

La pratique du football chez les U7



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



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE



2018-2019

« LES 10 COMMANDEMENTS » DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

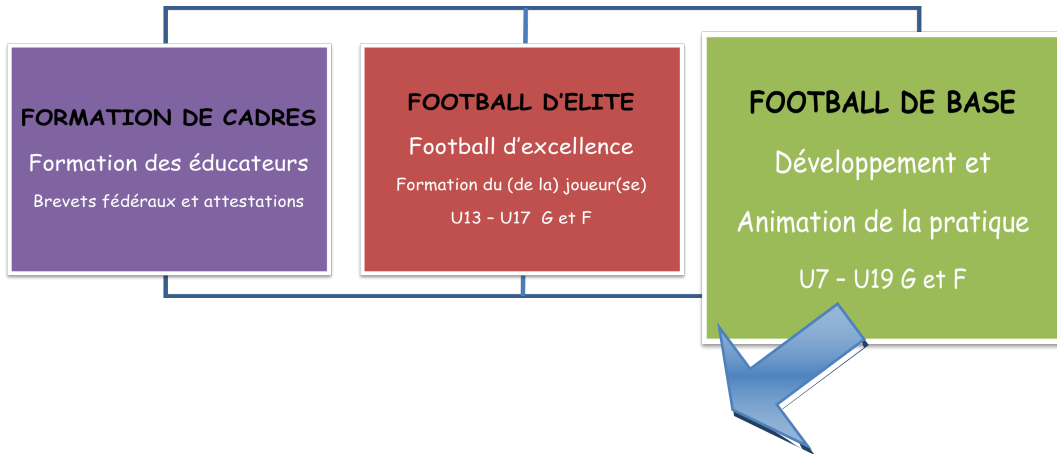
1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie
2. S'assurer qu'ils ont tous (tes) leurs licences
3. Être dans l'univers des enfants
4. Vers 100% de temps de jeu filles et garçons
5. Les laissez jouer et mettez en confiance l'enfant (valoriser)
6. Chercher le jeu avant l'enjeu
7. Encourager l'auto-arbitrage
8. Être 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 PLATEAU	p 6
I	NTEGRATION DES JEUX	p 7
S	UIVI DES PLATEAUX	p 8
I	NITIATION FUTSAL	p 17
R	EGLEMENTATION	p 18

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

Organisation Districts

2. Des plateaux

3. Des actions ponctuelles

👁️ Les interclubs (voir explication ci-après)

👁️ Le Futsal

👁️ Les festi-foot

Organisation Clubs

LES FORMES DE PRATIQUE

Pratiques	U7
Licenciés Licenciées	U6 + U7+ 2 U8 U6F + U7F + U8F
Pratiques	3 x 3 (sans GB) 4 x 4 (avec GB)
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 à l'enfant qui fait la touche de marquer directement « ballon arrêté », sauf après une conduite de balle)
Lois du jeu	Foot réduit
Arbitrage	Extérieur du terrain par les éducateurs

A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU

Organisation du plateau :

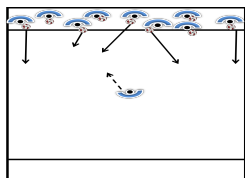


Quelques étapes clefs dans l'organisation d'un plateau :

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

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.

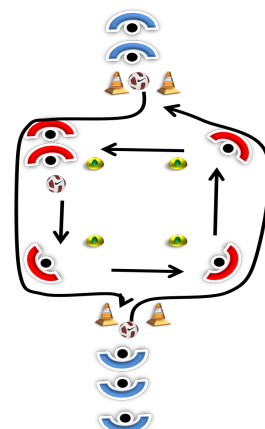
Le ou la joueur (se) pris peut remplacer le loup ou se joindre à lui etc... (Les loups peuvent effectuer des chaînes notamment quand ils sont nombreux).

L'horloge

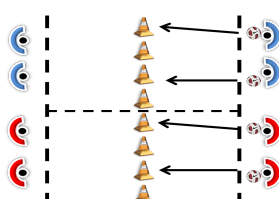
Les rouges font tourner un ballon autour du carré pour lui faire faire un maximum de « tours d'horloge » pendant que les bleus effectuent un relais avec 2 ballons.

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

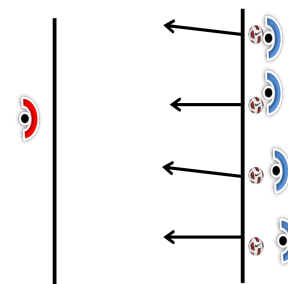


La première équipe qui a fait tomber toutes ses quilles a gagné sachant qu'il faut tirer derrière la ligne en pointillés noirs.

