La pratique du football chez les U7

100 % JEU + 100 % PLAISIR

=

100 % POUR EUX

LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

2017-2018

« LES 10 COMMANDEMENTS »

DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie
2. S'assurer qu'ils ont tous (tes) leurs licences
3. Etre dans l'univers des enfants
4. Vers 100% de temps de jeu filles et garçons
5. Les laissez jouer et mettez en confiance l'enfant (valoriser)
6. Chercher le jeu avant l'enjeu
7. Encourager l'auto-arbitrage
8. Etre exemplaire et Fair-Play
9. Partager un moment de convivialité (goûter)
10. Prendre et faire prendre du **PLAISIR**

SOMMAIRE :

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 14

PREAMBULE

- Ligue de Football Nouvelle Aquitaine (LFNA) a mis en place une Equipe Technique Régionale avec 3 grands axes de travail :

Objectif : HARMONISATION

- Pour cela la LFNA et **l'ensemble des 12 districts** vous propose des pratiques adaptées à chaque catégorie.
- La saison en U7 s'articule autour de plusieurs animations :

1. Des journées évènementielles :
   - Les rentrées du Foot
   - La journée nationale
2. Des plateaux
3. Des actions ponctuelles

- Les interclubs (voir explication ci-après)
- Le Futsal
- Les festi-foot

Organisation Districts

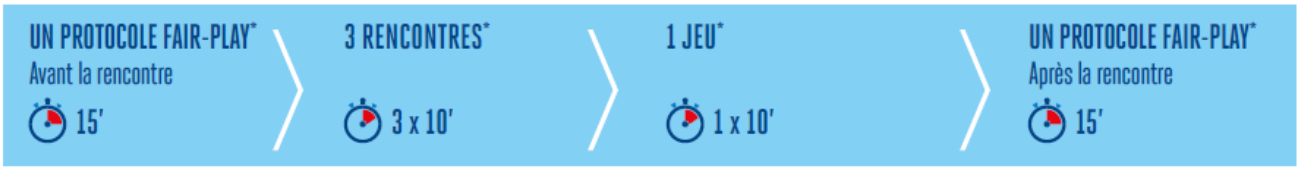
Organisation Clubs

LES FORMES DE PRATIQUE

Pratiques	U7
Licenciés **Licenciées**	U6 + U7+ 2 U8 U6F + U7F + U8F
Pratiques	3 x 3 4 x 4
Nombre de remplaçants(es)	1 au maximum
Aires de jeu	25 x 15 m en 3 x 3 30 x 20 m en 4 x 4
Temps d'activité	3 x 10 min de match + 1 x 10 min de JEU
Temps de jeu minimum par enfant	Tendre vers 100 %
Organisation	District - Secteurs - Clubs
	Plateaux + 1 **JEU**
	Plusieurs phases
	13 à 17 journées
Touches	Au pied sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer à l'enfant qui fait la touche de marquer directement sauf en conduite)
Lois du jeu	Foot réduit
Arbitrage	Extérieur du terrain par un jeune ou un adulte

ANIMATION 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 » le rond central ou une autre zone du terrain pour rassembler tous les enfants aux moments clefs (début, fin de plateau et entre les rencontres)
12. **Passer un moment de convivialité autour du goûter**
13. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

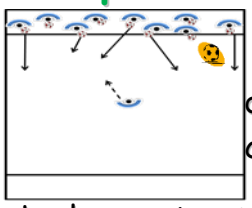
MOTIVATION

VARIETE

APPRENTISSAGE

INTEGRATION DES JEUX

L'épervier

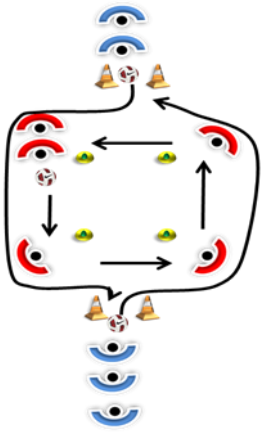


Au signal du loup « 1, 2, 3, éperviers sortez! », les éperviers munis d'un ballon doivent rejoindre la base opposée en traversant la zone centrale sans se faire prendre par le loup.

