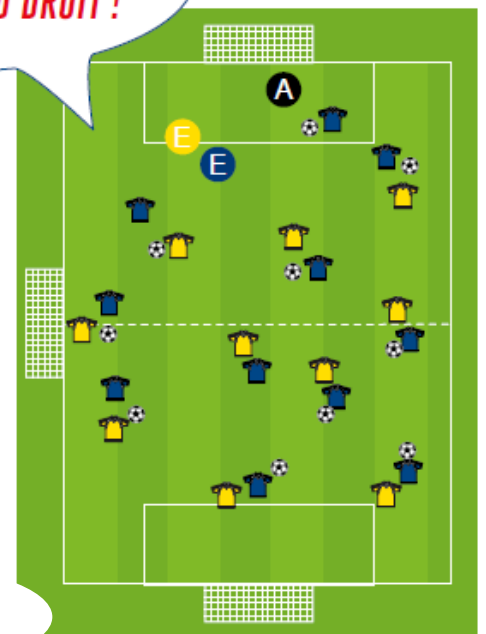
Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG
U13	50	50	50	50
U12	50	50	30	30

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 IMPAIRES

1

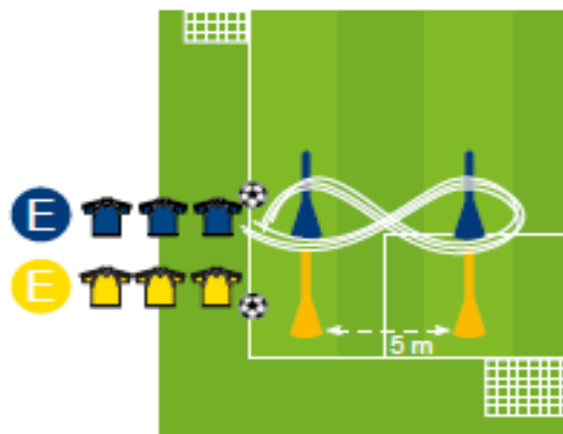
A réaliser avant chaque rencontre

- > 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 à 5.
- > Combien de victoires sur 3 à 5 courses.

4

Consignes évolutives d'une course à l'autre :

- A - Pied droit uniquement.
- B - Pied gauche uniquement.
- C - Uniquement de l'intérieur des pieds.
- D - Uniquement de l'extérieur des pieds.
- E - Libre ...

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 et 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 1^{er} 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'un 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 entraînant 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

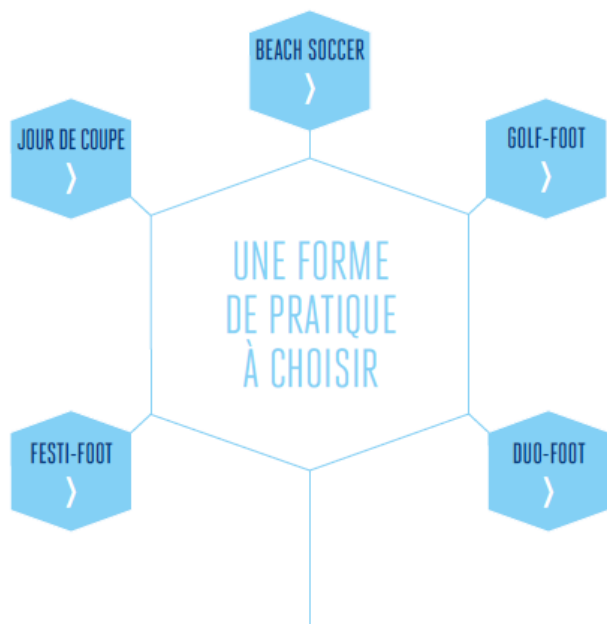
Ce rôle ne doit pas être rempli toujours pas le même enfant, à vous de mettre en place un système de rotation, vous pouvez vous servir de la pause coaching et de la mi-temps

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 FESTIVAL FOOT U13
- Vous trouverez un exemple d'organisation de **beach soccer** sur le site de la LFNA
- 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 sur le site de la L.F.N.A.