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

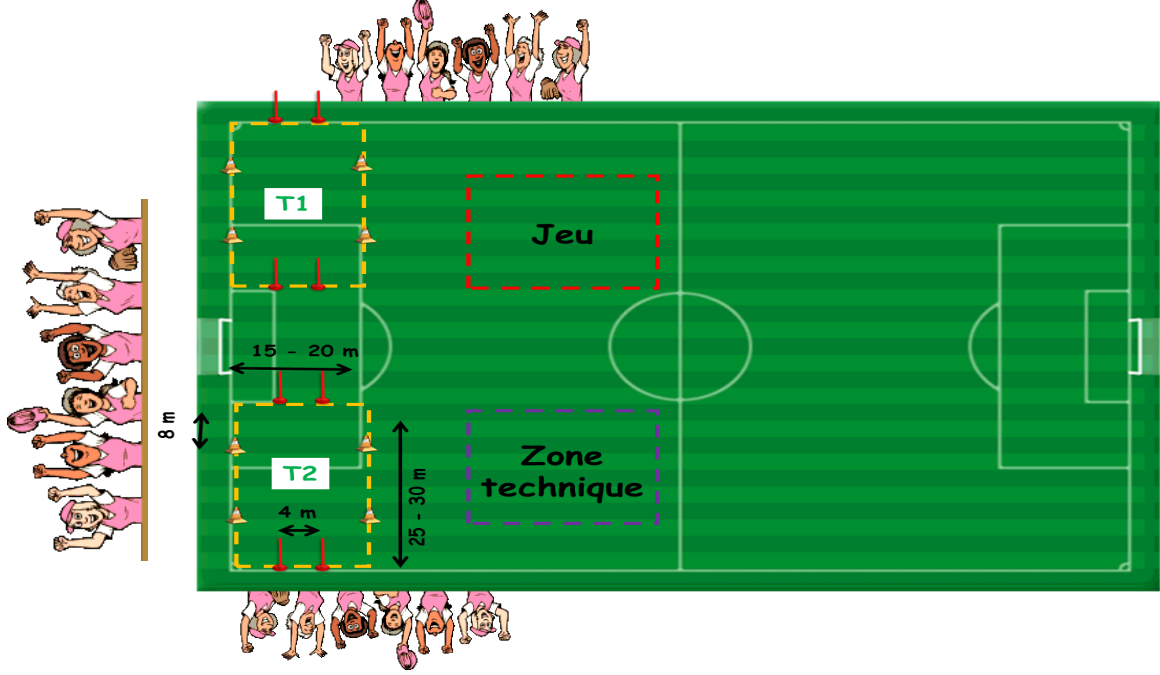
1-2-3 soleil

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



SUIVI DES PLATEAUX

PLATEAU A 4 EQUIPES



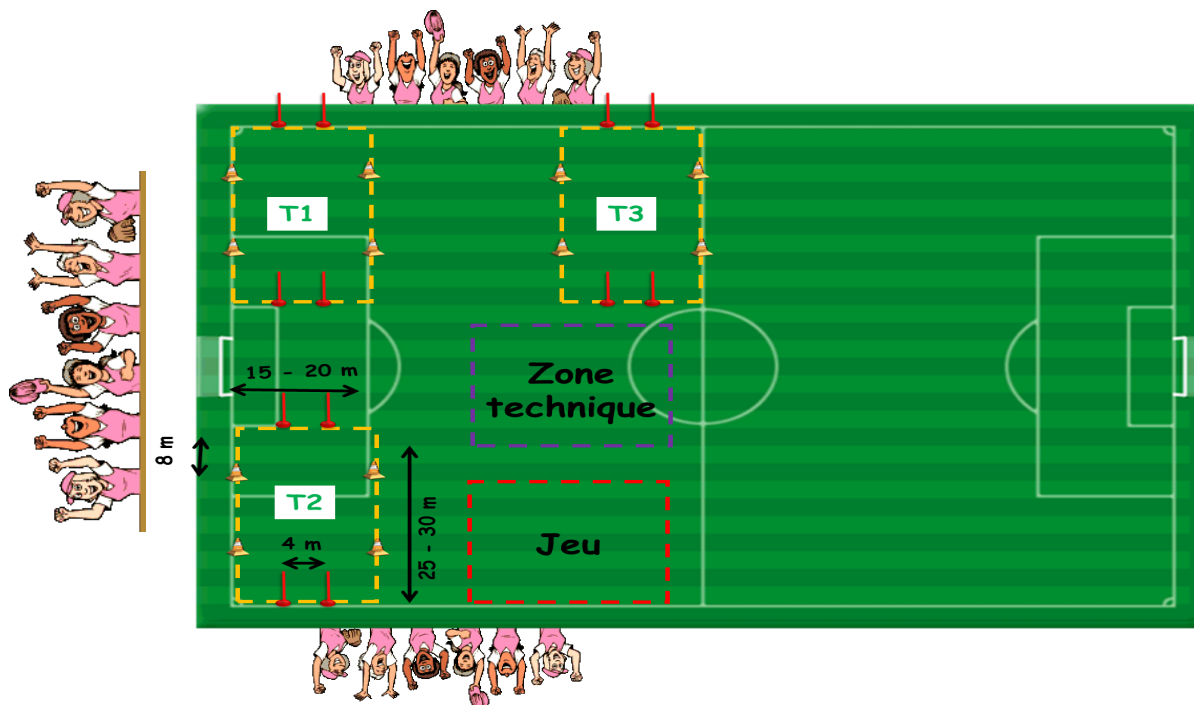
- Equipe 1 :
- Equipe 2 :
- Equipe 3 :
- Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} 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:

