

LIVRET

DU FOOTBALL D'ANIMATION

SAISON 2017/2018

Florent JIQUEL
Conseiller Technique
Développement et Animation des Pratiques

Site Internet du District de l'Orne de Football :
<http://footorne.fff.fr>

SOMMAIRE

1) **Livret des plateaux d'apprentissage**
Catégorie U.7 (p.3)

2) **Livret des ateliers techniques**
Catégorie U.9 (p.13)

3) **Livret des catégories U.11 et U.13**
(p.31)



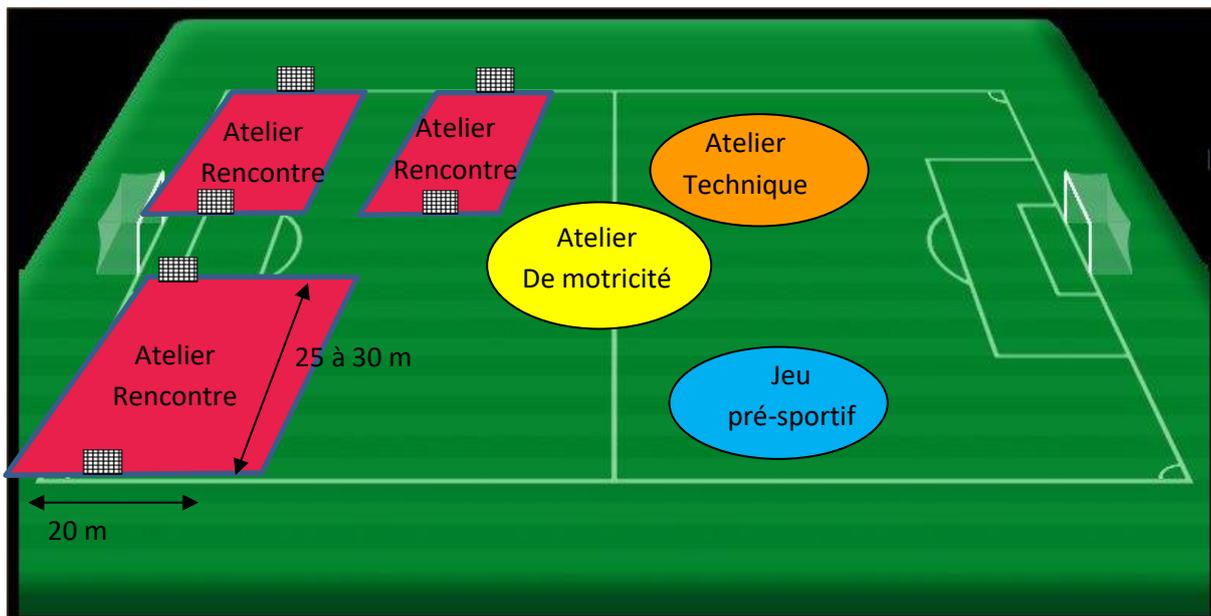
LIVRET
des PLATEAUX D'APPRENTISSAGE
de la
CATEGORIE U7
(U.6 et U.7)



Florent JIQUEL
Conseiller Technique
Développement et Animation des Pratiques

Site Internet du District de l'Orne de Football :
<http://footorne.fff.fr>

Voici la disposition pour l'organisation d'un plateau U.6 et U.7.



Le plateau comporte 4 ateliers de 10 minutes:

1 **Atelier de motricité** pour le développement de la coordination ou un **Atelier technique** pour la découverte de la manipulation du ballon ou un **Jeu pré-sportif** pour découvrir les notions de partenaire et d'adversaire.

3 **Ateliers rencontres** pour découvrir l'activité football et son règlement.

Pour chaque plateau, le District de l'Orne a préparé une fiche à suivre pour vous aider dans votre organisation

Si le nombre d'équipes est impaire, le seul atelier qui nécessite deux équipes est l'atelier rencontre. Lors de chaque plateau, toutes les équipes doivent réaliser les 4 ateliers.

Organisation des plateaux :