- 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).

L'horloge

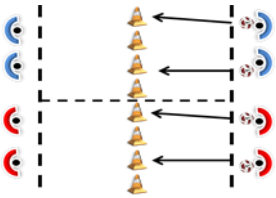


- Les rouges font tourner un ballon autour du carré pour lui faire faire un maximum de « tours d'horloge » pendant que les bleus effectuent un relais avec 2 ballons.

- Chaque joueur (bleu et rouge) remplace celui à qui il a donné le ballon.

- Quand tous les bleus sont revenus à leur place initiale, on note le nombre de tours d'horloge effectués par les rouges puis les équipes changent de rôle. L'équipe qui a fait le plus grand nombre de tours d'horloge a gagné.

Le jeu des quilles

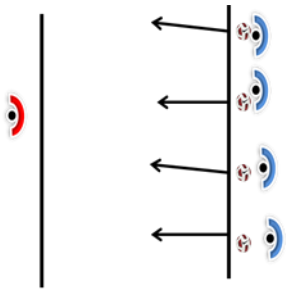


- La première équipe qui a fait tomber toutes ses quilles a gagné sachant qu'il faut tirer derrière la ligne en pointillés noirs.

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

1-2-3 soleil

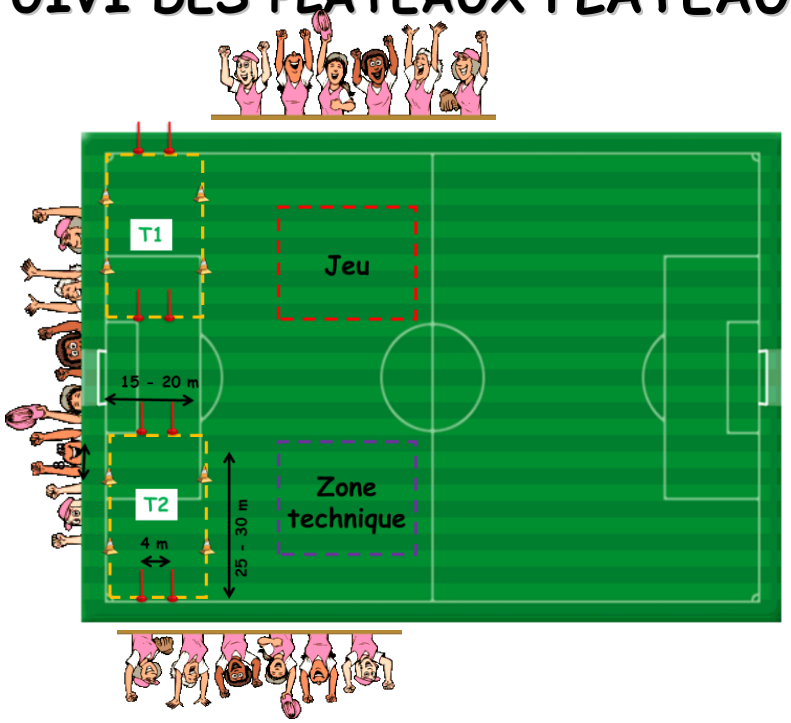
- Un joueur compte « 1-2-3 soleil » dos à ses partenaires Au moment ou se joueur se retourne, les autres doivent immobilisés. Le premier arrivé au soleil prend la place du compteur