+ 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 :

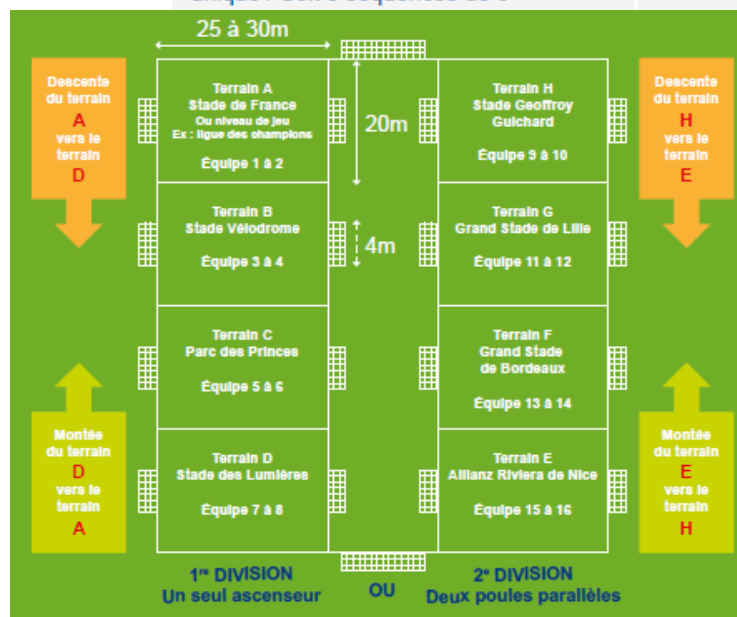
- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

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

ROTATIONS :

1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences

2^e Temps : Croisement des poules
Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1^{re} Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2^e 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,

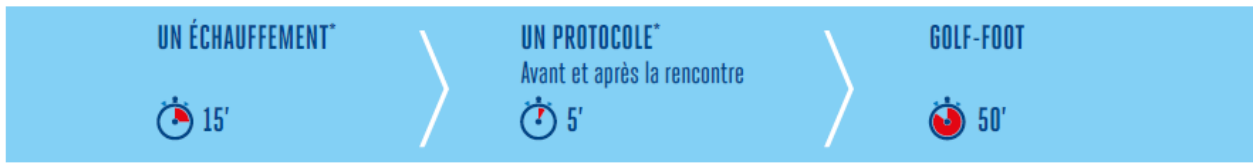
Auto arbitrage,

Nourrir l'envie de jouer et d'entreprendre,

Changer de repères et de postes,

Evoluer à son niveau.

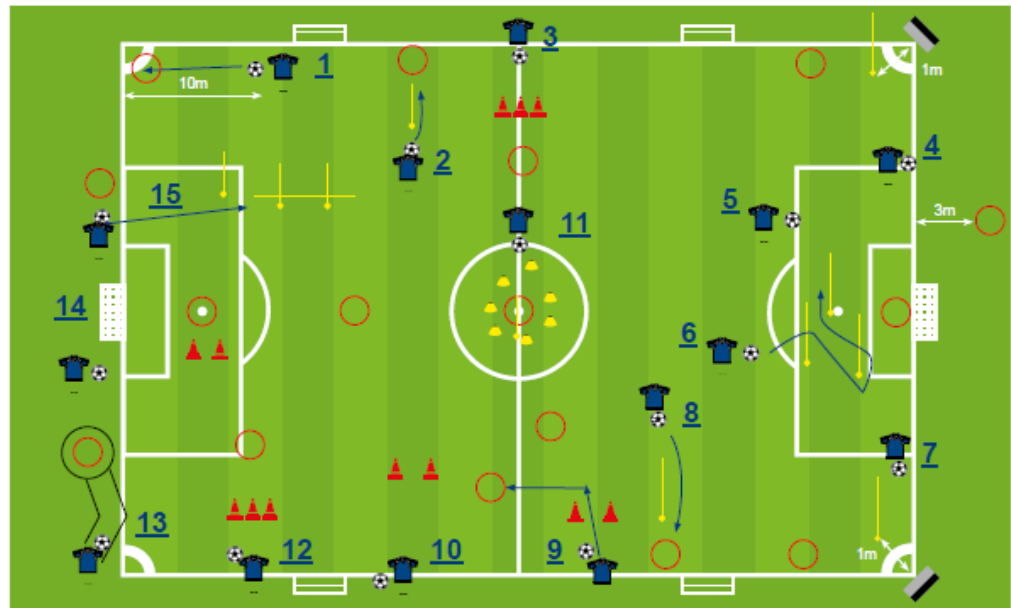
GOLF-FOOT



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.