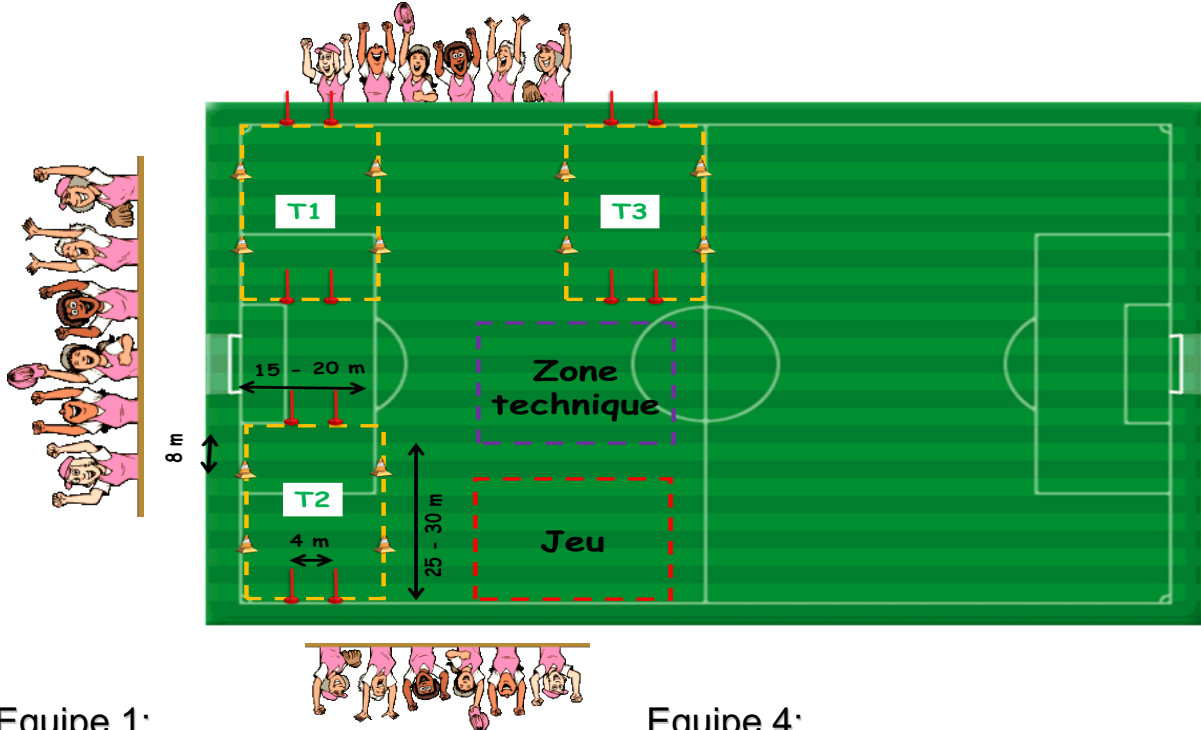
Equipe 5:

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} 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 2:

.....

Equipe 3:

.....

Equipe 4:

.....

Equipe 5:

.....

