



SAISON U8/U9



DÉBUT DE SAISON

3^{ÈME} WEEK-END
SEPTEMBRE

AMPLITUDE DE LA SAISON

18 À 20
JOURNÉES

FIN DE SAISON

MI-JUIN

MON CALENDRIER
À TÉLÉCHARGER





PRÉCONISATIONS FFF



En cas de date(s) commune(s) entre la pratique mixte et la pratique exclusivement féminine, nous préconisons que la ou les joueuses se rendent sur la pratique exclusivement féminine.





MIEUX LE CONNAÎTRE !



L'ENFANT EST ÂGÉ DE 7 ANS / 8 ANS, EN CLASSE DE CE1 / CE2

- > Il est amoureux des jeux,
- > Il est enthousiaste,
- > Il est égocentrique : lui et les autres,
- > Il est en pleine croissance : fragile,
- > Il se fatigue très vite, récupère très vite,
- > Il a une concentration limitée.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »





L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'avoir des repères pour se construire :**
Fixer un cadre : règles de vie, règles du jeu
- > **D'être mis en confiance pour s'engager :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver
- > **De jouer pour apprendre :**
Mettre en place des activités ludiques.
Lui laisser une grande liberté d'expression dans les jeux
- > **De voir pour comprendre :**
Utiliser la démonstration pour présenter les jeux
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (15 mn d'activité / temps de récupération)

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**





LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 JEU	 TECHNIQUE	 COMPORTEMENT	 MOTRICITÉ
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur >	Contrôler des ballons au sol et d'enchaîner par un autre geste >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Travailler la vitesse de réaction et gestuelle
Sécuriser et maîtriser la possession >	Frapper son ballon avec l'intérieur du pied >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Conduire pied droit pied gauche et de changer de rythme et de direction >	Être persévérant >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Marquer >	Avoir confiance en soi >	
Reformer le bloc équipe >	Récupérer le ballon >	S'engager totalement >	
	Réaliser 10 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 10 alternés >	Rester déterminé >	



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot



JOURNÉES ÉVÈNEMENTIELLES FFF

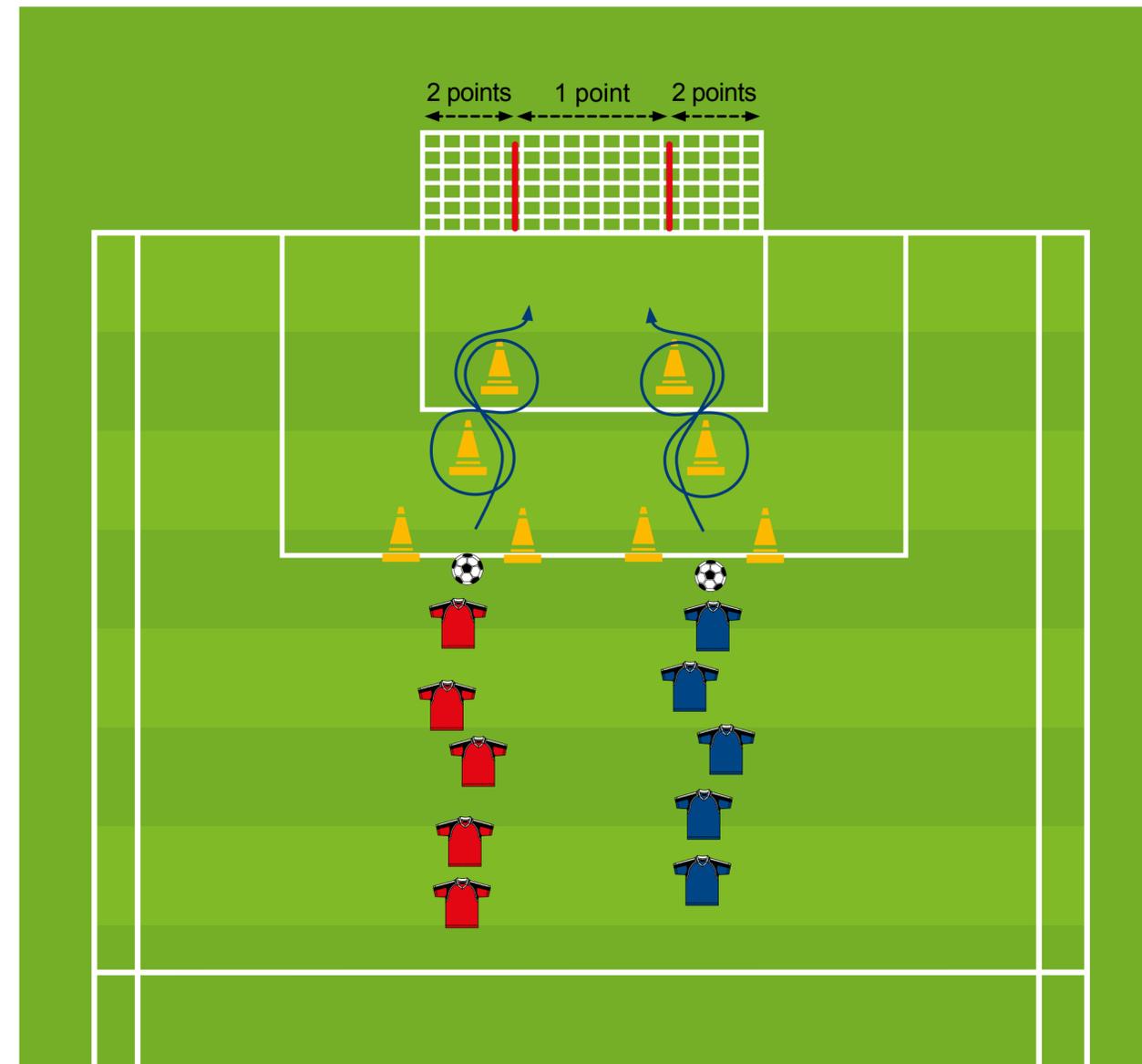




EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 1

- > Effectuer des duos de niveau (A1, A2...)
Ces duos s'affrontent sur un parcours :
Conduite + Tir de précision
- > Chaque duo dispute 4 manches : 2 à Droite, 2 à Gauche :
 - La 1^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes
 - La 2^{ème} et la 4^{ème} sont des défis comptabilisés
- > Les buts sont comptabilisés comme suit* :
 - 2 points entre le poteau et le piquet
 - 1 point entre les 2 piquets
 - 0 point hors cadre

*1 point supplémentaire pour celui qui envoie le ballon dans le but en premier.

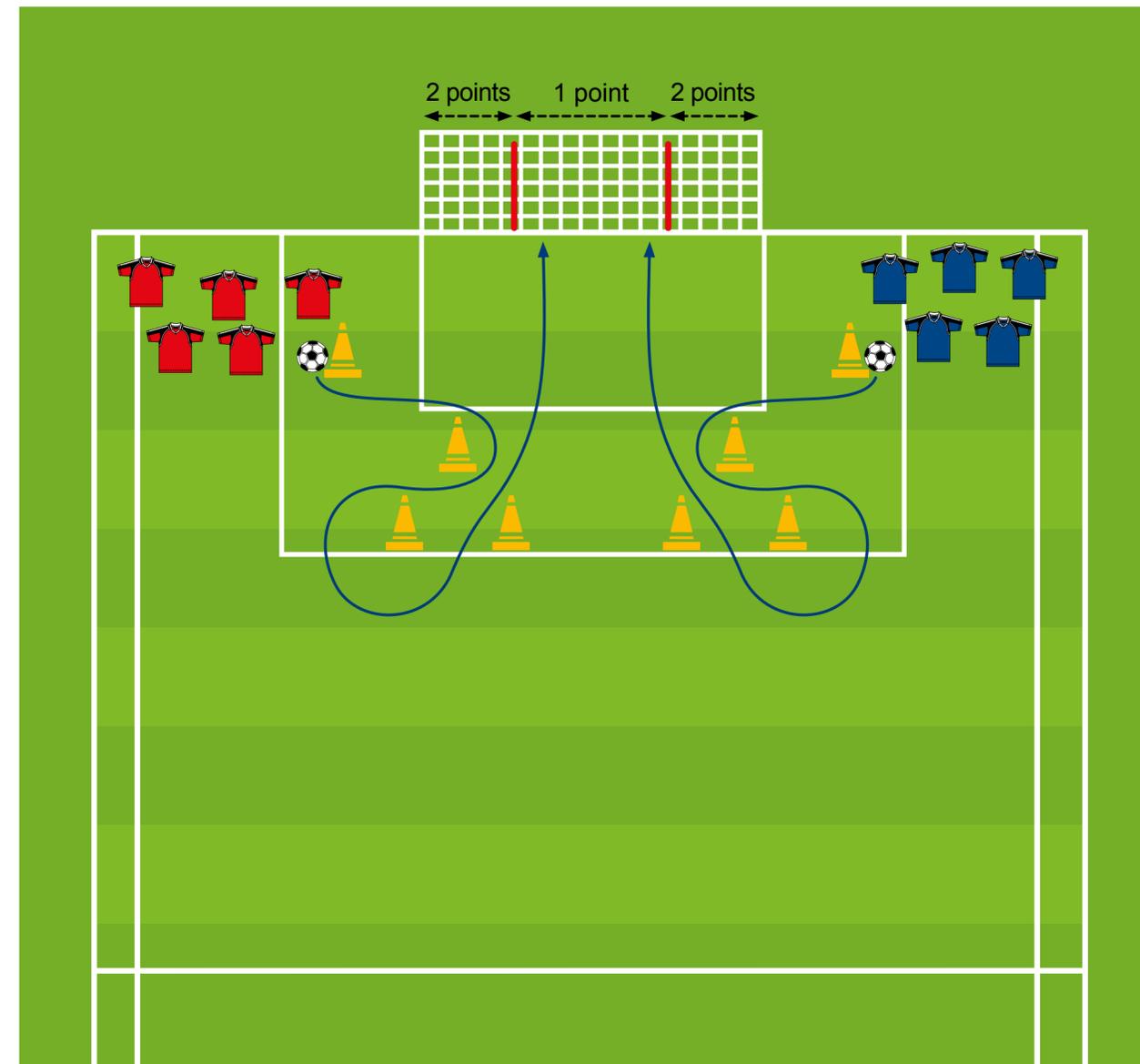




EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 2

- > Effectuer des duos de niveau (A1, A2...)
Ces duos s'affrontent sur un parcours :
Conduite + Tir de précision
- > Chaque duo dispute 4 manches : 2 à Droite, 2 à Gauche :
 - La 1^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes
 - La 2^{ème} et la 4^{ème} sont des défis comptabilisés
- > Les buts sont comptabilisés comme suit* :
 - 2 points entre le poteau et le piquet
 - 1 point entre les 2 piquets
 - 0 point hors cadre

*1 point supplémentaire pour celui qui envoie le ballon dans le but en premier.