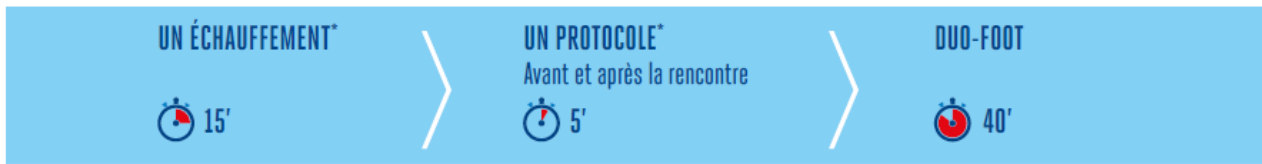
PARCOURS GOLF-FOOT



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 LOIS DU JEU



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.
2^e tour changement de pied...

Organisation :

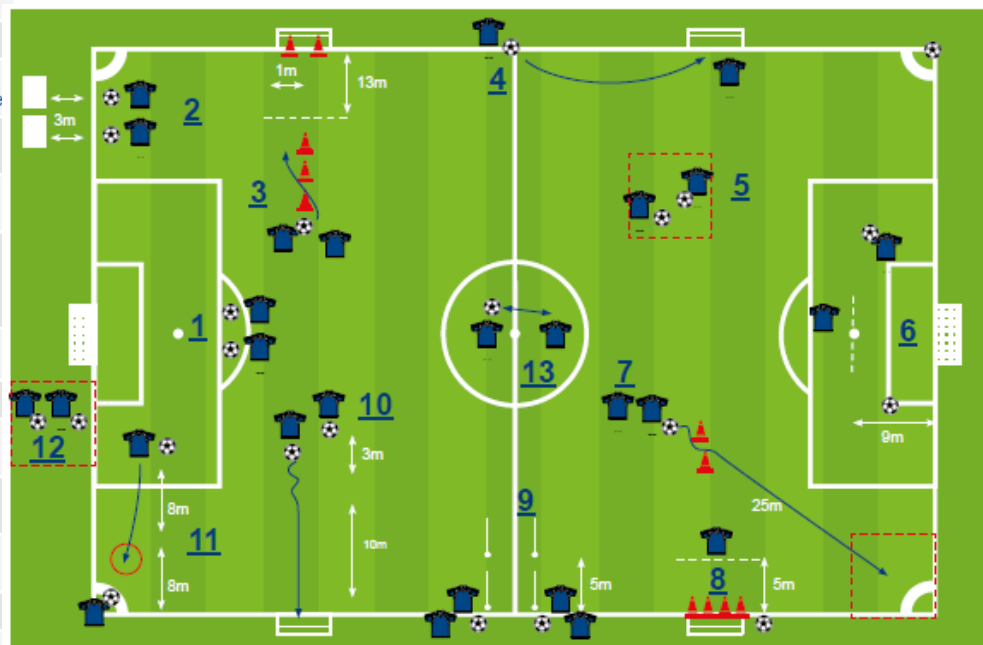
- > Prévoir le sens de rotation des équipes
- > Possibilité d'ajouter ou de modifier les ateliers
- > Adapter les objectifs au niveau des joueurs

Retrouvez un ensemble de questions sur le site de la Ligue de 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