Equipe 6:

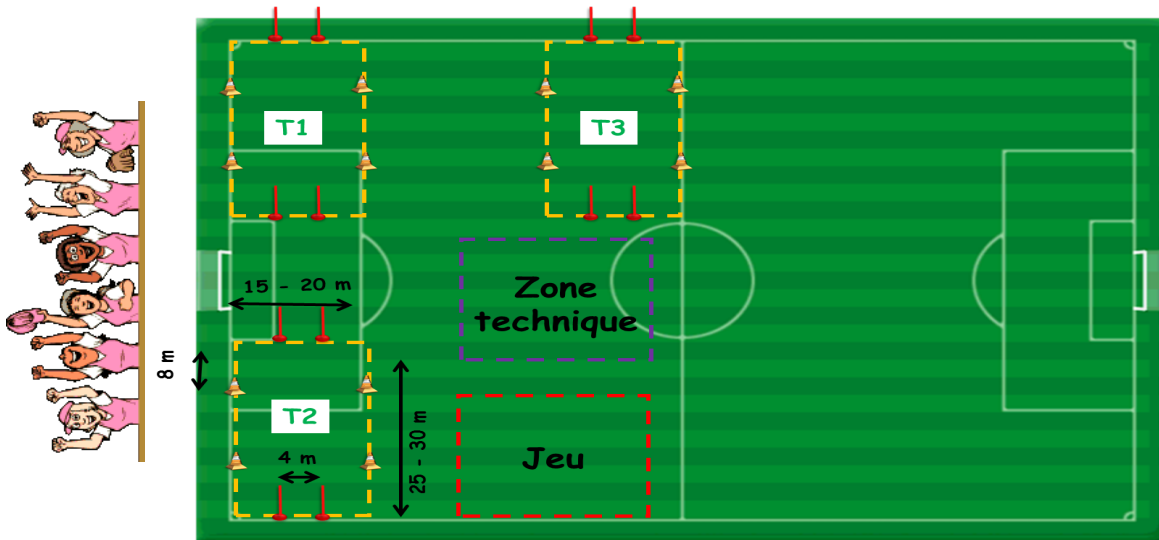
.....

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} 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 5:

Equipe 2:

Equipe 6:

Equipe 3:

Equipe 7:

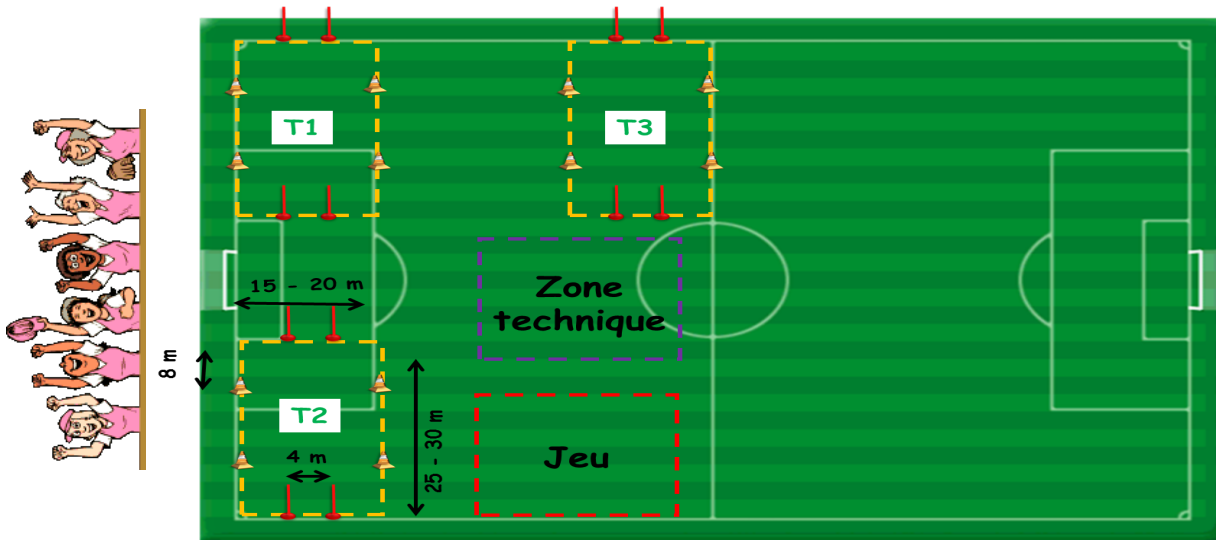
Equipe 4:

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} 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 :