FOOT DE CŒUR

ANIMATION FOOTBALL



ACTION SOLIDAIRE
(AU CHOIX)

Journée de solidarité entre une association caritative et le football

- > Encourager les districts et les clubs à mettre en œuvre des actions de solidarité auprès des associations
- > Laisser la liberté aux districts et aux clubs d'organiser ces manifestations
- > À réaliser pendant la « période 2 » à l'approche des fêtes de fin d'année

**« VALORISER L'IMAGE DU FOOTBALL !
LA SOLIDARITÉ : UNE PHILOSOPHIE,
UN APPRENTISSAGE »**



JOURNÉE NATIONALE DES DÉBUTANTS

ANIMATION FOOTBALL



ANIMATION
EXTRA-FOOT

ACTIONS
PARTICULIÈRES

Journée festive organisée dans chaque district clôturant la saison des U9

« Les districts peuvent mettre l'accent sur des actions particulières : photos géantes, remise de cadeaux à chaque maman de joueur, mise en place de structures gonflables, lâcher de ballons, journée eco-responsable, journée autour du thème du respect... »



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U8/U9

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible



POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE

**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



ORGANISATION « PLATEAU » U8/U9



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

J - 3 à J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Réunion d'informations avec les acteurs / parents / éducateurs / dirigeants
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de plateau



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Être attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU

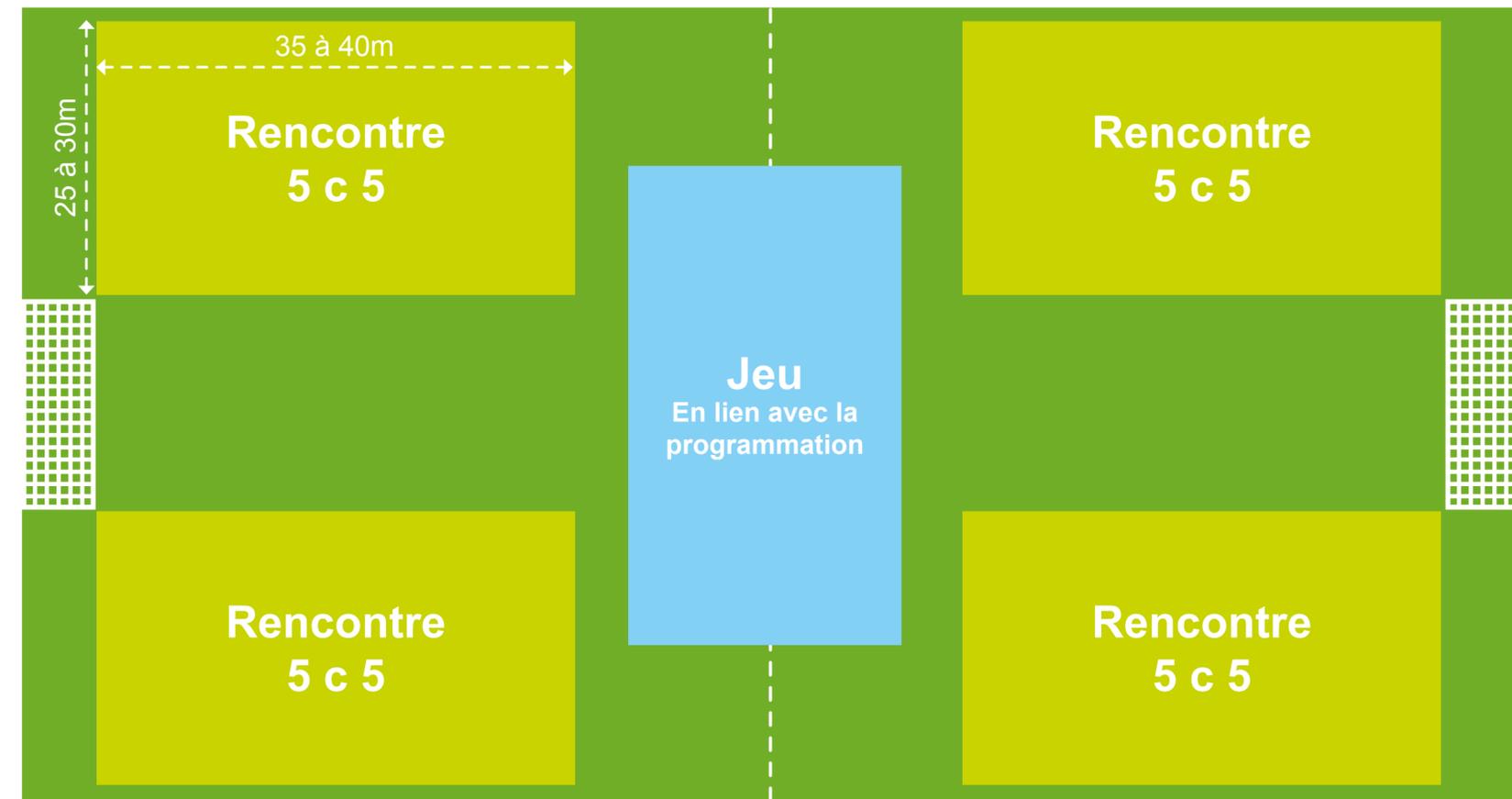
Rencontres 5 contre 5

Aucun classement

Préconisations fédérales :

- 10 équipes maxi (si possible) / par terrain à 11
- Plateaux par niveau ou par âge
- 3 équipes / clubs maximum

Exemple de plateau à 10 équipes





FOOT À 5

Arbitrage éducatif

À l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant les règles du jeu.

Maison d'accueil

L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».



Surface de réparation

La relance est protégée.

Remise en jeu sur sortie en touche

- 2 choix s'offrent au joueur :
- 1 - Il effectue une passe
 - 2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Attention : interdiction de marquer sur une touche directe.



Parent-ballon

Identifié par une chasuble , leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque côté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

TERRAIN	Largeur : 25 à 30 m Longueur : 35 à 40 m
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)
BALLON	Taille n°3 ou n°4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 Participation de tous 3 U7 autorisés par équipe Pas de sous classement pour la pratique féminine
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TEMPS DE JEU	Durée max des rencontres = 40 minutes / Durée max rencontres + jeu = 50 minutes
HORS-JEU	NON
RELANCE GB	Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes



EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

4 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	J	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	T1	J	T1	T1
EQUIPE 3	T2	J	T1	T1	T2
EQUIPE 4	T2	T1	J	T2	T2

5 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	J
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
EQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
EQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2

Il est préférable de réaliser des plateaux dont le nombre d'équipes est pair afin d'éviter les temps de repos.

6 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T2	J	T1	T1
EQUIPE 2	T1	J	T1	T2	T3
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1
EQUIPE 5	J	T1	T2	T1	T3
EQUIPE 6	J	T2	T1	T3	T2

7 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	R	T3	J	T2
EQUIPE 2	T1	T2	J	T1	T1	R
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2	R
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1	R
EQUIPE 5	T3	R	T2	T2	J	T1
EQUIPE 6	T3	J	T1	T1	R	T2
EQUIPE 7	J	T2	T1	R	T2	T1



EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

8 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	J	T1	T1	T2	T4
EQUIPE 2	J	T2	T2	T1	T1
EQUIPE 3	T1	J	T3	T2	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T3
EQUIPE 5	T3	T1	J	T3	T2
EQUIPE 6	T2	T3	J	T1	T4
EQUIPE 7	T3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 8	T1	T3	T1	J	T2

9 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T2	J	T1	T3	R
EQUIPE 2	T1	R	T1	J	T2	T1
EQUIPE 3	T2	T1	R	T1	J	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T2	R
EQUIPE 5	T3	T2	T3	R	J	T2
EQUIPE 6	T3	T3	J	T2	T1	R
EQUIPE 7	T4	J	T3	T3	T1	R
EQUIPE 8	T4	T3	T2	J	R	T2
EQUIPE 9	J	T1	T1	T3	T3	R

10 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	J
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
EQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
EQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2
EQUIPE 6	T3	T3	T4	T3	J
EQUIPE 7	T3	T4	T3	J	T3
EQUIPE 8	T4	T4	J	T3	T4
EQUIPE 9	T4	J	T4	T4	T3
EQUIPE 10	J	T3	T3	T4	T4

ACTIONS PONCTUELLES U8/U9





PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS «FUTSAL» U8/U9

LE FUTSAL :

- > Se pratique en salle ou en plein air sur terrain de handball avec peu de monde.
- > Facilite la maîtrise de balle (technique) de par la spécificité du ballon (moins de rebonds).
- > Favorise un jeu dynamique où la technique et le jeu en mouvement sont déterminants.
- > Permet l'apprentissage de la reconnaissance des limites du terrain et du but, de la découverte de l'adversaire, puis du partenaire.
- > Entretient le fair-play (pas de tacle ni de charge).
- > Sensibilise les enfants aux bases éducatives sous forme ludique.



**« FAIRE DÉCOUVRIR
LES JOIES DE LA PRATIQUE
FUTSAL »**



ORGANISATION « FUTSAL » U8/U9



PROCÉDURE FUTSAL



- > Déclaration des salles et des créneaux disponibles lors de la réunion technique des districts et/ou des réunions de septembre.
- > Information des créneaux disponibles en semaine et en week-end pour optimiser l'organisation.
- > Répartition des clubs par secteur (par le district)
- ➔ Pour les secteurs où il manquerait des salles, possibilité d'utiliser des terrains futsal outdoor, des plateaux de handball : « City-Park », établissements scolaires.

« DÉCOUVRIR ET PRATIQUER »
**« FAIRE JOUER LES ENFANTS,
JOUER SUR PLUSIEURS DATES »**



DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM FUTSAL

J - 3 à J - 1

Déterminer le responsable du plateau

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM FUTSAL

LE JOUR J

Imprimer et pré remplir la feuille de plateau.

Vérifier le marquage et équipement des espaces de jeu.

Prévoir une trousse de premiers secours.

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir au moins 2 ballons Futsal par terrain

Accueillir les équipes avec un sourire :

- | | |
|---|---|
| > Indiquer les vestiaires | > Indiquer le terrain de jeu |
| > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets) | > Rappeler l'organisation, les horaires |
| | > Faire remplir la feuille de plateau |





DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM FUTSAL

PENDANT LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance du bon déroulement des rencontres

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole.

Accompagner les équipes au goûter

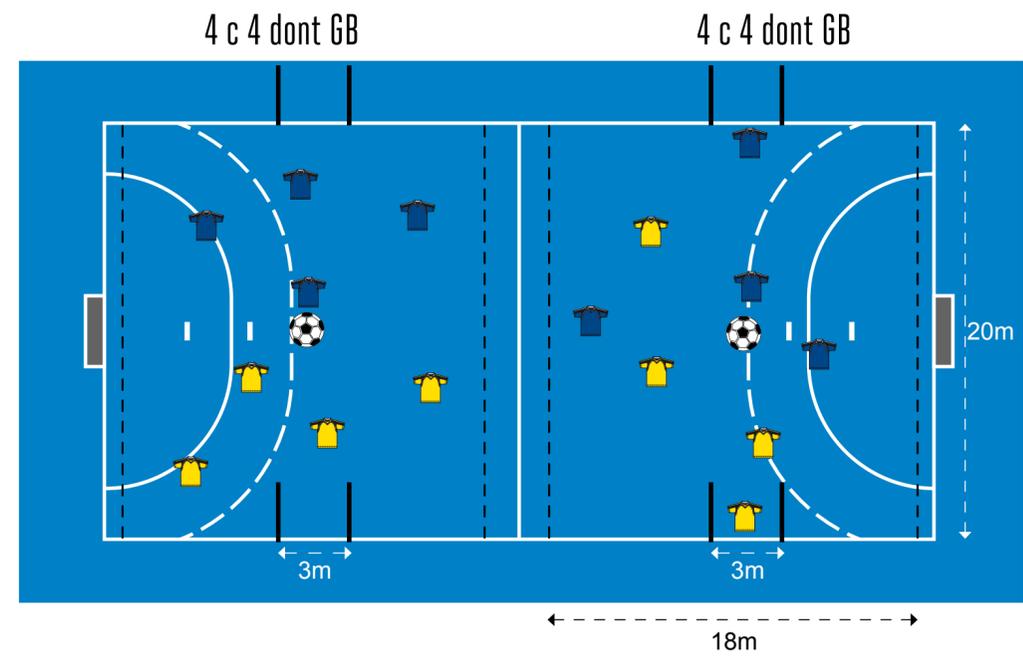
Compléter la feuille de plateau

Ranger les équipements sportifs

Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU





LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN	Voir espace de jeu
BALLON	Ballon futsal - T3
NOMBRE DE JOUEURS	4 x 4 dont GB / Participation de tous à égalité
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
TEMPS DE JEU	40 minutes maximum



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

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. Passe ou conduite
DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU	5 mètres
RELANCE DU GARDIEN	A la main
HORS-JEU	Non



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

Effectif : U8/U9

Pratique : 4 C 4

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Lois du jeu :

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous (50 % du temps de jeu total)
- > Protocole avant et après match

Matériel :

- > 5 ballons de futsal
- > 8 jalons
- > 2 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U8/U9	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	Rotation 7	A	E	C	G
10 h 50	Rotation 8	B	F	D	H
11 h 00	Rotation 9	A	F	C	H
11 h 10	Rotation 10	B	E	D	G
11 h 20	Rotation 11	A	G	C	E
11 h 30	Rotation 12	B	H	D	F
11 h 45		Goûter et verre de l'amitié			



VIDÉO INTERCLUBS : DÉCOUVREZ LES « INTERCLUBS » EN IMAGES !





QU'EST-CE QU'UN INTERCLUBS ?



« À 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 deux 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.