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

LIGUE DE FOOTBALL NOUVELLE-AQUITAINE
DISTRICT CHARENTE MARITIME DE FOOTBALL
la Charente Maritime

SUIVI DES PLATEAUX PLATEAU A 4 EQUIPES



Equipe 1 : ……

Equipe 2 : ……

Equipe 3 : ……

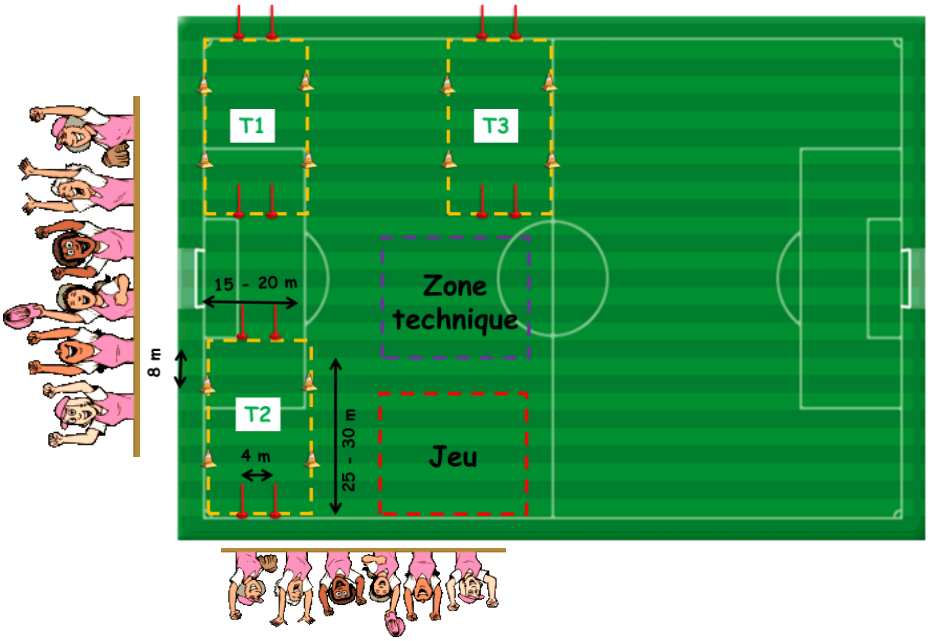
Equipe 4 : ……

DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 5 EQUIPES



Equipe 1 : ……

Equipe 2 : ……

Equipe 3 : ……

Equipe 4 :……

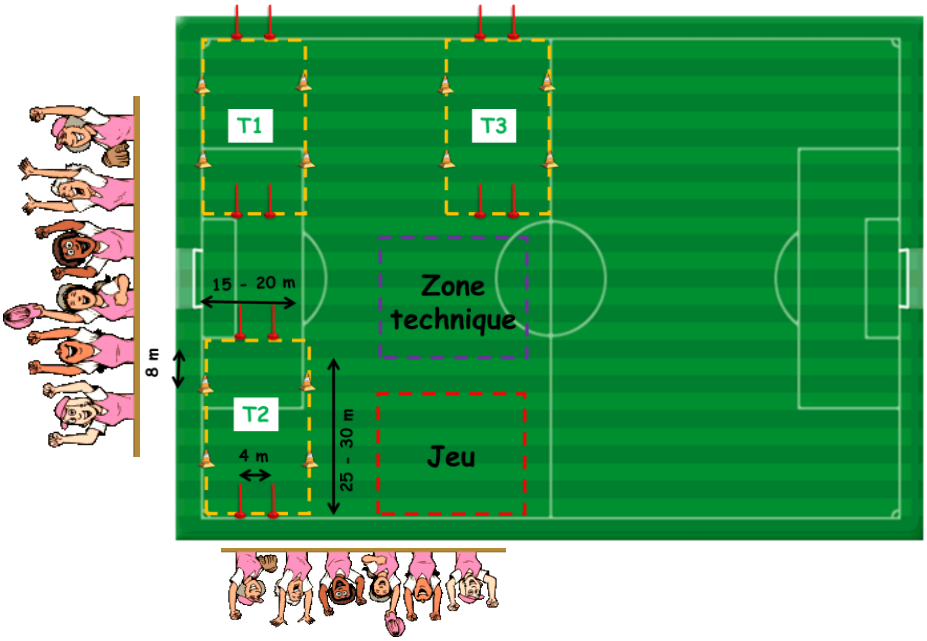
Equipe 5 : ……

DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 6 EQUIPES