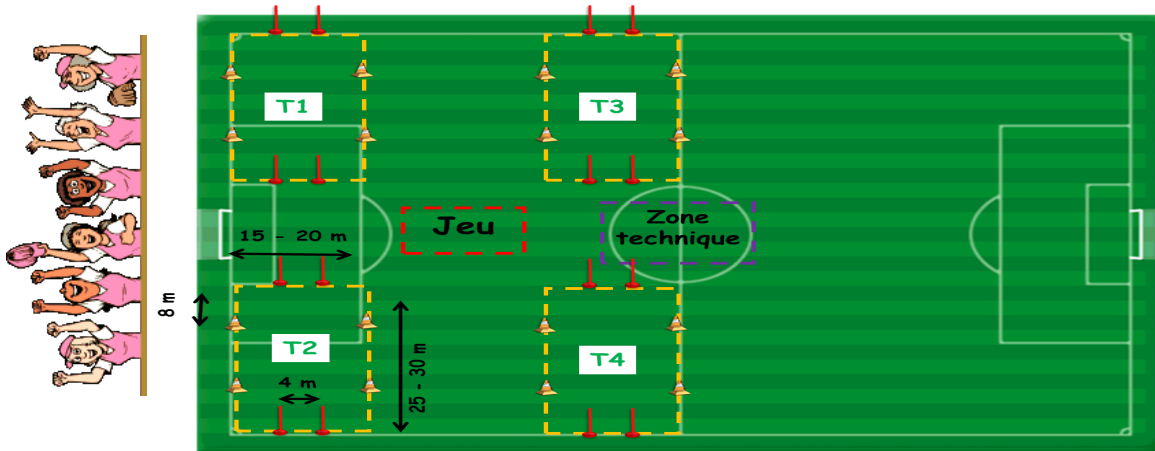
Equipe 8 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} 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 6:

Equipe 2:

Equipe 7 :

Equipe 3:

Equipe 8 :

Equipe 4:

Equipe 9 :

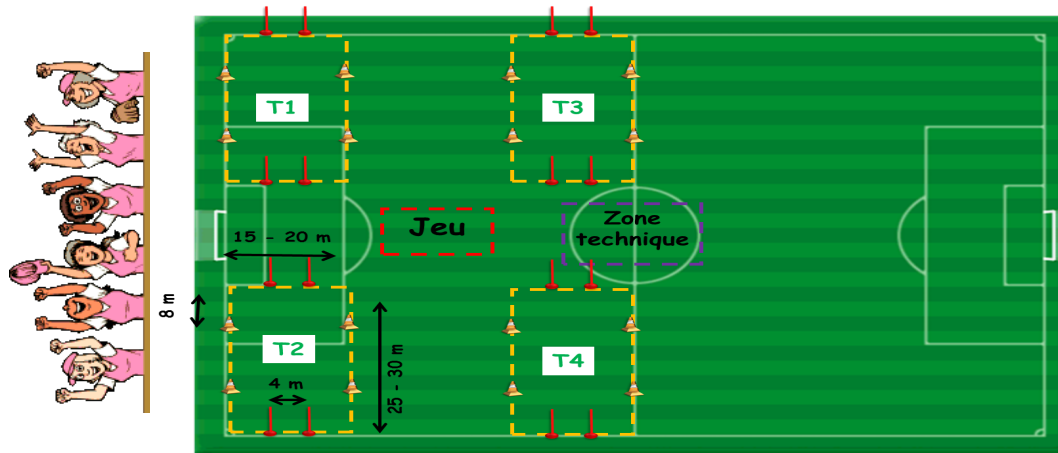
Equipe 5:

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu	6 ^{ème} 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

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 10 EQUIPES



Equipe 1:

Equipe 6:

Equipe 2:

Equipe 7:

Equipe 3:

Equipe 8:

Equipe 4:

Equipe 9:

Equipe 5:

Equipe 10:

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} 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

