

DOCUMENT EXPLICATIF

SAISON 2024-2025

LE FOOTBALL A 5



LA PRATIQUE DES U9 ET U9F



PROTOCOLES

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



DEBUT DE PATEAU

- Applaudissement des enfants puis ola
- ⇒ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



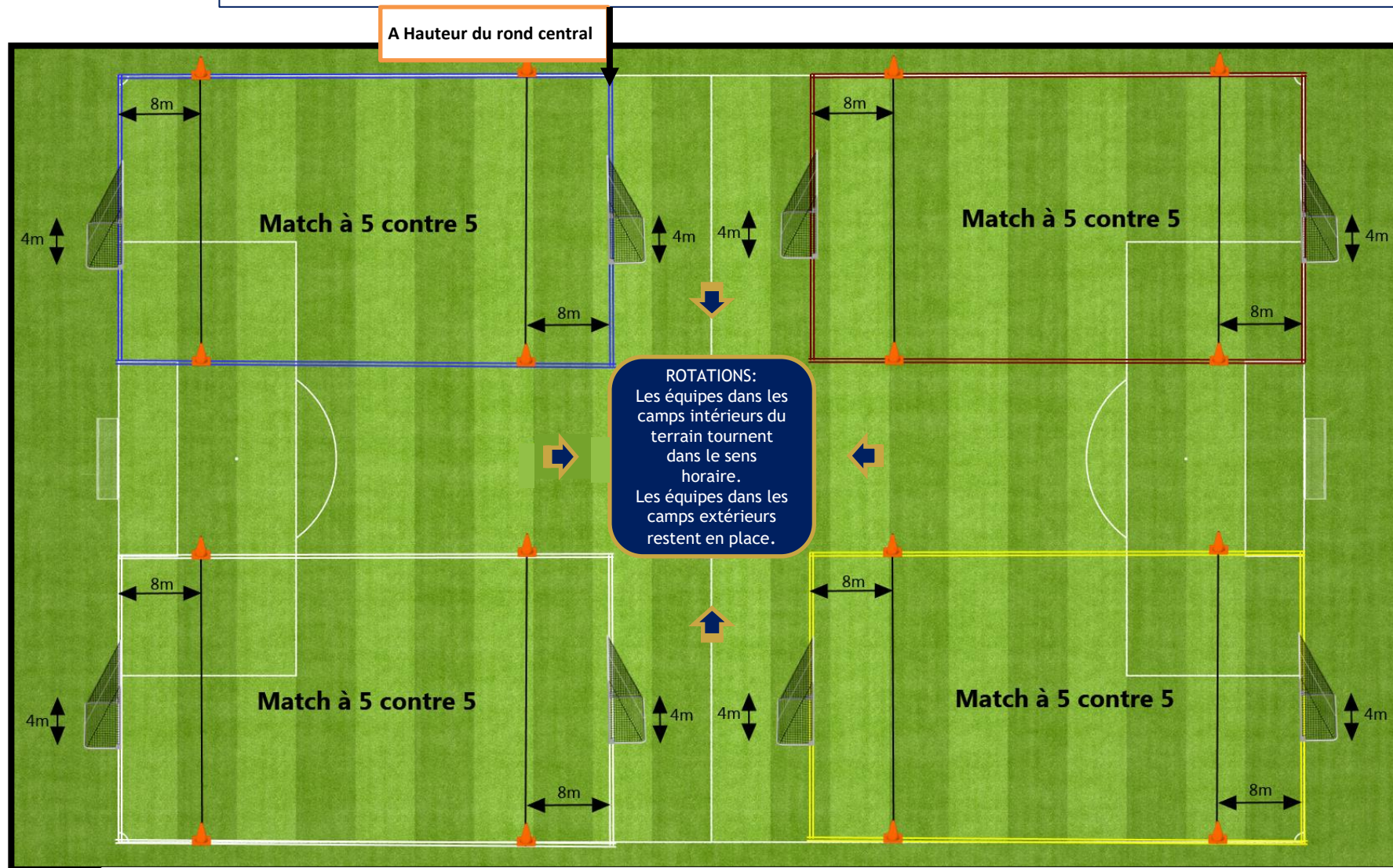
FIN DE PATEAU

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- ⇒ Remerciements



ORGANISATION DU PLATEAU

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



LOIS DU JEU U9 ET U9F

TERRAINS	Voir page 3 « Organisation du terrain »
BUTS	4 m × 1,5 m (hauteur de piquet) – préconisation buts avec filets
ZONE DU/DE LA GARDIEN(NE) DE BUT	Zone à 8 mètres
BALLON	T3
NOMBRE DE JOUEURS	5 vs 5 sur le terrain Participation de tous
JOUEUR(SE)S AUTORISES	Plateau U9 : U8 nés en 2017 – U9 nés en 2016 – Mixité autorisée Plateau U9F : U8F nées en 2017 – U9F nées en 2016
HORS JEU	Non
DURÉE TOTALE DES RENCONTRES	1 protocole d'entrée + 4 rencontres de 10 minutes + 1 concours de pénaltys américains + 1 protocole de fin
PROTOCOLES	Voir page 2 « Protocoles »
CONCOURS DE TIRS AU BUT	Voir page 6 « Le concours de pénaltys américains »
TOUCHES ET CORNERS	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer DIRECTEMENT sur une touche) <i>Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et peut donc marquer un but</i>
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement. Adversaires à 4 m
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m
COUPS FRANCS	Tous les coups francs sont directs. Adversaires à 4 m
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m
ARBITRAGE	Arbitrage éducatif (adultes ou jeunes licenciés)

LOIS DU JEU U9 ET U9F

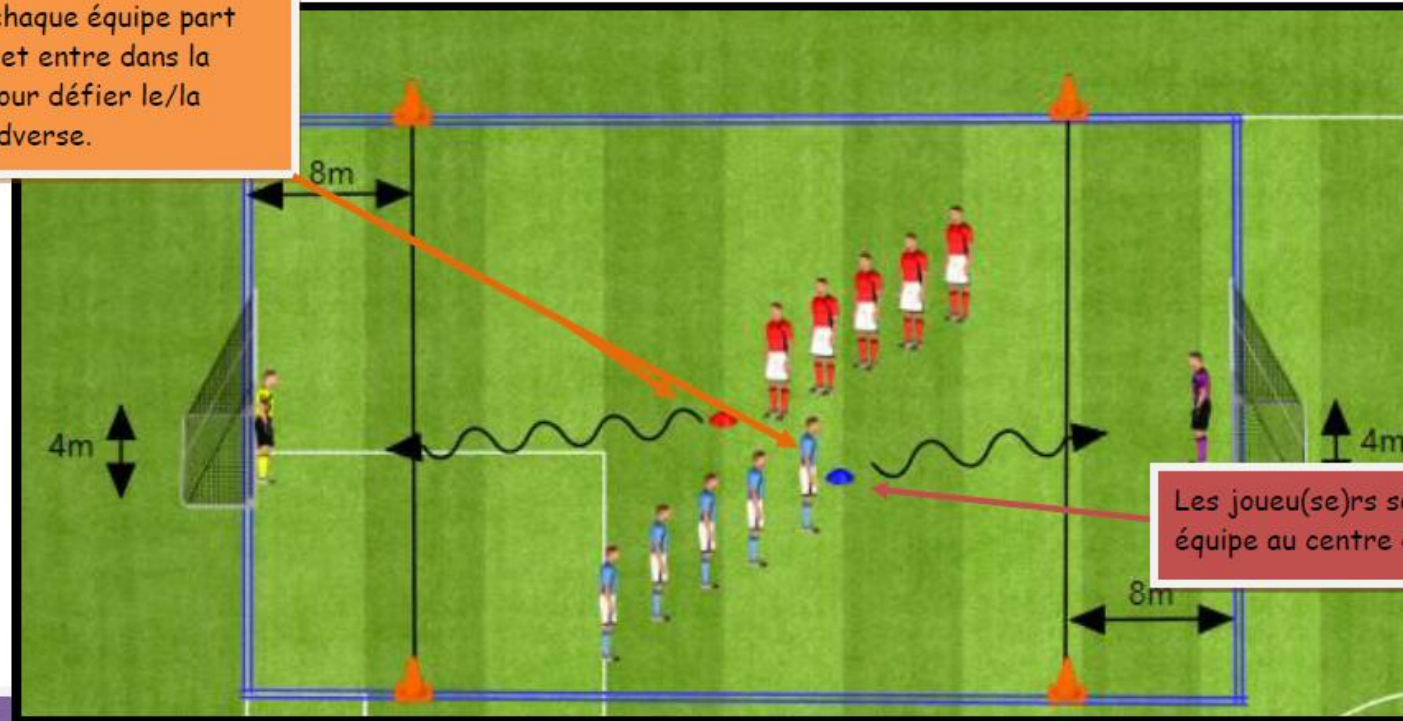