Equipe 1 : …… Equipe 4 :……

Equipe 2 : …… Equipe 5 : ……

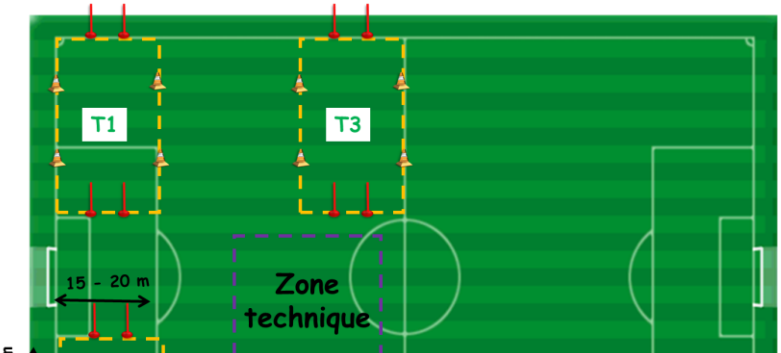
Equipe 3 : …… Equipe 6 : ……

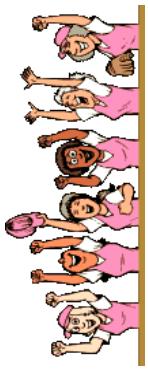
DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 7 EQUIPES





Equipe 1 : ……

Equipe 2 : ……

Equipe 3 : ……

Equipe 4 :……

Equipe 5 : ……

Equipe 6 :……

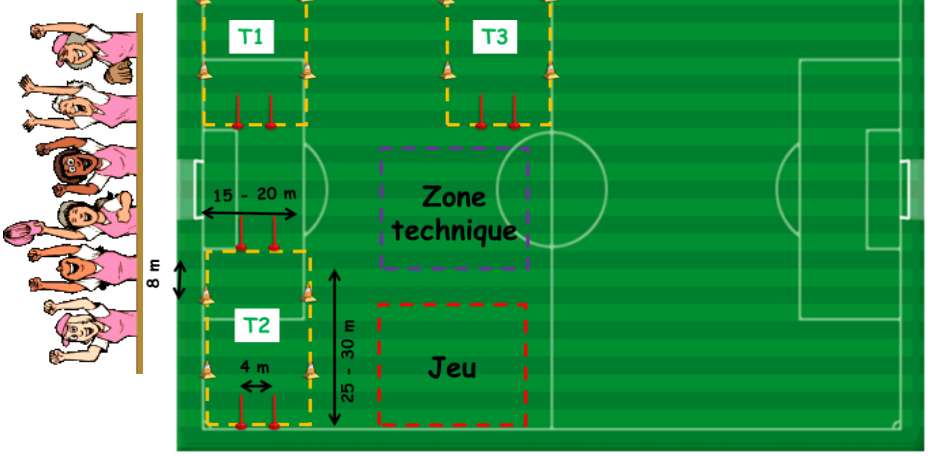
Equipe 7 : ……

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	J	T1	T2
E2		T1	T3	J	T1
E3		T2	T3	T2	T3
E4		T2	T2	T1	J
E5		J	T2	T3	T3
E6		J	T1	T3	T2
E7		J	T1	T2	T1