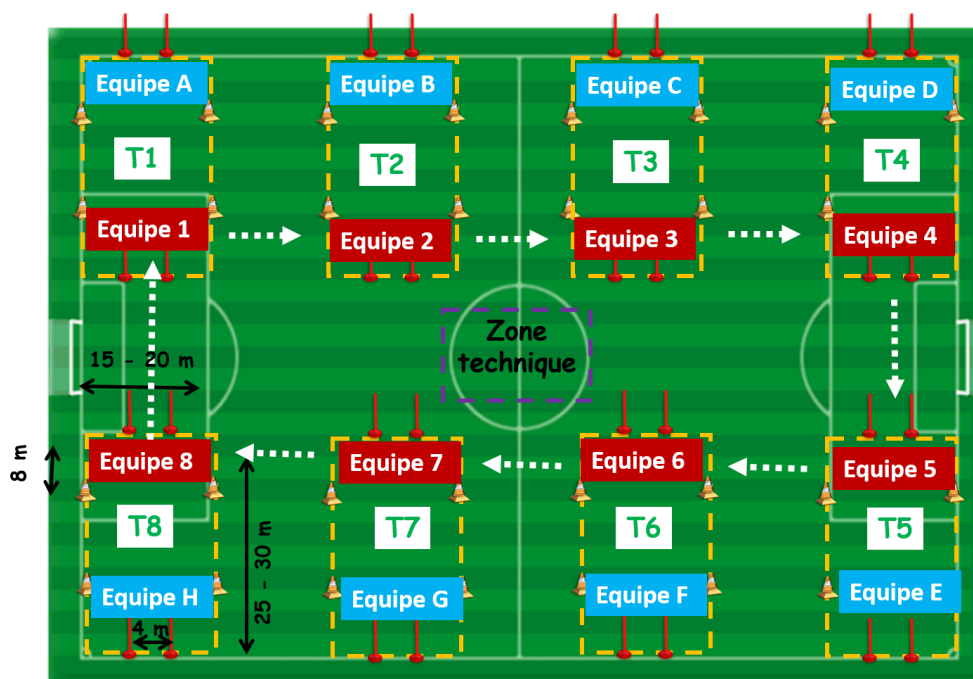
FORMULE « EQUIPES FIXES + ATELIERS »

OBJECTIF : Aider le responsable du plateau à organiser les rencontres. Avec cette formule, toutes les équipes jouent en même temps. Une fois lancé le plateau se déroule de lui-même. Si vous avez un nombre impair d'équipes, vous rajoutez un atelier.

ORGANISATION : Après réception des équipes, répartir d'abord les équipes FIXES (Ce sont les clubs ayant le plus d'équipes sur le plateau. Cela évite que ces équipes du même club se rencontrent) puis les autres. Les équipes FIXES sont toutes placées du côté de la ligne de touche du terrain à 11. Après chaque rencontre les équipes qui ne sont pas FIXES changent de terrain « dans le même sens ».

En début de plateau, toutes les équipes réalisent sur leurs terrains un atelier (jeu scolaire ou autres). Puis les rencontres débutent. EXEMPLE : Les équipes Bleus de A à H sont les équipes FIXES. Les équipes Rouges de 1 à 8 sont les équipes qui changent de terrain après chaque match. L'équipe FIXE « A », après son match contre « l'équipe 1 » jouera contre « l'équipe 8 ». L'équipe « 1 » jouera contre l'équipe FIXE « B » et ainsi de suite.

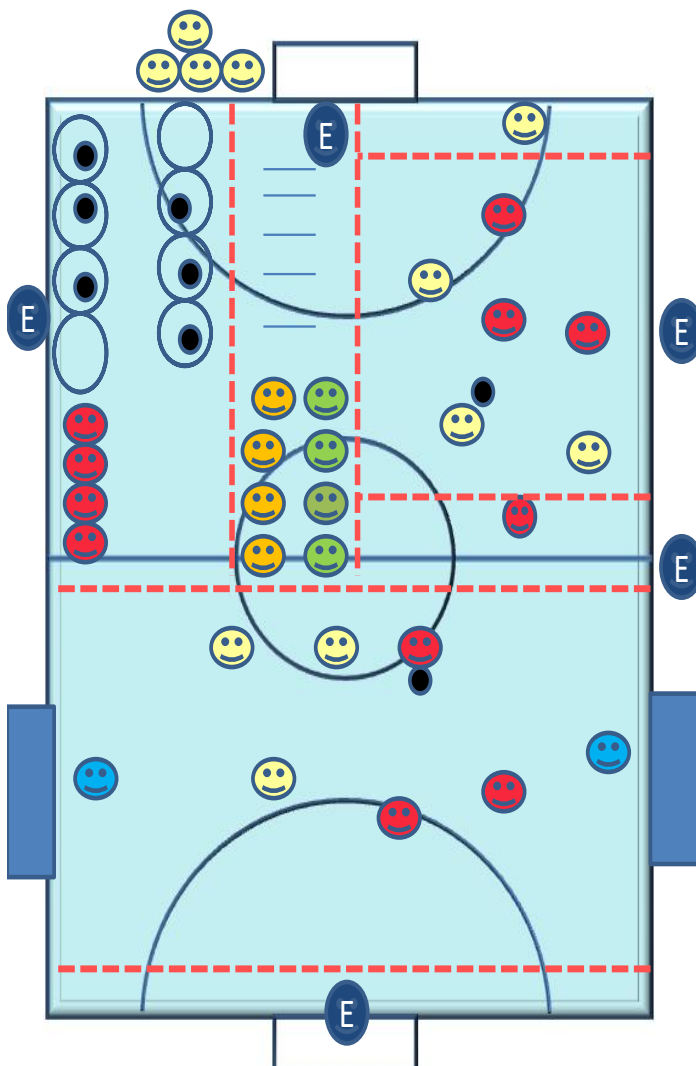
NB : Dans le cas où peu d'équipes sont présentes sur le plateau, Il est possible de changer les équipes FIXES à la moitié du plateau afin de permettre aux équipes de rencontrer de nouveaux adversaires.