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS U6 À U13

- R**assembler des clubs du même secteur voire inter-secteurs,
- E**changer et rencontrer les parents des différents clubs,
- S**'investir auprès des autres « familles » (arbitrage, supporters...),
- P**ermettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,
- E**ncourager les autres équipes,
- C**réer un moment d'échanges entre clubs,
- T**out le monde joue.





ORGANISATION DES « INTERCLUBS » U6 À U13



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

Rencontrer les clubs partenaires pour définir les effectifs et le programme

J - 3 à J - 1

Convoquer tous les enfants

Informar et mobiliser les parents

Déterminer le responsable de l'organisation

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Prévoir un panneau d'affichage

Anticiper l'affectation des vestiaires, vestiaires pour les filles 😊

Prévoir le traçage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

LE JOUR J	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu	
Prévoir une trousse de premiers secours	
Accueillir les équipes avec un sourire :	
> Indiquer les vestiaires > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)	> Indiquer le terrain de jeu > Faire remplir la feuille de plateau
Prévoir un temps d'accueil et un stand pour les parents (café,...)	
Prise parole de chaque responsable de clubs (présentation rapide du club) et/ou mot d'un élu	
Prévoir jeux de 5 chasubles	
Prévoir au moins 2 ballons par terrain	
Constitution des équipes - possibilité de surclassement	
Échauffement des équipes	



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

PENDANT LE RASSEMBLEMENT

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Coordination et suivi des rencontres et des animations

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LE RASSEMBLEMENT

Veiller au respect du protocole

Présentation par les enfants de leur production et/ou animation

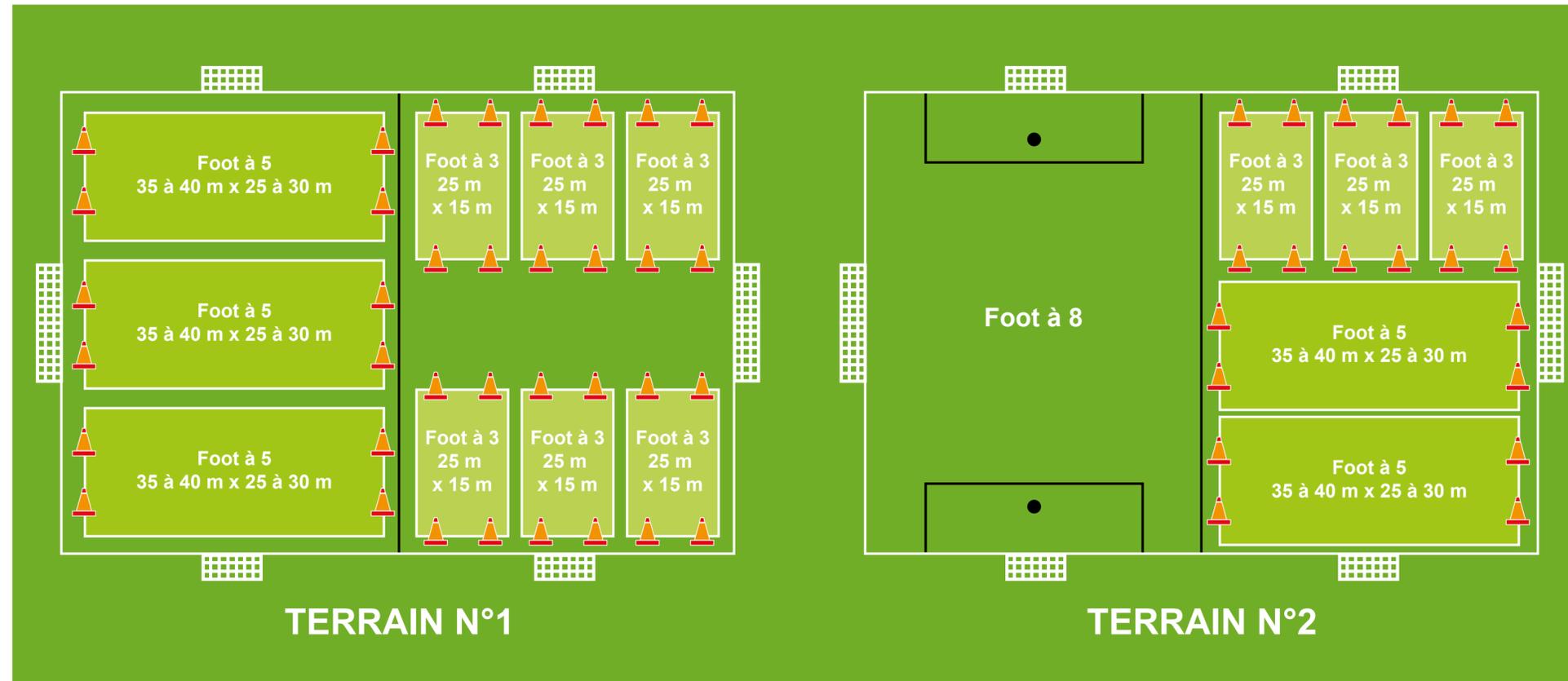
Accompagner les équipes au goûter
Moment de partage pour les parents et accompagnateurs
(table des produits du terroir, ...)

Les clubs remplissent la fiche « Bilan »
avant de retourner au district

Ranger les équipements sportifs



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU





**LOIS DU JEU
EN FONCTION DE LA PRATIQUE CHOISIE
ET DE LA CATÉGORIE D'ÂGE**



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U9

Effectif : U6 à U9

Pratique : 3 c 3 à 5 c 5

Suppléments : 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



« + 2 FOOT »

UNE FORME
DE PRATIQUE
À CHOISIR



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

Animations encore plus ludiques... et surtout plus fun !

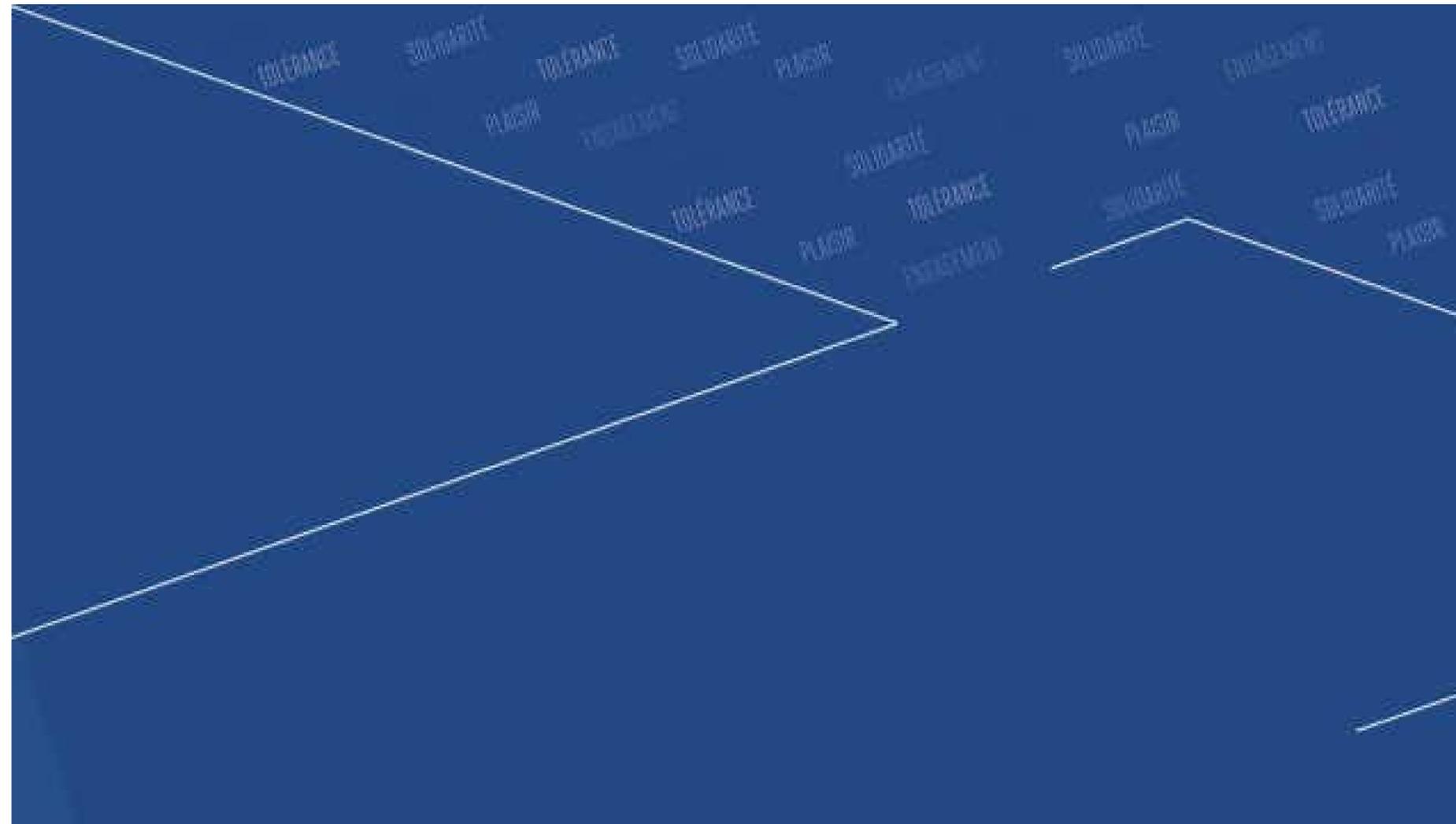
Choisissez parmi ces animations !

Diversifions la pratique ! Proposer des activités différentes que celles que nous proposons habituellement, **plus LUDIQUES** et surtout **plus « FUN »**. Les enfants apprécient la diversité. Il est intéressant de leur faire découvrir d'autres manières de pratiquer le Football :





VIDÉO FESTIFOOT : DÉCOUVREZ LE « FESTIFOOT » EN IMAGES !





PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U8/U9

- > Diversifier la pratique
- > Proposer une animation festive et ludique
- > Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions
- > Jouer à effectif réduit : joueurs plus souvent en contact avec le ballon (4 c 4)
- > Formule dite de « l'ascenseur » (montée / descente) : très appréciée des enfants !



**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



ORGANISATION « FESTI-FOOT » U8/U9



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

Rencontrer les clubs partenaires pour définir les effectifs et le programme

J - 3 à J - 1

Déterminer le responsable de l'organisation

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, vestiaires pour les filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 8 jeux de 5 chasubles

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Accueillir les équipes avec un sourire

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Faire remplir la feuille de rencontres



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

PENDANT LE PLATEAU

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Limitier l'accès aux terrains aux seuls joueurs.
Les éducateurs gèrent la sécurité et le climat général uniquement

APRÈS LE PLATEAU

Veiller au respect du protocole

Accompagner les équipes au goûter

Compléter la feuille de plateau

Ranger les équipements sportifs



ESPACES DE JEU

Différentes formules sont possibles. A vous de composer votre menu.