PASSE AU/A LA GARDIEN(NE)	Autorisée – Le/la gardien(ne) peut ramasser le ballon à la main
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur un ballon posé au sol dans les 8 m (l/la gardien(ne) de but n'est pas autorisé(e) à dégager de volée ou de demi-volée) Relance Protégée à 8 m Lors des relances du/de la gardien(ne) de but, l'adversaire se situe en dehors de la zone des 8 m et ne peut pénétrer dans la zone que lorsqu'un(e) joueur(se) touche le ballon. Si le ballon franchit la ligne, tout le monde peut jouer.
REGLES SPECIFIQUES	Le tacle n'est pas autorisé
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées jusqu'au dessous des genoux Protège tibias obligatoires / Tip Top doivent être placés sous les chaussettes
ROTATIONS DES EQUIPES	Les équipes dans les camps intérieurs du terrain tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les équipes dans les extérieurs restent en place - Voir page 3 « Organisation du terrain »
EQUIPE X	L'équipe nommée « équipe x » sera constituée de joueur(se)s remplaçant(e)s des autres équipes présentes. Si impossibilité de mettre l'équipe en place, l'équipe n'ayant pas de match pourra réaliser le jeu du ballon magique par exemple – Voir pages 7 « 1 2 3 Soleil » et page 8 « Le morpion »
ENCADREMENT	L'équipe est encadrée par un éducateur ou une éducatrice formé(e) et un ou une dirigeant(e). Ces deux personnes sont autorisées à accéder au terrain. Les parents sont quant à eux autour de la main courante pour encourager les joueur(se)s.
FEUILLE DE PLATEAU	Le club organisateur met à disposition la feuille de plateau. Un des deux membres de l'encadrement, de chaque équipe, remplit la feuille mise à disposition avec toutes les informations demandées. Le club organisateur envoie à l'issue du plateau la feuille au District.