NITIATION FUTSAL



Plateau découverte de 1h00



Organisation – règles – consignes

4 Ateliers: alternance 1 jeu /1atelier

- a) Atelier de Motricité
- b) jeu: Balle au capitaine
- c) Jeu d'éveil technique
- d) Match 4 contre4

Rotation toutes les 12 minutes

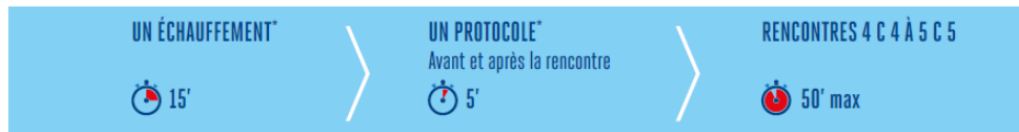
1 éducateur coordonnateur + 1éducateur par atelier

Evolution de la situation

- Penser au temps de pause



FESTI-FOOT

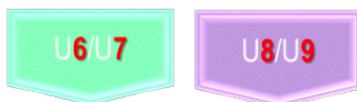


COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

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

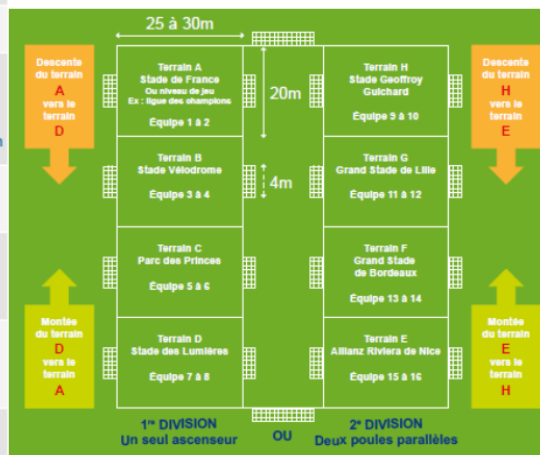
- > 10 équipes : installer 5 terrains
- > 12 équipes : installer 6 terrains
- > 14 équipes : installer 7 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

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 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).



AUTO ARBITRAGE

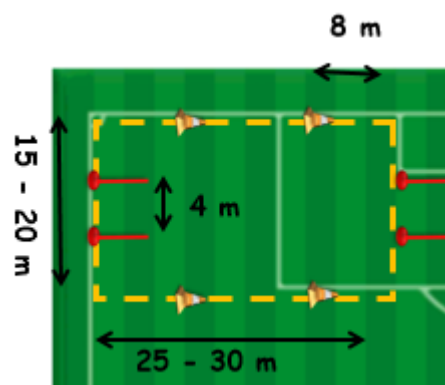
TERRAIN	20 x 25 m But : 3 à 4 m
BALLON	Ballon N°3 ou N°4
NOMBRE DE JOUEURS	4 x 4 - Pas de remplaçant Pas de GB. Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires
TEMPS DE JEU	8 x 5 minutes ou 10 x 4 minutes (selon le nombre de terrain)
TOUCHE	Au pied au sol ou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



AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	20 x 25 à 30 m But : 4 m
BALLON	Ballon N°4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 - 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 6 minutes (selon le nombre d'équipes / 50 minutes Max.)
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.
SORTIE DE BUT	A la main par le gardien dans son demi-terrain
HORS-JEU	Non

RÈGLEMENTATION



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 :

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 tackle est interdit

Arbitrage éducatif au bord du terrain

CALENDRIER :

 Réunion début de saison :

 **Le jeudi 13 septembre 2018**

 Rentrée du Foot :

 **Le samedi 29 septembre 2018**

 Rentrée des Ecole Féminine de Football :

 **Le samedi 6 octobre 2018**

 Journée Nationale :