- > **10 équipes** : installer 5 terrains
- > **12 équipes** : installer 6 terrains
- > **14 équipes** : installer 7 terrains
- > **16 équipes** : installer 8 terrains
- > **18 équipes** : installer 9 terrains
- > **20 équipes** : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL

Un seul ascenseur (poule unique)	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>



ESPACES DE JEU

Matériel :

Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 2 ballons par terrain
- > Chasubles
- > Eau (Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets))
- > Pharmacie



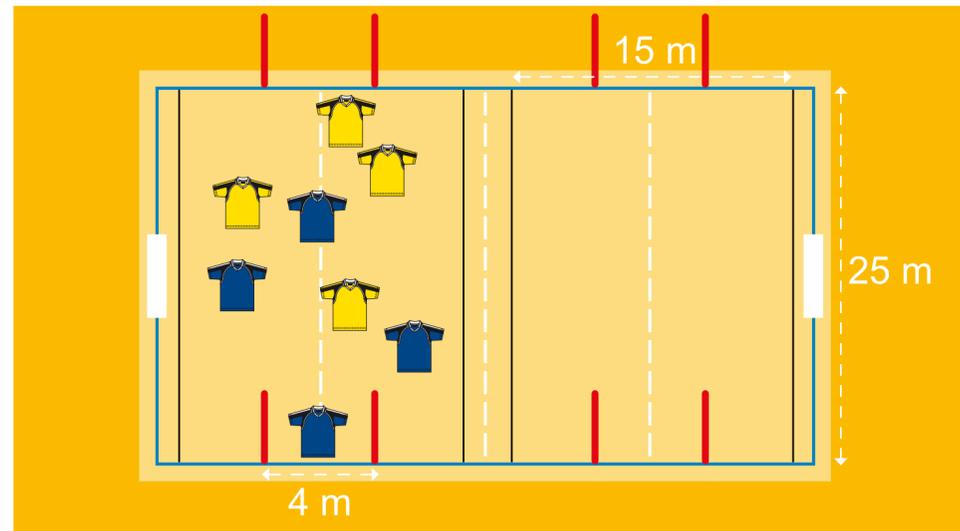


LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	20 x 25 m But : 3 à 4 m
BALLON	Ballon T3 ou T4
NOMBRE DE JOUEURS	4 x 4 - Pas de remplaçant - Pas de GB Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain.
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires
TEMPS DE JEU	8 x 5 minutes ou 10 x 4 minutes (selon le nombre de terrain)
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.
SORTIE DE BUT	Ballon au sol, relance par une passe
HORS-JEU	Non



LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE



Quelques spécificités

Les fautes commises en cours de jeu et hors de la surface de réparation, seront sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit de la faute. C'est le joueur sur qui la faute a été commise qui doit tirer le coup franc. Lors des coups francs, les joueurs ne peuvent pas faire de mur. Jusqu'à ce que le coup franc soit tiré, tous les joueurs devront se trouver derrière ou sur la même ligne que le ballon à l'endroit où la faute a été commise, et ils doivent rester à une distance minimale de 5 mètres.

TERRAIN	15 x 25 m par terrain
BALLON	Ballon spécifique Beach Soccer
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 ou 4 x 4 dont GB.
SÉCURITÉ	Pas de protège tibia
TEMPS DE JEU	5 x 6 minutes
TOUCHE	Aux pieds - Conduite ou passe
SORTIE DE BUT	Relance du gardien à la main
HORS-JEU	Non



COMMENT ORGANISER UN GOLF-FOOT ?

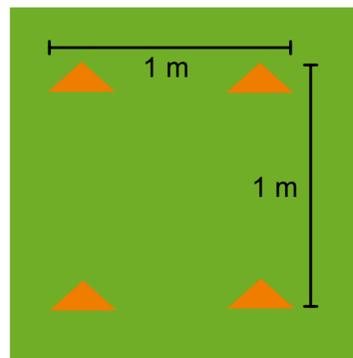
- > Objectifs : « Associer les joueurs par paire ou trio et les positionner sur les différents ateliers » = DEFI
L'enfant effectue le parcours de 9 trous en frappant le ballon du pied (avec le moins de coups possibles) d'un point de départ vers une cible (un cerceau ou zone matérialisée). Les enfants s'opposent individuellement et/ou par équipe sur un même parcours.
- > Inscription des enfants :
L'inscription des enfants se fait à l'aide de la fiche de score. L'enfant choisit un joueur de foot et inscrit son Nom et Prénom sur la fiche. Dès son inscription, l'enfant dispose d'un ballon qu'il garde tout au long de son parcours.
- > La composition des équipes :
Des équipes de 3 joueurs (possibilité de 2) sont composées. Un exemple de fiche de score vous est proposé.
- > Le green :
Le parcours de 9 trous est installé sur le terrain de foot à 11 (cf. fiche parcours). Pour l'installation du parcours, le dispositif de chaque trou et le matériel nécessaire figurent sur la fiche technique.
- > Le ballon :
Ballon T3 ou T4.



ESPACES DE JEU

> Déroulement du parcours :
 Pour chaque trou, les enfants comptent et inscrivent le nombre de coups joués pour atteindre la cible en suivant les consignes de la fiche technique. A la fin du parcours, ils additionnent le nombre de coups dans la case total. Le joueur ayant réalisé le parcours en moins de coups possibles aura gagné la partie. De plus, il est possible de jouer par équipe, en additionnant le total des points de chaque joueur. L'équipe qui réalise le parcours en moins de coups possibles a gagné la partie.

> Astuce :
 Si vous n'avez pas de cerceau, matérialisez la cible par 4 plots d'un mètre de chaque côté.



Utilisation de la fiche de score :

1. L'enfant inscrit son nom et prénom
2. L'enfant marque le nombre de fois qu'il a frappé le ballon pour atteindre la cible.

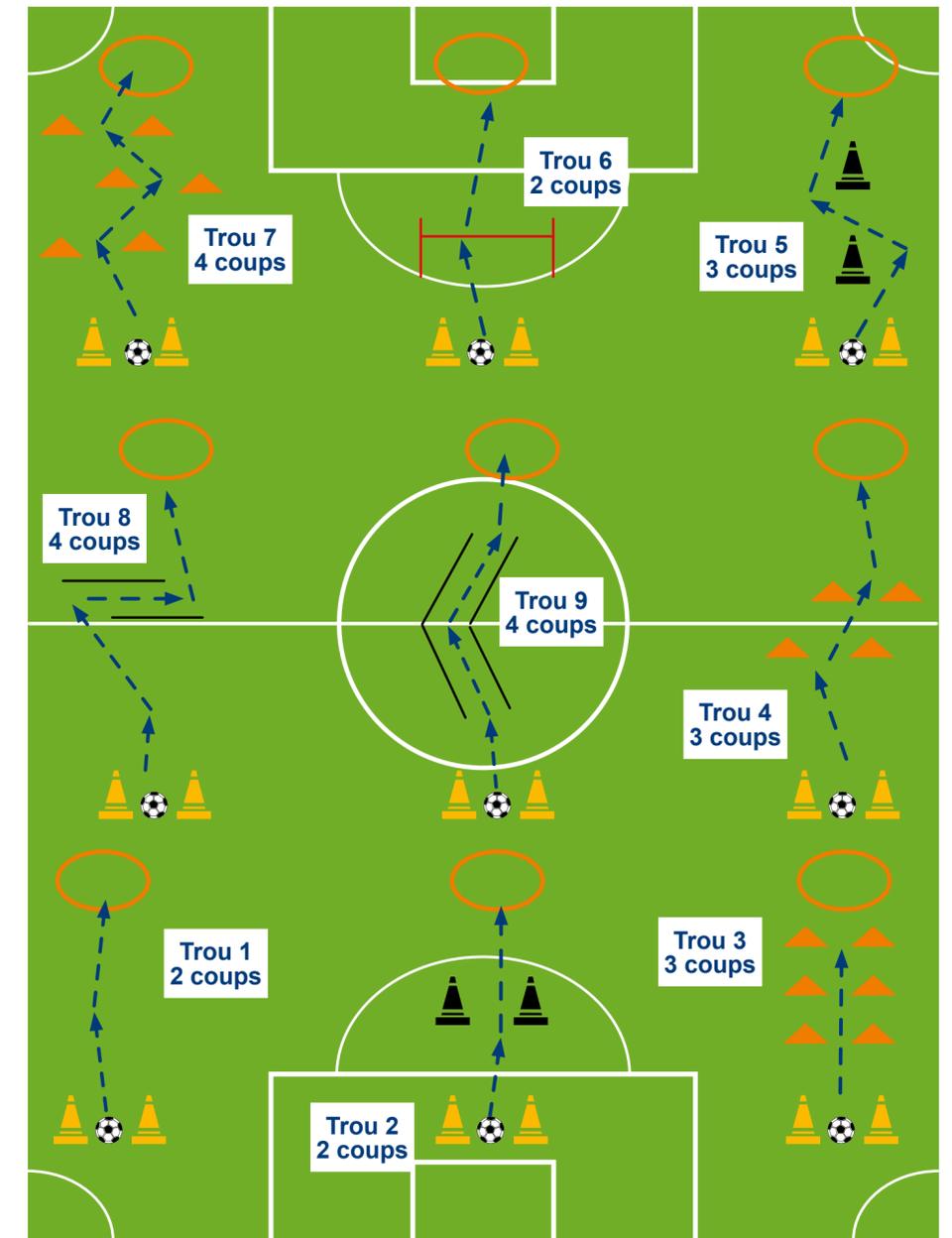
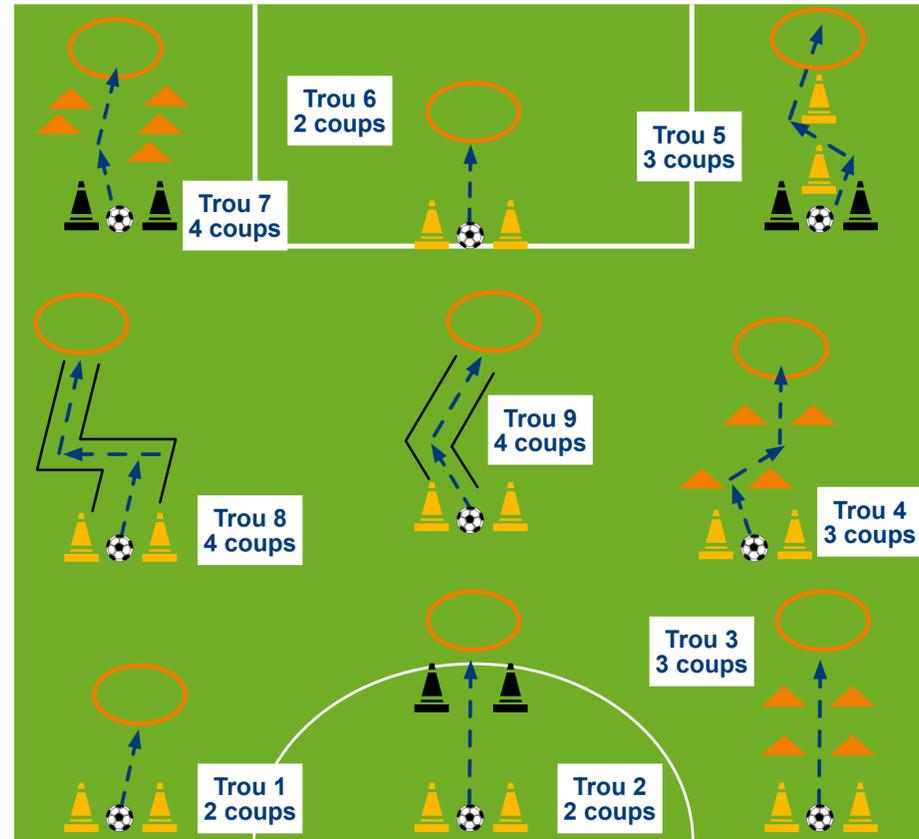
Groupe		1	2
Joueur	Coups	2	2
Nom : Dupont			
Prénom : Benjamin			
Nom :			
Prénom :			

3. A la fin du parcours, l'enfant additionne tous ses points et marque le total dans la case correspondante.
4. Si trois joueurs ont composé une équipe, on additionne le total des 3 joueurs.