LE CONCOURS DE PENALTYS AMERICAINS

SAISON 2024-2025

Cet atelier sera mis en place lors de chaque plateau par les éducateurs et/ou éducatrices des équipes suite au 2^{ème} match du plateau.

Au signal de l'éducateur/éducatrice, un(e) joueu(se)r de chaque équipe part en conduite de balle et entre dans la zone des 8 mètres pour défier le/la gardien(ne) de but adverse.



Les joueu(se)rs se placent par équipe au centre du terrain.

Déroulement :

1. A la fin du match, chaque équipe se rassemble au centre du terrain, face au (à la) gardien(ne) de but adverse.
2. L'éducateur/éducatrice donne le signal pour autoriser le départ en conduite d'un(e) joueu(se)r de chaque équipe.
3. Chaque joueu(se)r s'avance à son tour pour exécuter le pénalty américain.
4. Le nombre de pénaltys est fixé en fonction de l'équipe ayant le plus grand nombre de joueu(se)rs et tous les joueu(se)rs doivent frapper au moins un pénalty.

(Exemple : sur le schéma, l'équipe rouge dispose de 5 joueurs alors que l'équipe bleue en possède 4 : le nombre de pénaltys sera alors de 5, chaque joueur rouge tirera une fois, chez les bleus un joueur devra tirer 2 fois.)

1 2 3 SOLEIL



Jeux d'éveil 1 - 1, 2, 3 soleil

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Laisser jouer, observer, questionner

MOYENS ASSOCIÉS

Coordination motrice

IMPACT CHARGE MENTALE	-				+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-				+

U9

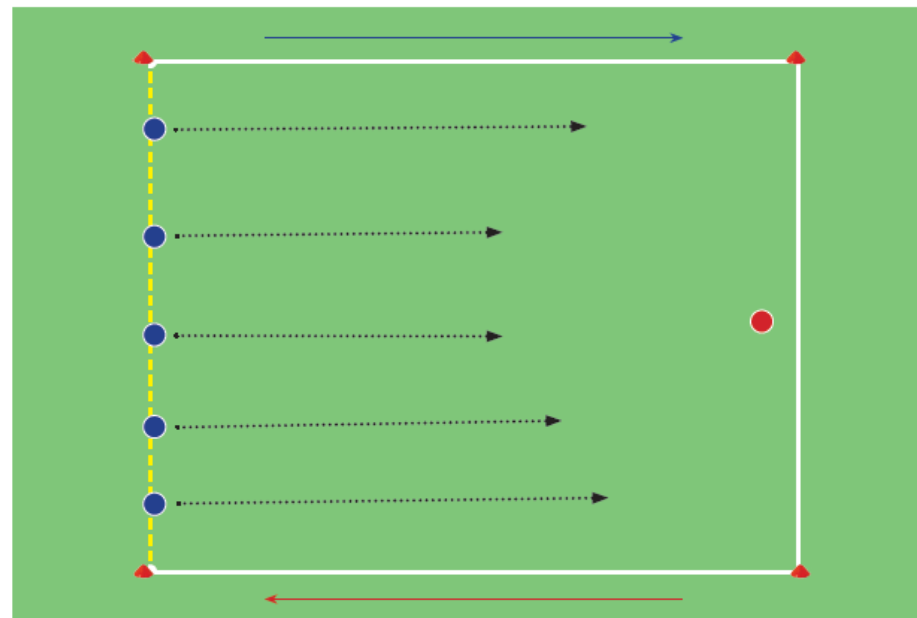
FACILE

BASE

DIFFICILE

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer l'équilibre et la réactivité.
BUT(S)	Atteindre le côté opposé en premier = 1 point.
CONSIGNES	Tous les joueurs partent en même temps d'un côté du terrain. Les joueurs doivent traverser le terrain. Un joueur de dos placé de l'autre côté du terrain jongle trois fois (pied-main) en comptant à voix haute « 123 soleil » et se retourne. À ce moment là, les joueurs doivent stopper leur course et rester immobiles, jusqu'à ce que le joueur se retourne et se remette à compter. Si un joueur est vu en mouvement il retourne au départ. Veiller à : - équilibrer et structurer les équipes. - compter les points et valoriser les réussites.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