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 8 EQUIPES



Equipe 1 : …… Equipe 5 : ……

Equipe 2 : …… Equipe 6 :……

Equipe 3 : …… Equipe 7 : ……

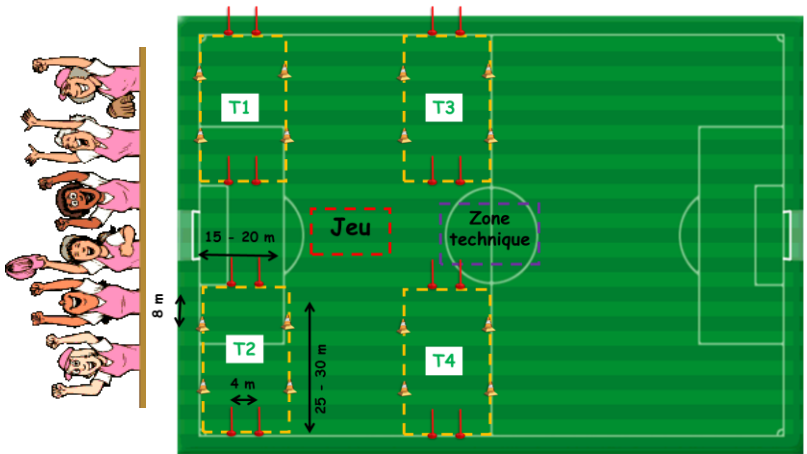
Equipe 4 :…… Equipe 8 : ……

DEROULEMENT DU PLATEAU

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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 9 EQUIPES



Equipe 1 : ……

Equipe 2 : ……

Equipe 3 : ……

Equipe 4 :……

Equipe 5 : ……

Equipe 6 : ……

Equipe 7 :……

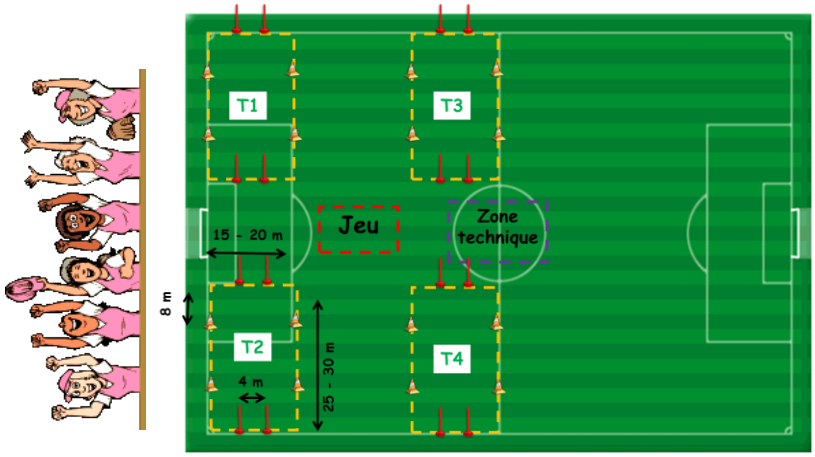
Equipe 8 : ……

Equipe 9 : ……

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	T2	J	T1	T3	Récup
E2		T1	Récup	T1	J	T2	T1
E3		T2	T1	Récup	T1	J	T1
E4		T2	J	T2	T2	T2	Récup
E5		T3	T2	T3	Récup	J	T2
E6		T3	T3	J	T2	T1	Récup
E7		T4	J	T3	T3	T1	Récup
E8		T4	T3	T2	J	Récup	T2
E9		J	T1	T1	T3	T3	Récup

PLATEAU A 10 EQUIPES



Equipe 1 : ……

Equipe 2 : ……

Equipe 3 : ……

Equipe 4 :……

Equipe 5 : ……

Equipe 6 : ……

Equipe 7 :……

Equipe 8 : ……

Equipe 9 : ……

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	5ème temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1	J
E2		T1	T2	T1	J	T1
E3		T2	T2	J	T1	T2
E4		T2	J	T2	T2	T1
E5		J	T1	T1	T2	T2
E6		T3	T3	T4	T3	J
E7		T3	T4	T3	J	T3
E8		T4	T4	J	T3	T4
E9		T4	J	T4	T4	T3
E10		J	T3	T3	T4	T4

1 temps de jeu = 10 minutes

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.