			9	Total
4	4	4		27
				36
				26
				28
Total de l'équipe				90



PARCOURS GOLF-FOOT





LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

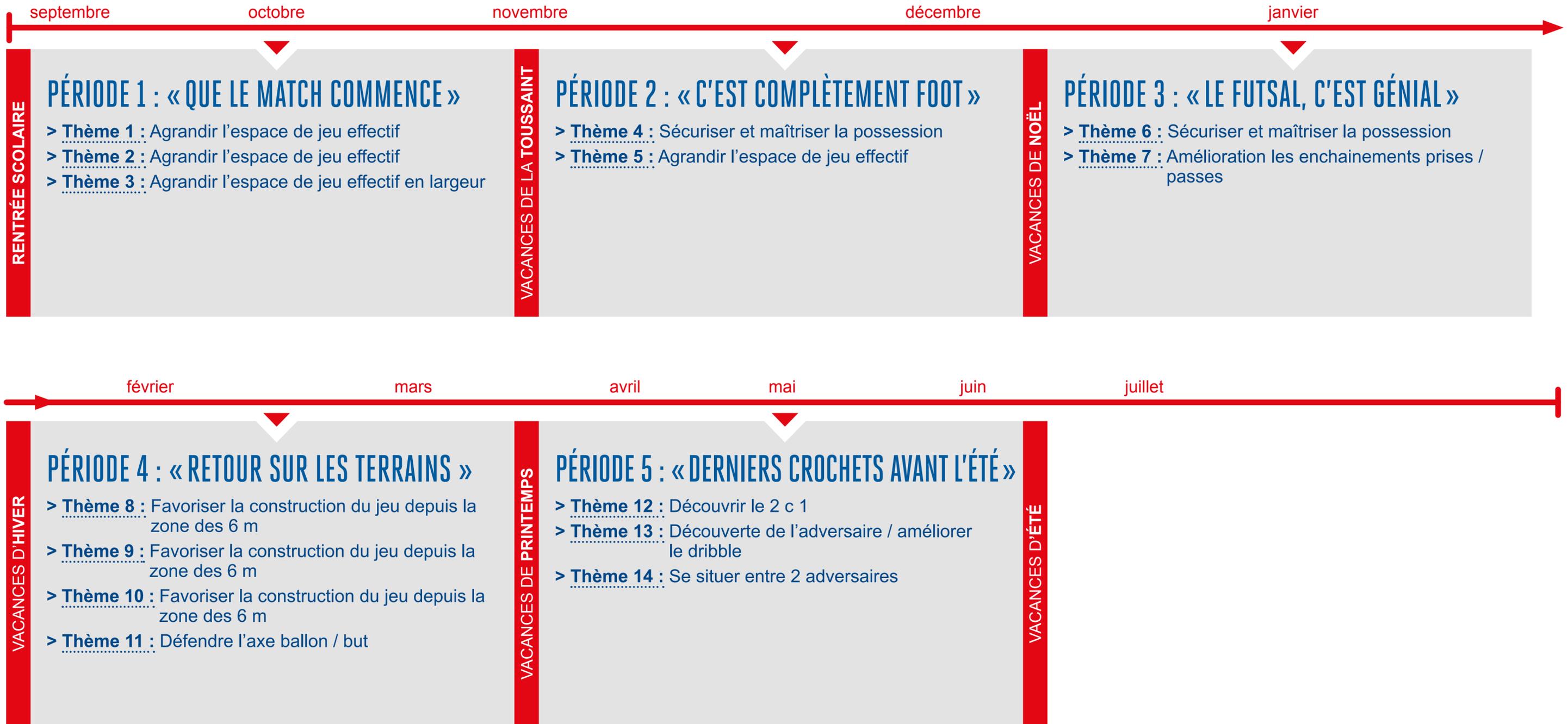
TERRAIN	15 x 35 m (selon les salles)
BUTS BALLON	Taille 3 ou taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 (4 joueurs + 1 GB) Participation de tous
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
TEMPS DE JEU	40 minutes (4 x 10' ou 5 x 8') - Pause de 5' toutes les deux rotations
SORTIE DE JEU	Le ballon touche les filets surmontant les palissades Le ballon sort du terrain / Le ballon heurte le plafond



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

REMISE EN JEU	Il est rendu à l'adversaire à l'endroit correspondant sur le terrain au dernier point d'impact du ballon
TOUCHES	Pas de touche (jeu avec les bandes latérales)
DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU	3 m
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
RELANCE DU GARDIEN	À la main ou aux pieds ballon au sol
HORS-JEU	Non







JEU U8/U9

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>8 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	<p>★★★★☆</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Transmettre le ballon au capitaine dans les 2 mini-buts.
Chaque capitaine peut se déplacer en fonction du ballon entre l'un des deux mini-buts.
Jeu libre, 4 c 4 en zone axiale.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans 1 des 2 mini-buts.
3 points : si, lorsque le ballon est transmis au capitaine, les 2 zones (A/B) sont occupées minimum par un joueur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = mettre 2 capitaines 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 passes maximum par zone 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer le capitaine / Compter les points / Valoriser ... • Occuper les 2 zones (A/B) lorsque mon équipe est en possession du ballon : 1 joueur minimum dans chaque zone (pas d'obligation)



SITUATION U8/U9

THÈME 2 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

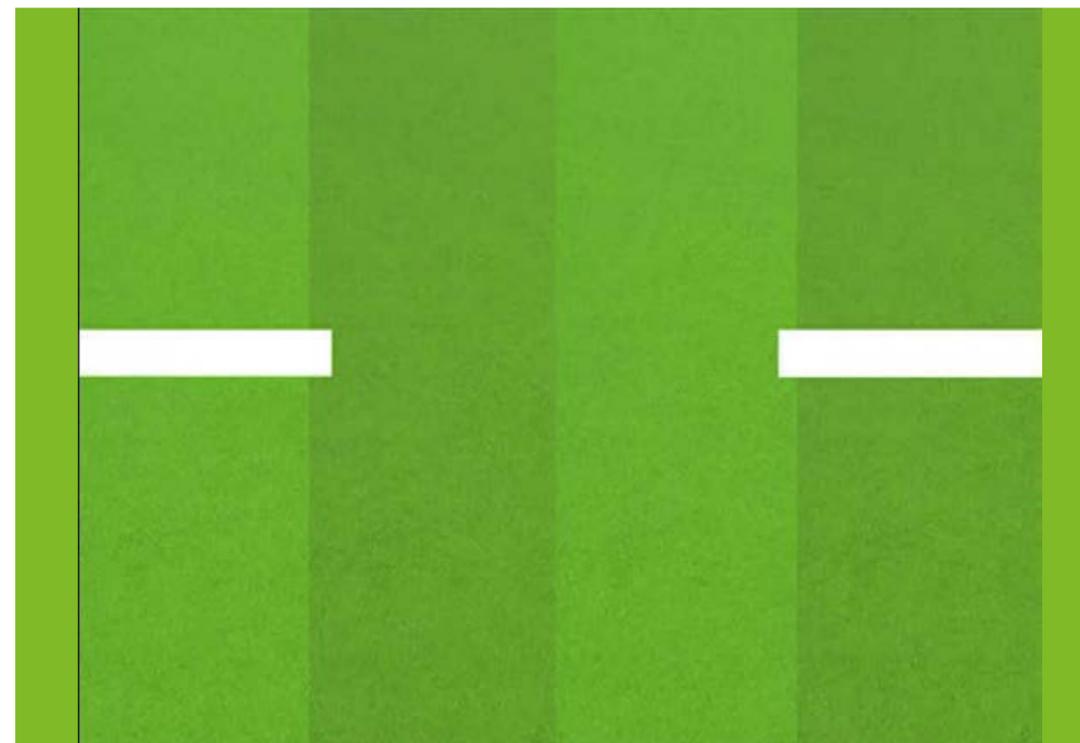
OBJECTIF : OCCUPER ET EXPLOITER LE TERRAIN ET LES ESPACES

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 16m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>2 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	<p>★★★★☆</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Balle aux capitaines.
 Jeu libre. Terrain divisé en 2 zones (A/B).
 Les attaquent en 4 contre 2.
 Les joueurs peuvent se déplacer sur tout le terrain.
 Si les 2 zones ne sont pas occupées par les en possession du ballon = 1 pt pour les .

BUTS

- 1 point = transmettre le ballon au capitaine.
- 3 points = si le ballon est passé par les 2 zones avant d'être maîtrisé par le capitaine (en zone bleue), les 2 zones (A/B) sont occupées par minimum 1 joueur.
- 1 point : après récupération, transmettre le ballon au partenaire en porte C.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> 6 joueurs = mettre 2 capitaines en zone bleue et réaliser un 4 c 3 	<ul style="list-style-type: none"> 4 c 3 	<ul style="list-style-type: none"> Active Faire répéter l'action Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> Changer les capitaines / défenseurs Changer de statut des joueurs Compter les points Valoriser les initiatives Prendre l'information : se situer par rapport aux zones et ses partenaires



THÈME 3 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF EN LARGEUR

OBJECTIF : UTILISER LES CÔTÉS

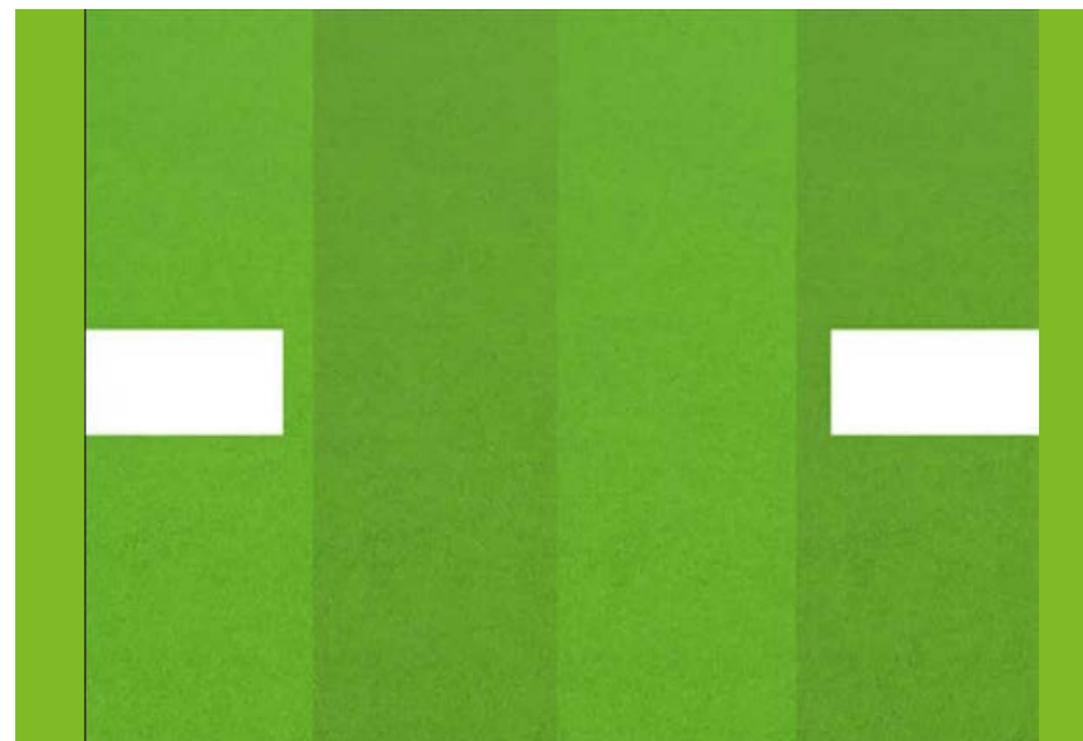
JEU U8/U9

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 22m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>0 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	<p>★★★★☆</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Libre dans le jeu. 2 c 2 en zone axiale + 2 appuis (fixes) latéraux en zones (A/ B).
 Jeu libre avec possibilité de jouer avec les 2 appuis latéraux.
 Les appuis sont inattaquables et libres mais ne peuvent pas marquer.