 **Le samedi 15 juin 2019**

CALENDRIER DISTRICT



DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD

CALENDRIER FOOT EDUCATIF 2018/2019								
Mise à jour 07/2018	Dates	Matches Girondins Bordeaux	U13 DISTRICT	U13 Brassage LIGUE	U11	U11/U13 Féminines	U7 et U9	Divers
	08/09/2018		<i>Tournoi **</i>		<i>Tournoi **</i>			
	15/09/2018		<i>Tournoi **</i>	Critérium 1 Phase 1	Journée Accueil			
	22/09/2018		Critérium 1 Phase 1	Critérium 2 Phase 1	Critérium 1 Phase 1		JA U9	
	29/09/2018		Critérium 2 Phase 1	Critérium 3 Phase 1	Critérium 2 Phase 1		JA U7	
	06/10/2018		Festival U13	Critérium 4 Phase 1	Critérium 3 Phase 1	J Accueil	*	
	13/10/2018		Critérium 3 Phase 1	Critérium 5 Phase 1	+ de foot « Jour de coupe »	***	*	
	20/10/2018	Nice (27/10)	Rattrapage	Rattrapage	Rattrapage			Vacances
	03/11/2018		Festival Foot U13 + de foot « jour de					Vacances
	10/11/2018		Espoir du Football U13		+ de foot « Jour de coupe »	***	*	
	17/11/2018		Critérium 1 Phase 2	Critérium 1 Phase 2	Critérium 1 Phase 2	***	*	
	24/11/2018		Critérium 2 Phase 2	Critérium 2 Phase 2	Critérium 2 Phase 2	***	*	
	01/12/2018		Critérium 3 Phase 2	Critérium 3 Phase 2	Critérium 3 Phase 2	***	*	
	08/12/2018		Critérium 4 Phase 2	Critérium 4 Phase 2	Critérium 4 Phase 2	***	*	
	15/12/2018		Critérium 5 Phase 2	Critérium 5 Phase 2	Critérium 5 Phase 2	***	*	
	22/12/2018	Amiens	Rattrapage	Rattrapage	Rattrapage			Vacances
	05/01/2019		Futsal	Futsal	Futsal	Futsal		Vacances
	12/01/2019		Futsal	Futsal	Futsal	Futsal	*	
	19/01/2019		Futsal	Futsal	Futsal	Futsal	*	
	26/01/2019		Critérium J1	Critérium J1	Critérium 6 Phase 2	***	*	
	02/02/2019		Rattrapage	Rattrapage	Critérium 7 Phase 2	***	*	
	09/02/2019		Critérium J2	Critérium J2	Rattrapage	***	*	
	16/02/2019	Toulouse	Futsal Rattrapage		Futsal Rattrapage			Vacances
	02/03/2019	Montpellier						Vacances
	09/03/2019		Critérium J3	Critérium J3	Critérium J1	***	*	
	16/03/2019		Critérium J4	Critérium J4	Critérium J2	***	*	
	23/03/2019		Finale Dép. Futsal	Rattrapage	Critérium J3	***	*	
	30/03/2019		Critérium J5	Critérium J5	Rattrapage	***	*	
	06/04/2019		Festival U13 Finales Départementales		Critérium J4	***	*	
	13/04/2019		Critérium J6	Critérium J6	Finale Départ. Futsal			Vacances
	20/04/2019		<i>Tournoi **</i>		<i>Tournoi **</i>			Pâques
	27/04/2019	Lyon	Rattrapage	Critérium J7				Vacances
	01/05/2019		<i>Tournoi **</i>		Finale Regionale. Futsal			férié
	04/05/2019	Angers	Critérium J7	Festival U13 Regional	Critérium J5	***	*	
	08/05/2019		<i>Tournoi **</i>	<i>Tournoi **</i>	<i>Tournoi **</i>			férié
	11/05/2019		Critérium J8	Critérium J8	Critérium J6	***	*	
	18/05/2019		Rattrapage	Rattrapage	Critérium J7	***	*	
	25/05/2019		Critérium J9	Critérium J9	+ de foot « Fin coupe »	***	*	
	30/05/2019		<i>Tournoi **</i>	<i>Tournoi **</i>	<i>Tournoi **</i>			Ascension
	01/06/2019		+ de foot « Beach »					
	08/06/2019		<i>Tournoi **</i>		<i>Tournoi **</i>			Pentecote
	15/06/2019		<i>Tournoi **</i>		<i>Tournoi **</i>		JND	

Si pas de compétition ce jour là ; les matchs des Girondins de Bordeaux correspondent aux matchs autorisés par le district pour demander des places gratuites pour vos Jeunes d'U6 à U15 (50 places maxi),

* Plateaux débutants déterminée par secteurs

** Date libre pour faire « tournoi » sauf si un Rattrapage est impératif »

*** Suivant calendrier spécifique féminin