SURFACE

Long	12 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE

10' à 15'

SÉQUENCE

2 x 5'

EFFECTIF

Joueurs	6		
●	5	●	-
●	1	GB	-

MATÉRIEL

#####	-
###	-
	-
🚧	-
○	-
▲	×
⚽	×
■	-
.....→	déplacement
→	conduite
→	passe / tir

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Reconnaître son camp.
Acquérir le sens du jeu.
Découvrir la cible et l'adversaire.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Réagir vite.
S'équilibrer.

VARIABLES

Ballon dans les mains.

Obligation de rester sur un appui. Le ballon peut continuer de rouler.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION



LE MORPION



Jeux d'éveil 4 - Le morpion

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

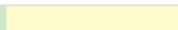
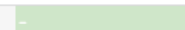
Active

Laisser jouer, observer, questionner

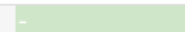
MOYENS ASSOCIÉS

Coordination motrice

IMPACT CHARGE MENTALE



IMPACT CHARGE PHYSIQUE



ORGANISATION

OBJECTIF Améliorer le repérage dans l'espace.

BUT(S) Créer une ligne de 3 (morpion) = 1 point.

CONSIGNES

Jeu par équipe de 4.
Chaque joueur a un ballon et doit se rendre en conduite de balle dans un carré et arrêter son ballon.
Chaque équipe joue à tour de rôle, le plus vite possible. Celui qui vient de poser son ballon doit venir taper dans la main de son partenaire.

Veiller à :
- équilibrer et structurer les équipes.
- compter les points et valoriser les réussites.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

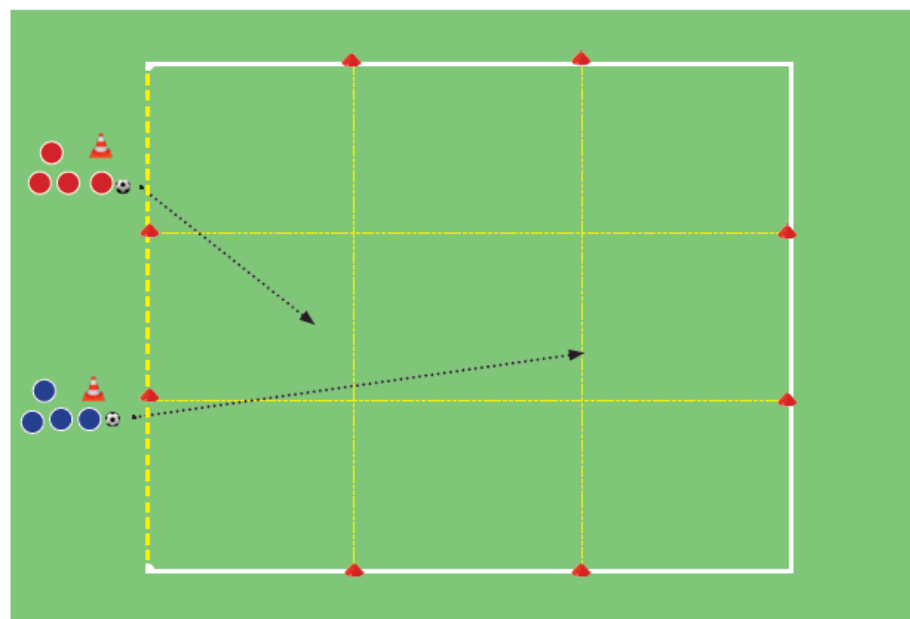
COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Se repérer le plus rapidement possible dans l'espace.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Garder le ballon proche du pied sur la conduite de balle.



VARIABLES

Ballon à la main.

Départ dos au jeu.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION

U9

FACILE

BASE

DIFFICILE

SURFACE

Long 12 m

Larg 15 m

DURÉE TOTALE

10' à 15'

SÉQUENCE

2 x 5'

EFFECTIF

Joueurs 8

● 4 ● -

● 4 GB -

MATÉRIEL

-

-

|| -

🚧 -

🚫 -

🚫 x

⚽ x

■ -

→ déplacement

→ conduite

→ passe / tir



LA PRATIQUE DES U9 ET U9F

SAISON 2024-2025

BONNE SAISON