BUTS

1 point : but marqué.
 3 points : but après l'utilisation d'un appui latéral.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = 3 c 3 	<ul style="list-style-type: none"> • L'appui latéral peut, dès qu'il reçoit le ballon, rentrer dans l'aire de jeu et faire un 3 c 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Laisser jouer / Observer • Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les appuis • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : lecture sur les côtés / transmettre et proposer



SITUATION U8/U9

THÈME 4 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

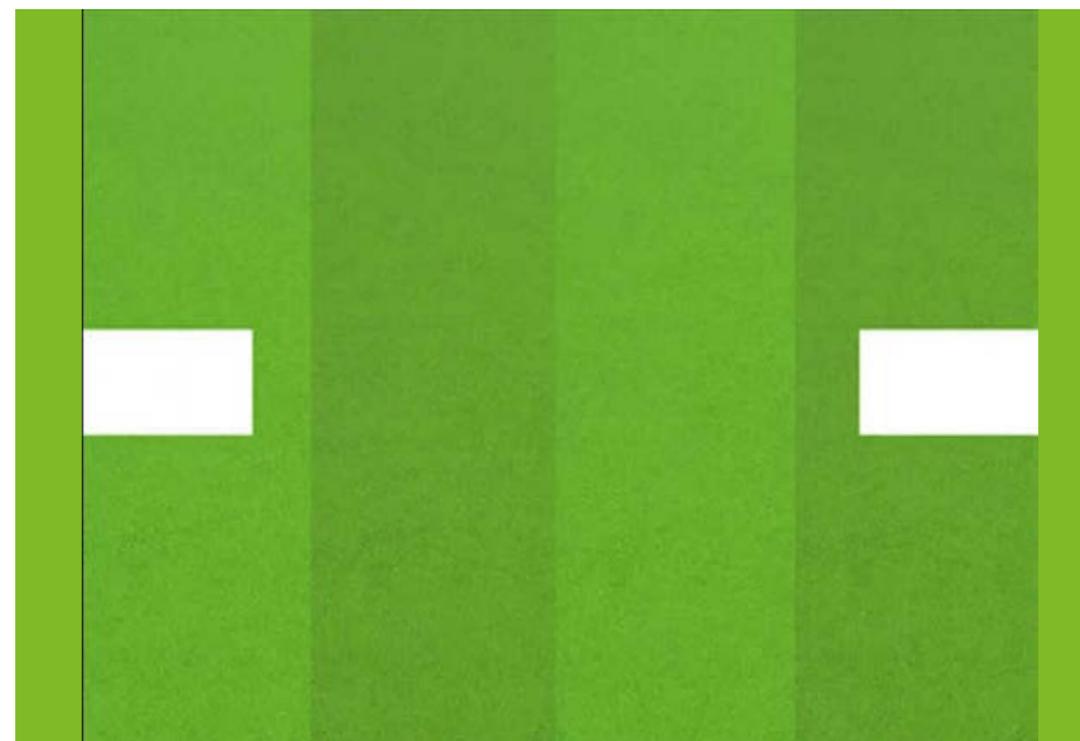
OBJECTIF : AMÉLIORATION DES RENTRÉES DE TOUCHES

PÉRIODE 2		
TOUSSAINT > VACANCES NOËL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>	5 X 5 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 6 X 5/5 X	12 X 2 X 10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu à 5 contre 5.
 Matérialiser 2 zones (A/B) de 10 m x 10m dans lesquelles les rouges seront inattaquables.
 Celui qui réalise la touche a la possibilité de faire une passe à un partenaire en zone A (ou B) ou C ou rentrer en conduite de balle... ensuite jeu normal.

BUTS

1 point : but marqué.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = 1 remplaçant 	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité aux adversaires de rentrer en zone (A ou B) dès que celui qui effectue la touche rentre en contact avec le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer les touches en zone A et B • Changer les équipes de statut • Compter les points • Valoriser les initiatives • Se déplacer • Visualiser les 3 choix, sécuriser



THÈME 5 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

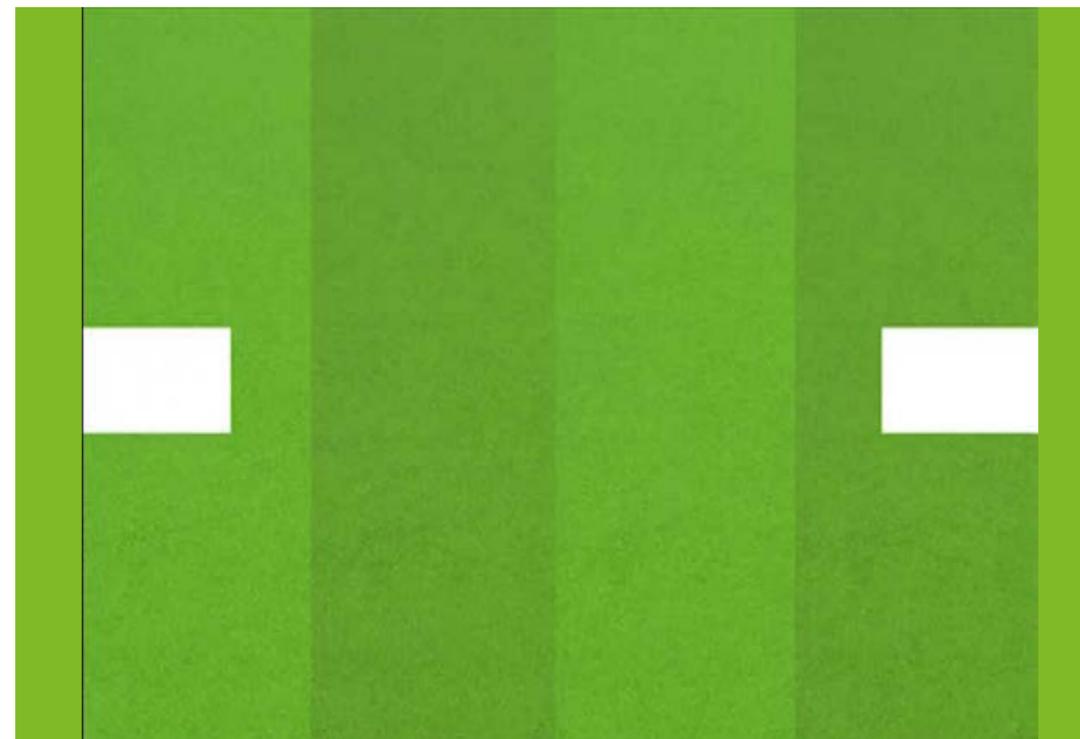
JEU U8/U9

PÉRIODE 2		
TOUSSAINT > VACANCES NOËL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 30m x l 16m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>0 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	<p>★ ★ ★ ★ ★</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Balle aux capitaines.
Libre dans le jeu. 3 c 3 en zone axiale. Chaque capitaine occupe la moitié de la largeur du terrain.

BUTS

1 point : transmettre le ballon à l'un des deux capitaines de son équipe.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> 6 joueurs = mettre des appuis libres sur les côtés afin d'augmenter les possibilités de passes 	<ul style="list-style-type: none"> Interdiction de rejouer avec le passeur Possibilité d'inverser un appui bleu et un appui rouge (3 points si on trouve les deux capitaines) 	<ul style="list-style-type: none"> Active Laisser jouer / Observer Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> Changer les appuis Compter les points Valoriser les initiatives Être accessible pour le porteur



SITUATION U8/U9

THÈME 6 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

PÉRIODE 3		JANVIER > VACANCES FÉVRIER	
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir	
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but	

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 11m x l 18m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>0 X </p> <p>20 X </p> <p>6 X </p> <p>0 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	
<p>★★★★☆</p>	

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

3 bandes de terrain dont une rivière de 3 m. Touches libres.
Départ simultané sur les 2 ateliers (1').
Possibilité de réaliser des échanges dans une même bande.

BUTS

1 point : l'équipe qui réalise le plus grand nombre d'échanges à travers la rivière aux crocodiles en 1'.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = 3 joueurs sur une bande 	<ul style="list-style-type: none"> • Intégrer 2 ballons par atelier • 4 touches maxi (ou 3 si niveau supérieur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les défenseurs : 1 mn • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information • Se dégager de l'alignement / ne pas être trop prêt de la rivière / utiliser la bonne surface



SITUATION U8/U9

THÈME 7 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

PÉRIODE 3		
JANVIER > VACANCES FÉVRIER		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 10m x l 18m L = Longueur • l = largeur</p>	5 X 5 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 6 X 5/5 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

«Taureau : 4 C 1»
 2 carrés de 10 m x 10 m
 Touches libres

BUTS

1 point : 4 passes successives*
 * Si réussite fréquente : 5 passes...
 1 point : récupération du ballon (défenseur)

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = 5 c 1 (ou 4 c 2 si niveau supérieur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Interdit de rejouer avec celui qui vous a transmis le ballon • 4 touches de balle maxi (ou 3 T si niveau supérieur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les défenseurs : 1 mn • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : bien s'orienter / utiliser la bonne surface (intérieur)



SITUATION U8/U9

THÈME 8 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

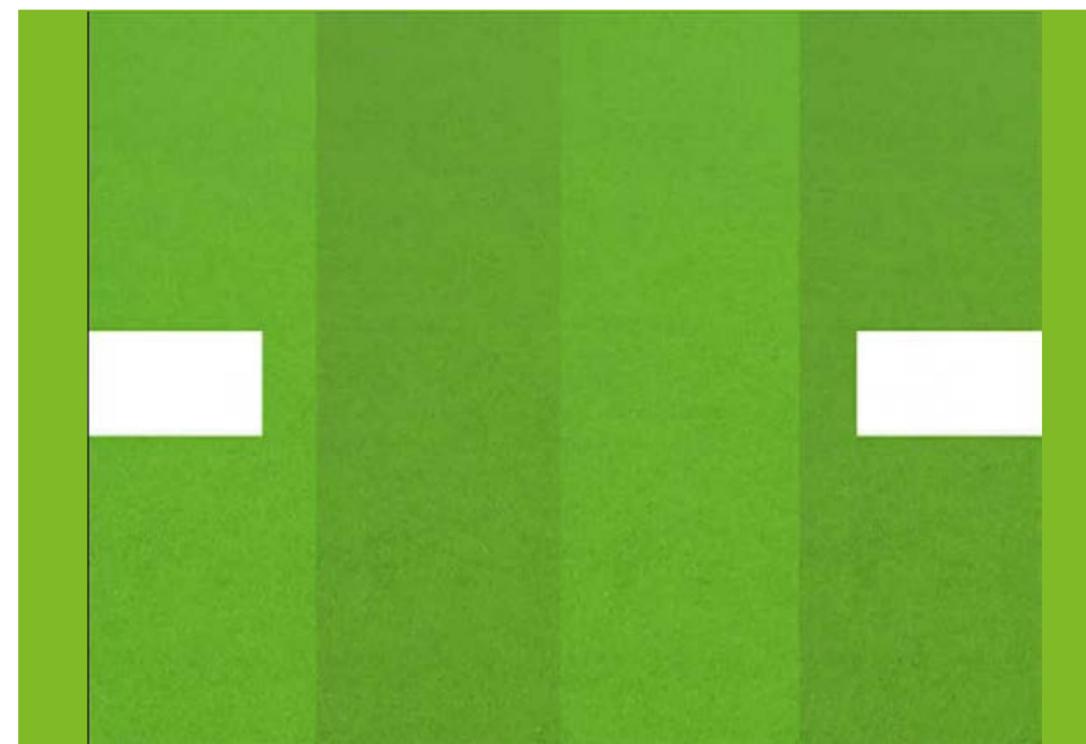
OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

PÉRIODE 4 VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 22m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>0 X </p> <p>24 X </p> <p>6 X </p> <p>0 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	<p>★★★★☆</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Ballon aux capitaines (zone D).
 2 terrains T1 / T2 (indépendants).
 Relance de l'Éducateur E dans la zone A (en alternance).
 Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B ou C et apporter le surnombre en zone B (2 c 1 + appui latéral).
 Zones A et C : joueurs inattaquables.
 Zone C : reste fixe / 4 touches maxi.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D.
 1 point : transmettre le ballon à l'Éducateur après récupération du ballon de la part du défenseur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> 6 joueurs = un joueur en attente qui prend la place de l'E pour relancer à la source de balles 	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur en zone A peut progresser en passe ou en conduite de balle dans la zone B Le joueur en C peut rentrer en zone B ... un autre joueur peut venir en C 	<ul style="list-style-type: none"> Active Faire répéter l'action Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> Changer de côté, changer les appuis, les défenseurs, les capitaines ou changer les rôles Compter les points Valoriser les initiatives Prendre l'information : lecture sur les côtés / transmettre et proposer



SITUATION U8/U9

THÈME 9 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

PÉRIODE 4 VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 22m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>0 X </p> <p>24 X </p> <p>6 X </p> <p>0 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	<p>★★★★☆</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Ballon aux capitaines (zone D).
 2 terrains T1 / T2 (indépendants).
 Relance de l'Éducateur E dans la zone A (en alternance).
 Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre en zone B (3 c 1).
 Zone A : joueurs inattaquables.
 Zone B : jeu libre.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D.
 1 point : transmettre le ballon à l'Éducateur après récupération du ballon de la part du défenseur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = +1 défenseur en zone B (2 c 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur en A peut progresser en passe ou en conduite de balle en B • Le défenseur peut attaquer l'attaquant en zone A lorsque celui-ci maîtrise le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles, Les défenseurs, changer de côté • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : lecture déplacements des partenaires / transmettre et proposer



SITUATION U8/U9

THÈME 10 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

PÉRIODE 4			VACANCES FÉVRIER VACANCES AVRIL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir			
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but			

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 22m L = Longueur • l = largeur</p>	5 X 5 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 6 X 5/5 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Relance de l'Educateur E dans la zone A (en alternance gauche / droite).
 Le joueur en A est attaquant uniquement lorsqu'il maîtrise le ballon. Pour progresser en zone B, il a 2 options : passe à un partenaire ou conduite.
 Ensuite jeu libre 4 c 2 en zone B.