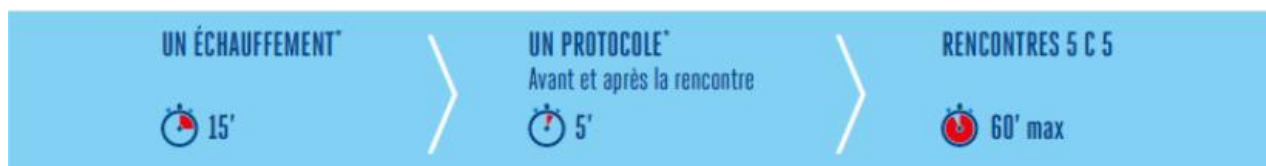
PARCOURS



FUTSAL

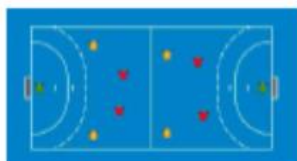
U12/U13

« Valoriser et mettre en confiance favorise l'apprentissage »



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

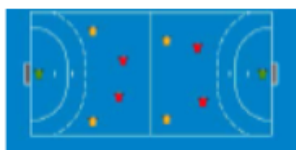
- Effectif :** U12/U13
- Pratique :** 5 c 5 avec GB
- Suppléants :** 0 à 2
- Nombre d'équipes de 5 à 7 joueurs :** 8
- Temps de jeu :** 6 x 8 minutes
- Matériel :**
 - > 2 ballons de futsal
 - > 2 jeux de 7 chasubles
 - > 1 pharmacie



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				

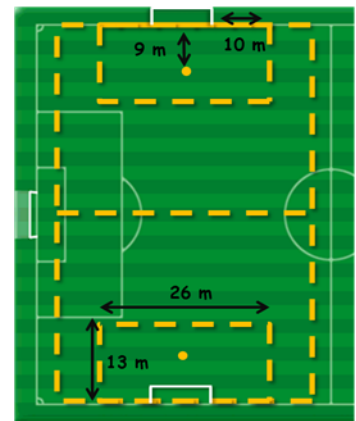
AUTO ARBITRAGE

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 ^e 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 4 ^{ème} 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

RÈGLEMENTATION

LE TERRAIN

- 👁 Dimension ½ terrain avec si possible réduction en largeur de 1 ou 2m, buts de 6m x 2m, 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'ÉQUIPE

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

Pour les U11F-U13F : peuvent jouer les U11F + U12F + U13F + 3U10F

Pour les U14F-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 en foot 8 et 3 remplaçantes en foot à 11. Ceux-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 plateau ou match, toutes les 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 en U11F-U13F et taille 5 pour les U14F-U17F

LE TEMPS DE JEU

- 👁 2 x 30 min en format match simple, 2 x 35 min pour les U14F-U17F à 8 et 2 x 40 pour les U14F-17F à 11.
- 👁 Mise en place d'un défi technique obligatoire avant chaque rencontre

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 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)

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







Le Coup de Pied de Réparation
(CFD dans sa propre surface de réparation)
ou **PENALTY**
est toujours de vigueur !

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*
-  *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)*

Voir exécution du CFI
dans PROCEDURE (§3)

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.



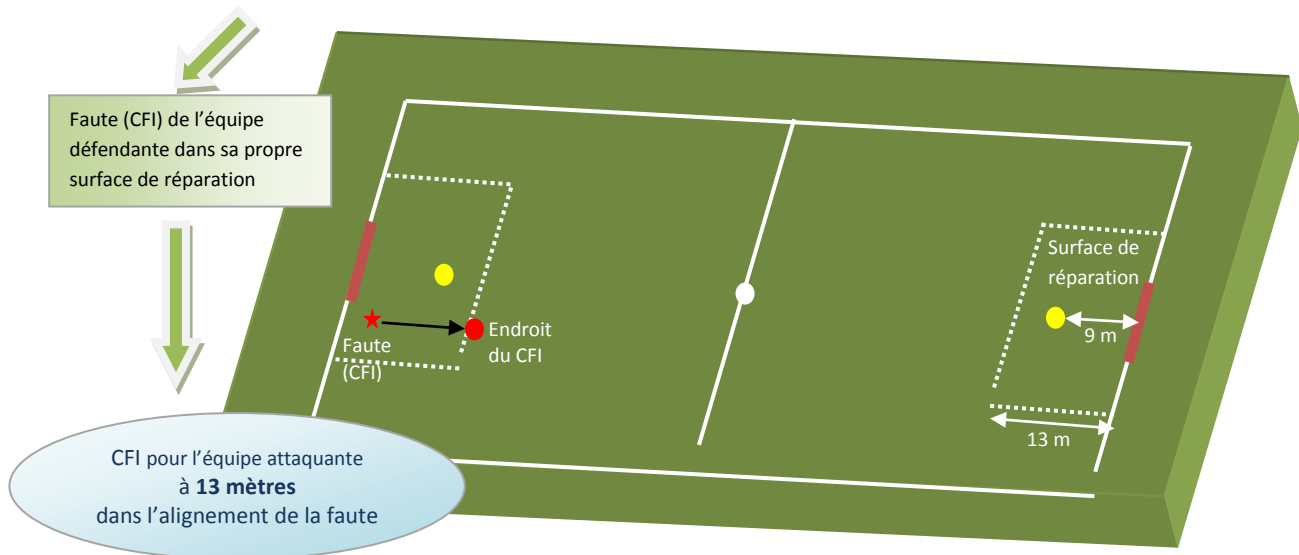
Sur un CFI, le ballon pénètre DIRECTEMENT dans le but