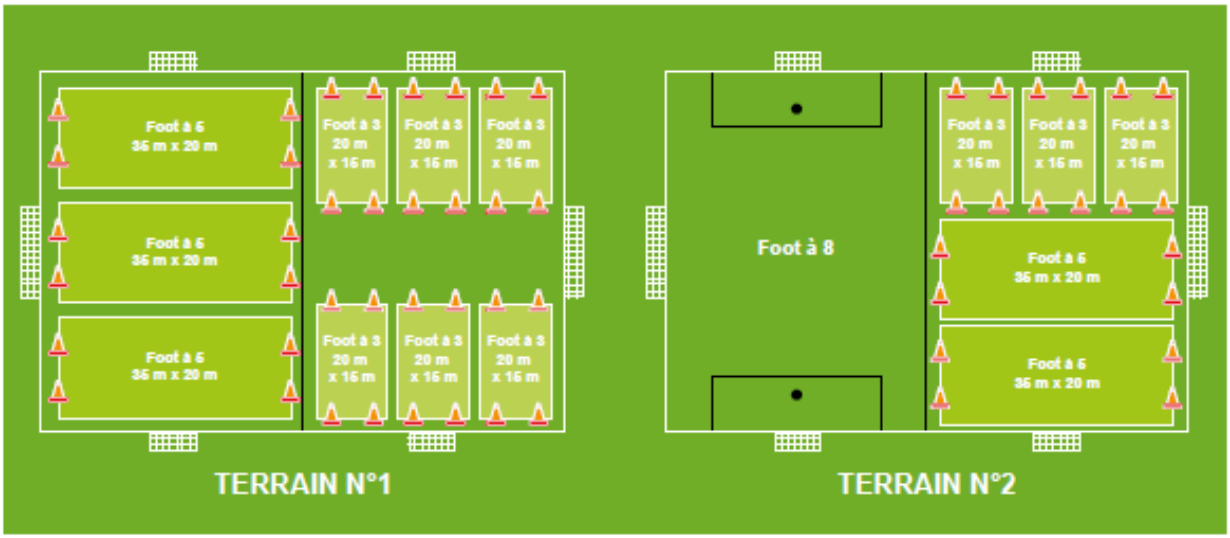
INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF | UN TEMPS D'ÉCHANGES

LIGUE DE FO NOUVELLE-AC

- UN ÉCHAUFFEMENT* — 15'
- UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre — 5'
- ACTIVITÉ FOOT 3 C 3 À 8 C 8 — 40' maximum
- UN ATELIER ÉDUCATIF
- UN ATELIER « ÉCHANGES » Avec les parents / les encadrants — 15'

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* — 15'
UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre — 5'
RENCONTRES 4 C 4 À 5 C 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)	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		ROTATIONS : **1er Temps :** Identique formule ascenseur sur 4 séquences **2e Temps :** Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un

LIGUE DE NOUVELLE

FUTSAL

U6/U7

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Avant la rencontre

TEMPS DE JEU *
40' max

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Après la rencontre

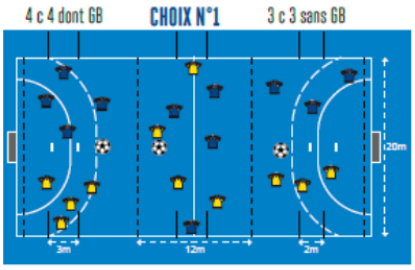
Lois du jeu :
> Ballons futsal
> Pas de hors jeu - Tacles interdits
> Protèges tibias obligatoires
> Participation de tous à égalité
> Protocole avant et après match

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 / galettes / 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							