BUTS

- 1 point : marquer un but.
- 1 point : transmettre le ballon à un des 2 appuis sur le côté ou l'E.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 7 joueurs = 4 c 3 (+ 1 défenseur) 		<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles, relance droite / gauche / les attaquent • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : lecture déplacements des partenaires / transmettre et proposer



SITUATION U8/U9

THÈME 11 : REFORMER LE BLOC ÉQUIPE

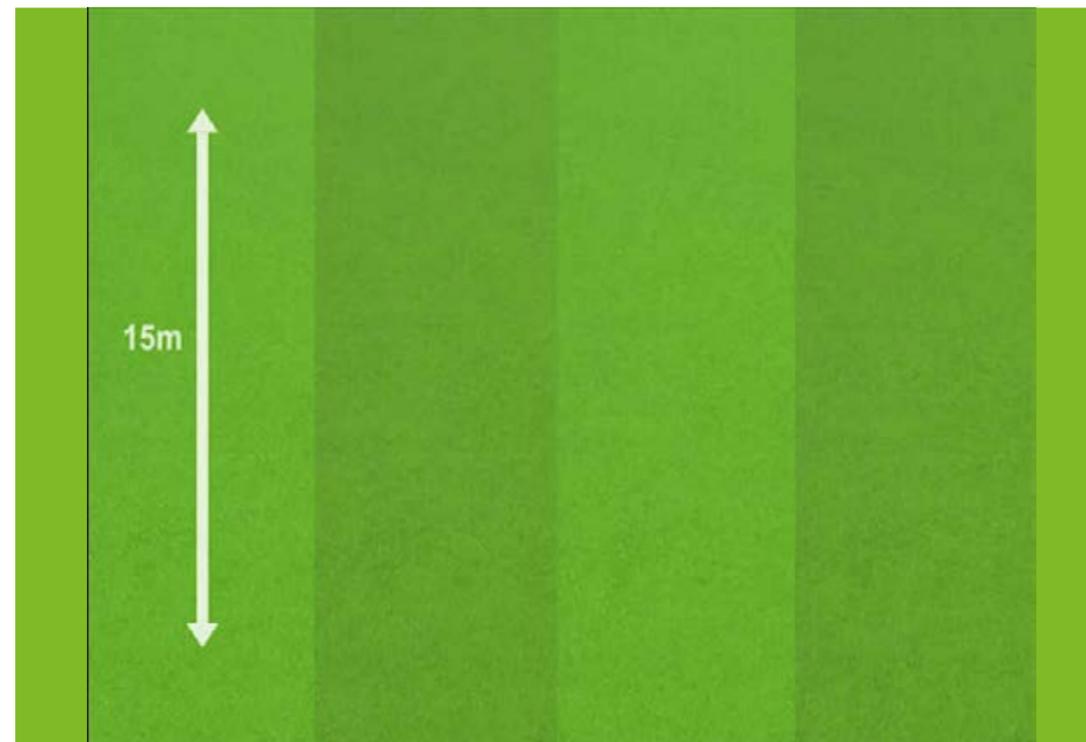
OBJECTIF : DÉFENDRE AXE BALLON BUT

PÉRIODE 4		
VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 15m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>4 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	
<p>★★★★☆</p>	

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu à 3 c 2 au milieu.
 Dès que l'un des trois attaquants entre sur le terrain balle au pied dans l'aire de jeu, les deux défenseurs (un de chaque côté en portes jaunes) entrent sur le terrain.
 20" maxi.

BUTS

- 1 point : marquer un but.
- 1 point : ballon récupéré.
- 1 point : récupération / 2 points : relance en porte A .

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> + 1 en attente 	<ul style="list-style-type: none"> 3 c 3 	<ul style="list-style-type: none"> Active Faire répéter l'action Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> Changer les équipes de statut Compter les points Valoriser les initiatives Se replacer vite dans l'axe ballon - but Avancer sur le porteur



SITUATION U8/U9

THÈME 12 : MARQUER

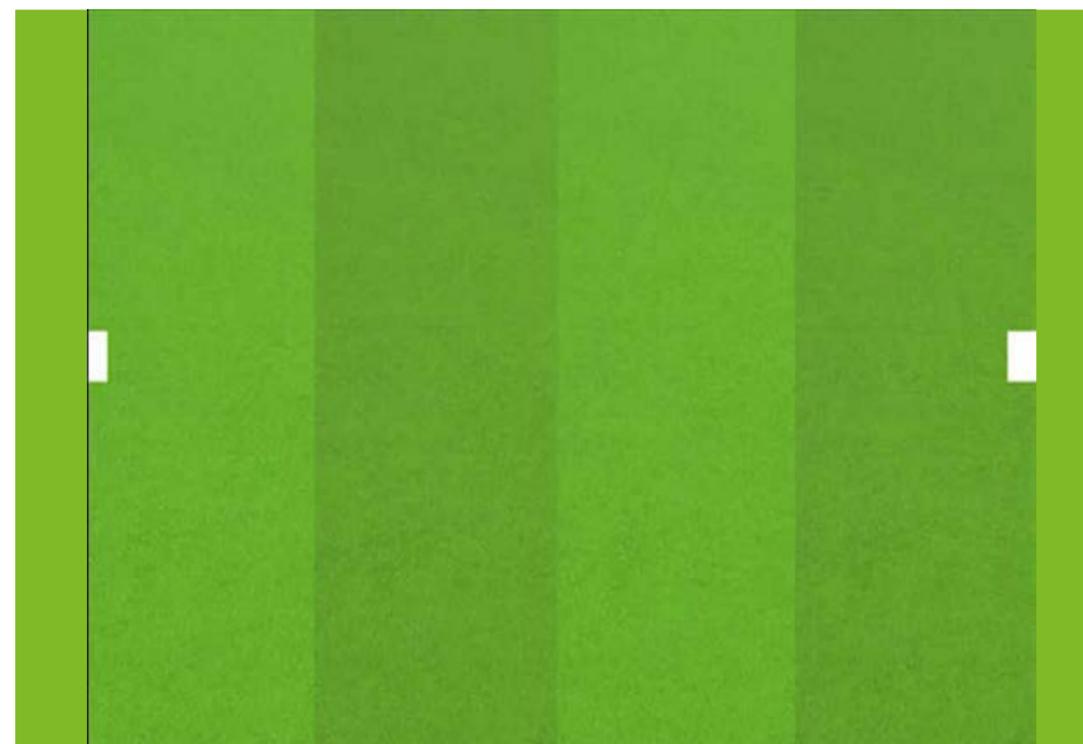
OBJECTIF : DÉCOUVRIR LE 2 CONTRE 1

PÉRIODE 5		MAI > JUIN
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 20m x l 10m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>6 X </p> <p>5 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	<p>★★★★☆</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

2 c 1.
 Les 2 attaquants en zone B cherchent à déséquilibrer le 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 D.
 20" / duel maxi.

BUTS

- 2 points : accéder en zone A + but marqués.
- 1 point : accéder en zone A + but non marqué.
- 2 points : récupération du ballon + relance en C ou D.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> + 1 en attente 	<ul style="list-style-type: none"> Temps limite pour tirer au but 	<ul style="list-style-type: none"> Active Faire répéter l'action Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> 15" maxi par passage / rotation des joueurs Changer les équipes de statut Compter les points Valoriser les initiatives Non porteur : proposer en s'écartant de l'adv Porteur : fixer / donner / reposer



THÈME 13 : MARQUER

OBJECTIF : AMÉLIORATION DU DRIBBLE

EXERCICE U8/U9

PÉRIODE 5		MAI > JUIN
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 15m x l 10m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>8 X </p> <p>5 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	<p>★ ★ ★ ★ ★</p>

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

1 c 1.

L'attaquant cherche à déstabiliser le défenseur et marquer dans l'une des portes A ou B puis marquer dans le but.

Le défenseur tente de récupérer le ballon et l'envoyer en C ou D.

15" / duel maxi.

BUTS

- 2 points : porte A ou B franchie + but marqué.
- 1 point : porte A ou B franchie + but non marqué.
- 2 points : récupération du ballon + relance en C ou D.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> + 1 en attente 	<ul style="list-style-type: none"> Temps limite pour tirer au but 	<ul style="list-style-type: none"> Active Faire répéter l'action Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> 15" par duel Changer les équipes de statut Compter les points Valoriser les initiatives Orienter conduite porte A ou B fixer Prendre de la vitesse, feinter, accélérer



THÈME 14 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : DÉMARQUAGE

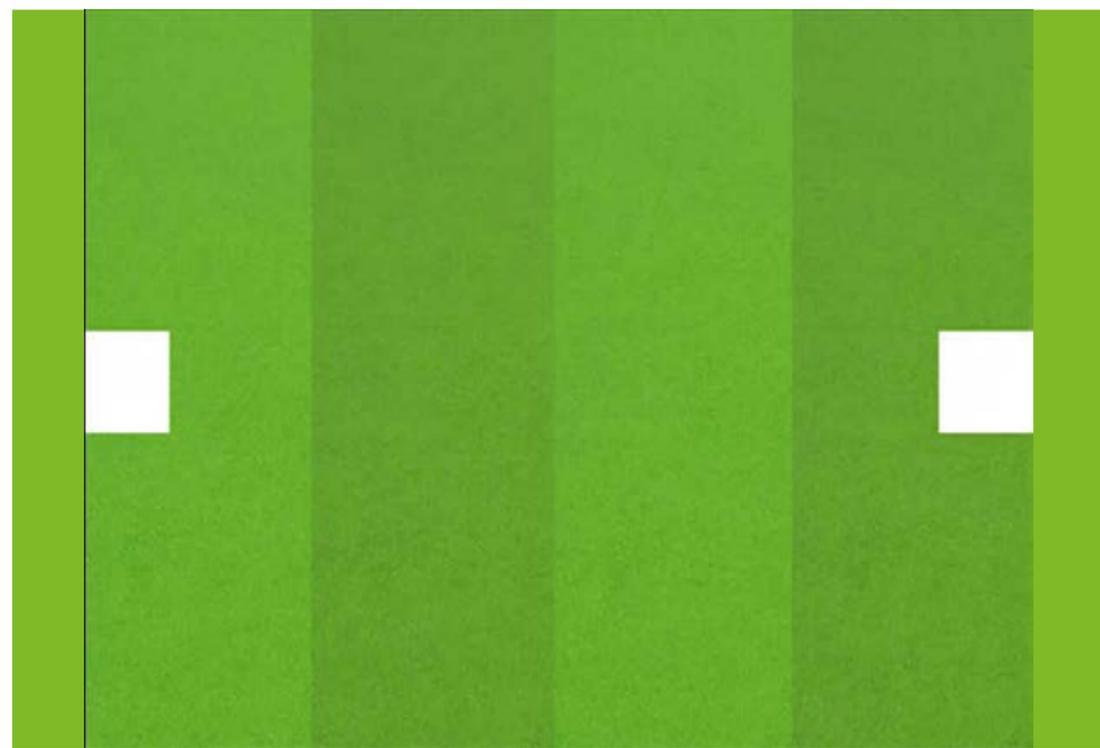
SITUATION U8/U9

PÉRIODE 5		MAI > JUIN
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 25m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>	5 X 5 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
4 X 5 X 5/5 X	10'
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	★★★★★

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

3 zones sont matérialisées sur le terrain (voir dimensions sur schéma). 2 défenseurs en « zone B » cherchent à intercepter le ballon.

Le GB et les 2 défenseurs en « zone A » sont inattaquables, ils doivent transmettre le ballon en « zone C ».

Dès réception les 2 attaquants en « zone C », inattaquables, doivent marquer.