-  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.

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 joueurs 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 de enfants à un moment où ils sont plus attentif aux consignes de l'éducateur.

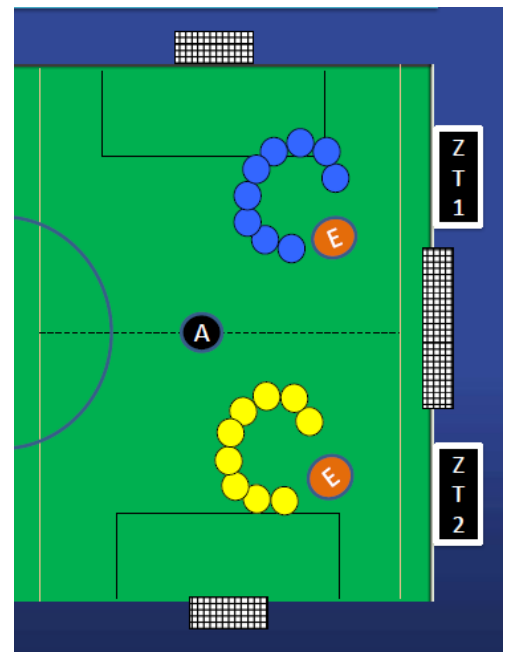
Afin de développer cette pause de façon progressive, nous souhaitons la mise en place de façon optionnelle.

La procédure :

1. A l'amorce de la 14^{ème} minute de jeu de chaque période, l'arbitre s'approche des 2 bancs de touche et demande aux éducateurs s'ils souhaitent une pause coaching. Si un des deux éducateurs (voire les deux) le demande, une pause aura lieu. Dans le cas contraire, le jeu se poursuivra jusqu'au terme de la durée réglementaire de la période.

CAS D'UNE PAUSE COACHING

2. Au premier arrêt de jeu après la 15^{ème} 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).
3. Cette pause dure 2 minutes précises, le temps étant géré par l'arbitre.
4. L'arbitre reprend le jeu en conséquence de l'arrêt de jeu.
5. Même procédure pour la 2^{ème} mi-temps.




CALENDRIER :

 Journée rentrée E.F.F. :

Samedi 6 octobre 2018

 Finale départementale FESTIVAL U13 :

Samedi 6 avril 2019

 Finale régionale :

Samedi 4 et dimanche 5 mai 2019

 Réunion de fin de saison :

 Formations :

 U13 :

LABEL JEUNE :

La reconnaissance du travail du club pour les jeunes

3 niveaux de label :



4 projets :



- ASSOCIATIF
- ENCADREMENT et FORMATION
- EDUCATIF
- SPORTIF

Contact : le CDFA de votre département

« Valoriser et mettre en confiance
favorise l'apprentissage »

CALENDRIER DISTRICT :

« Valoriser et mettre en confiance
favorise l'apprentissage »

NOTES :

« Valoriser et mettre en confiance
favorise l'apprentissage »