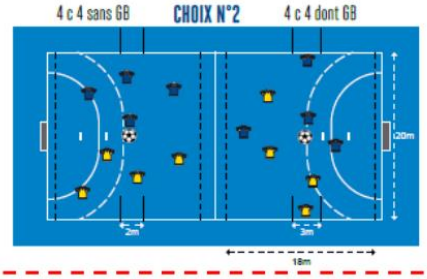


LIGUE DE FOOTBALL NOUVELLE-AQUITAINE

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 / galettes
> 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				

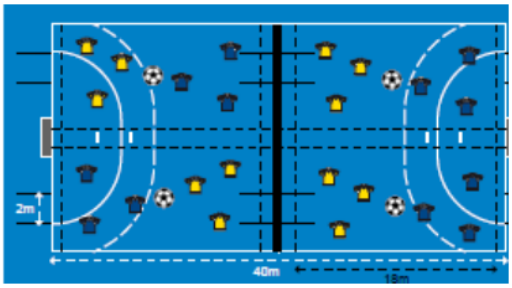
EXEMPLE N°3

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 / galettes
> 4 jeux de 4 chasubles

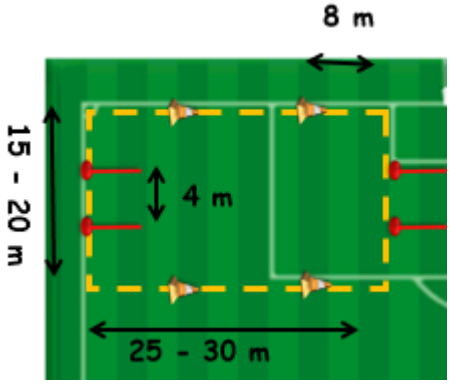
Horaires	U6/U7	Exemple pour 8 équipes							
10 h 00	Accueil	terrain 1		terrain 2		terrain 3		terrain 4	
10 h 15	Rotation 1	A	B	C	D	E	F	G	H
10 h 25	Rotation 2	A	C	B	D	E	G	F	H
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	C	E	H	F	G
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	F	C	D	D	H
10 h 55	PAUSE (hydratation…)								
11 h 05	Rotation 5	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



LIGUE DE FOOTBALL NOUVELLE-AQUITAINE

REGLEMENTATION



LE TERRAIN

- Dimension 25 x 15m en 3 x 3, 30 x 20m en 4 x 4
- 4 plots placés à 8m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les deux surfaces de réparation Remarque : dans cette zone, le gardien de but aura le droit de jouer à la main
- Pénalty à 6m, Buts de 4m x 1,5m (hauteur du piquet)

LES EQUIPES :

- Une équipe se compose de 3, 4 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien (e) de but. Les joueuses U8 sont autorisées à jouer dans la catégorie ainsi que 2 joueurs U8 débutant le football.
- 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, ainsi que la licence
- Ballon taille 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 : rentrer dans le jeu en conduite ou passer à un(e) autre joueur(se), interdiction de marquer directement**
- Les relances du gardien sont à la main ou au sol au pied, pas de volée ou ½ volée. Sur passe d'un partenaire, le gardien peut se saisir du ballon avec les mains
- Relance protégée aux 8m : sur une sortie de but ou quand le gardien de but est en possession du ballon avec les mains, l'adversaire se replace au-delà de la ligne des 8 m. il ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire du GB
- Le tacle est interdit

CALENDRIER :

- Rentrée du Foot :

Le samedi 23 septembre 2017

- Rentrée des Ecole Féminine de Football :

Le samedi 7 octobre 2017

- Journée Nationale :

Le samedi 26 mai 2018

- Réunion de fin de saison :

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

- Formations :

  - U7 : 30 septembre 2017
  - U7 Féminin : 25 novembre 2017
  - U9 : 5, 6 et 12, 13 mars 2018
  - U11 : 13, 14 et 20 et 21 novembre 2017

Pour plus de formations et découvrir le calendrier complet rendez-vous sur le site de votre District ou de la LFNA