BUTS

- 2 points : Ballon transmis en zone C + but marqué.
- 1 point : ballon intercepté.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • + 1 en attente 	<ul style="list-style-type: none"> • Dès que le ballon arrive en « zone C » un peut revenir défendre • Intégrer un défenseur en « zone C » 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la rotation des joueurs • Changer les équipes de statut • Compter les pts • Valoriser les initiatives • Prendre l'information / se situer entre 2 adversaires (intervalle)





AMELIORER LA CONSTRUCTION DU JEU

« *OUVERTURE DE JEU* »

DONNER DES REPERES AUX EDUCATEURS
PERMETTANT AUX ENFANTS DE MIEUX CONSTRUIRE
LE JEU APRES LA RELANCE DU GB



AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Carré

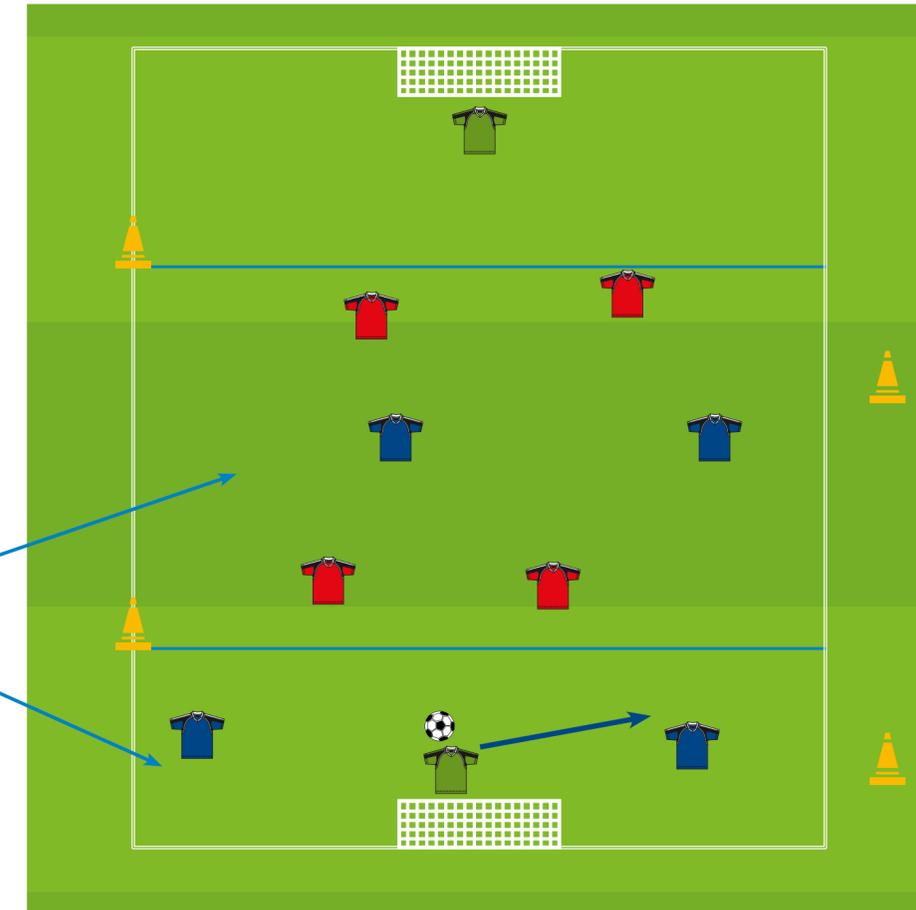
Avoir minimum 1 ou 2 joueur(s) dans la zone protégée

- > Se situer à droite et à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer entre les lignes et intervalles
- > Obtenir une solution en appui pour au minimum un des deux partenaires (profondeur – loin devant)

CARRÉ



Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.



AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Losange

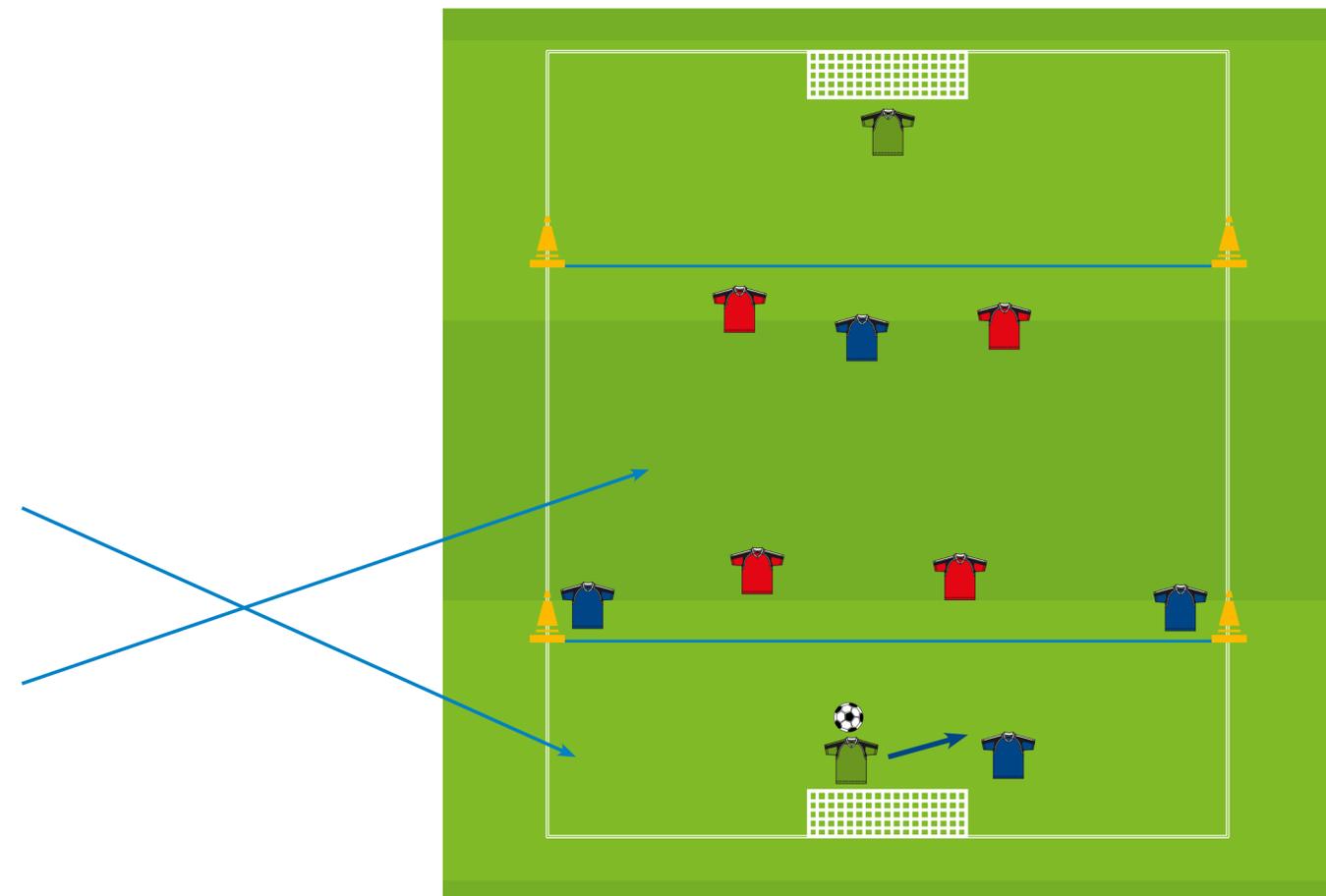
1 joueur dans la zone protégée

- > Se situer à droite ou à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer (occupation de l'espace) :
 - 2 joueurs occupent la largeur (près de la ligne de touche) avec une orientation du corps (3/4)
 - Notion d'appui (profondeur) : entre les lignes et intervalles un joueur se positionne plus haut

LOSANGE







RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
A L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



RÈGLES DU JEU U8/U9

FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE

Transmettre la connaissance des règles du jeu

- > Connaître les fautes à ne pas commettre
- > Maîtriser les règles du hors-jeu

Pratiquer l'arbitrage :

- > Rôle, Technique
- > Tenir le rôle d'arbitre assistant
- > Tenir le rôle d'arbitre central
- > Connaître et comprendre la sanction
- > Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

CULTURE FOOT

Conduire l'enfant à connaître l'histoire et l'actualité

- > Partager sa connaissance du football
- > Avoir l'esprit club
- > Appréhender la dimension collective de l'activité
- > Prioriser le projet collectif



RÈGLES DE VIE U8/U9

SANTÉ

Apprendre à bien préparer

- > L'équipement
- > Choisir ses chaussures / Faire son sac / Savoir faire ses lacets

ENGAGEMENT / CITOYEN

Faire adopter un comportement exemplaire

- > Saluer les personnes
- > Connaître les codes de politesse et s'assurer qu'ils sont respectés

MIXITÉ

Faire adopter un comportement exemplaire

- > Faire prendre conscience de la richesse de la diversité au sein de l'équipe

ENVIRONNEMENT

Inciter à l'utilisation des transports verts

- > Economiser l'eau et réduire sa conso. d'énergie
- > Sensibiliser au tri des déchets
- > Identifier la nature des déchets



CONSTRUIRE NOTRE CHARTE

Objectif :

- > Construire un cadre et des règles dans le fonctionnement d'un groupe d'enfants et d'éducateurs.
- > Vous trouverez ci-dessous des documents permettant de construire vos chartes. Elles sont déjà mises en forme et à compléter en format Word.





POUR CHAQUE PUBLIC, LA F.F.F. PROPOSE UN MODULE DE FORMATION

POUR EN SAVOIR PLUS | RAPPROCHEZ VOUS DE VOTRE DISTRICT D'APPARTENANCE



CHAQUE MODULE EST STRUCTURÉ DE LA FAÇON SUIVANTE :

4 BLOCS

L'ÉDUCATEUR ET LE JOUEUR	>	ACCUEIL, OBJECTIFS, ORGANISATION Connaissance du joueur Comportement du joueur Incidences/principes pédagogiques
L'ÉDUCATEUR ET LE JEU	>	Connaissance du jeu Objectifs de jeu Compétences à développer
L'ÉDUCATEUR ET L'ENTRAÎNEMENT	>	Organisation de l'entraînement Accompagnement de séance Démarche pédagogique
L'ÉDUCATEUR ET L'ACCOMPAGNEMENT	>	Organisation de la pratique Comportement d'éducateur Climat d'entraînement



LEXIQUE U8/U9

> Animations Football :

Consignes et organisation permettant de varier une pratique associée à des pratiques « + 2Foot ».

> Duo-Foot et Golf-Foot :

Propositions d'organisations favorisant le travail technique sous forme ludique.

> Ecole de Foot :

Ensemble de catégories liées à l'école primaire, des U6 aux U11.

> Festi-Foot :

Pratique regroupant un ensemble d'équipes à effectif réduit (3 ou 4) évoluant sur plusieurs terrains avec un système de montée et descente.

> Football d'Animation :

Organisation de pratiques, hors haut niveau, de la catégorie U6 à la catégorie U19.

> Foot de Cœur :

Journée de solidarité entre une association caritative et le football.

> Futsal :

Pratique spécifique (règles + ballons) se jouant sur un terrain de handball en intérieur ou en extérieur.

> Interclubs :

Rencontre des catégories U7 à U13 entre deux clubs autour d'activités culturelles, d'échanges, de jeux et/ou pratiques.

> Journée de pratique féminine :

Pratique traditionnelle qui permet d'intégrer les joueuses qui jouent en mixte et les joueuses qui jouent dans une équipe de filles.

> + 2 Foot :

Proposition de pratiques diversifiées : Festi-Foot, Beach, Jour de Coupe, Golf-Foot, Duo-Foot en U9, U11 et U13.

> Rassemblement :

Regroupement d'équipes à l'initiative d'un club ou d'un district, d'une même catégorie ne donnant pas lieu à un classement.

> Relance protégée :

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres. Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.

> Tournoi :

Compétition organisée par un club, regroupant des équipes d'une même catégorie et donnant lieu à un classement. Interdit en U7 et U9.

> U6/.../13 :

Norme UEFA correspondant aux mots anglais Under signifiant « moins de ». Exemple pour la saison 2015-2016 : je suis U11 si je suis né en 2005. (2016 - 2005 = U11).



ESSAI DE DÉFINITION CATÉGORIELLE DE LA COMPÉTITION

POUR LES CATÉGORIES U7

Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

POUR LES CATÉGORIES U9

Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

POUR LES CATÉGORIES U11

Format CHALLENGE

Rassemblement à 3 ou 4 équipes sur un même site au cours duquel des matches (2 en général par équipes) et un ou plusieurs défits techniques sont réalisés.

CLASSEMENT À LA JOURNÉE

POUR LES CATÉGORIES U13

Format CRITERIUM

Formule "Groupe", rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n'aboutit pas d'une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de "Champion".

CLASSEMENT PAR PHASE