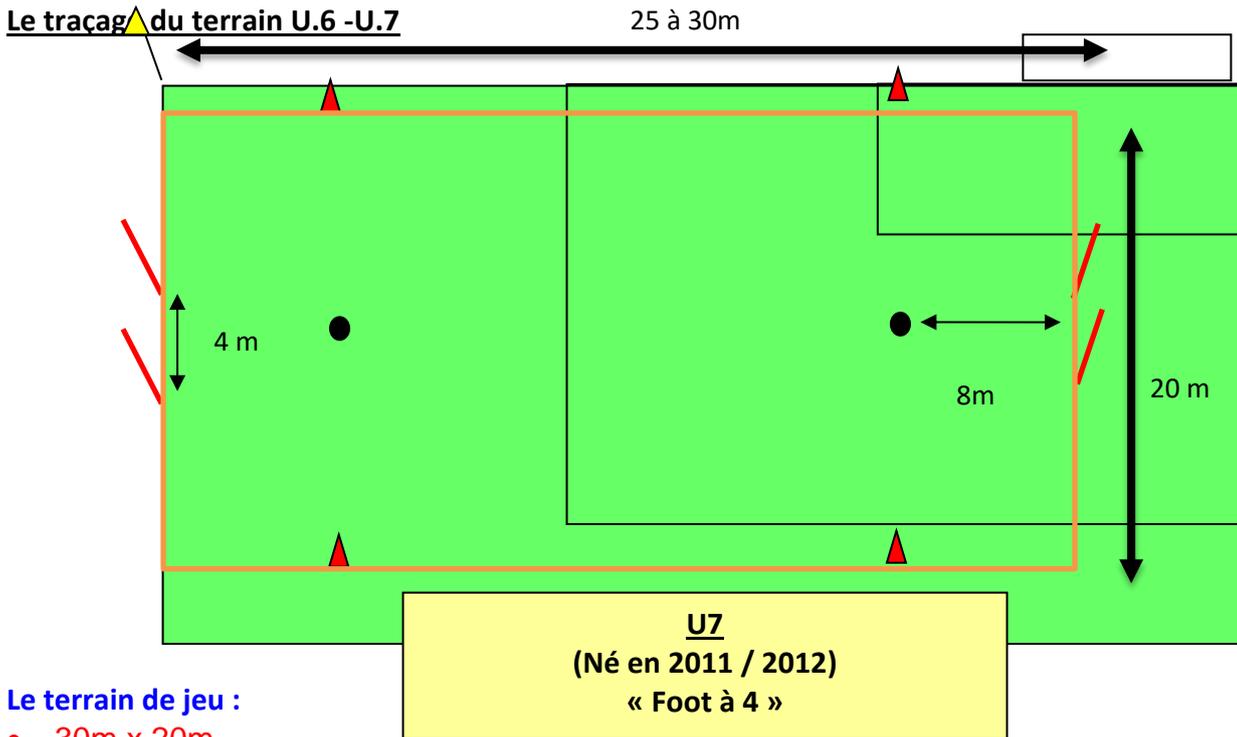
1 atelier obligatoire (au choix) et 3 rencontres.

Pour vous aider dans le choix des ateliers à mettre en place, nous avons noté en **rouge** sur les fiches les **ateliers prioritaires** à effectuer.

Date	Lieu	Club recevant	Numéro de la fiche	Responsable	Téléphone
Rentrée du foot : 7/10/2017					
J1 14/10 /2017			Fiche 1 (1 atelier 3 rencontres)		
J2 18/11 /2017			Fiche 2 (1 atelier 3 rencontres)		
J3 25 /11 /2017			Fiche 3 (1 atelier 3 rencontres)		
J4 9 /11 /2017			Fiche 4 (1 atelier 3 rencontres)		
Plateaux Futsal :23/12/ 17 ; 10/02/18					
J5 17/03/2018			Fiche 5 (1 atelier 3 rencontres)		
J6 31/03/2018			Fiche 6 (1 atelier 3 rencontres)		
J7 14/04/2018			Fiche au choix (1 atelier 3		
J8 12/05/2018			Fiche au choix (1 atelier 3		
J9 19/05 /2018			Fiche au choix (1 atelier 3		
J10 26/05 /2018			Fiche au choix (1 atelier 3		

Le District de l'Orne de football met à votre disposition 6 fiches techniques qui vous permettront de mettre en place votre plateau d'apprentissage. Pour connaître les ateliers que vous devez mettre en place, vous devez prendre connaissance de la programmation ci-dessus ; Ces fiches peuvent vous servir dans la conception des séances d'entraînement, chaque exercice pouvant être évolutif.

ATELIER RENCONTRE



Le terrain de jeu :

- 30m x 20m

Le ballon

- Ballon n°3 (ou 4 par défaut).

Nombre de joueurs

4 joueurs dont 1 gardien de but et 1 suppléant maximum.

- Sousclassement : l'équipe peut être composée avec 2 U8 ou entièrement de jeunes filles U8F.

Durée des rencontres

- 1x10 minute. (durée totale 40min)

Hors-jeu

- Pas de hors jeu.

Touches

- **Les remises en jeu sur le côté peuvent se faire par une passe au pied avec le ballon au sol ou le joueur pourra rentrer en conduite de balle sans faire de passe.**

Coups francs

- Tous les coup-francs sont directs
- **Gardiens de but** : Les dégagements des gardiens se font à la main ou ballon au sol. **Le dégagement de volée ou demi-volée est interdit.**

Relance protégée à 8m : *Sortie de but ou GDB en possession du ballon à la main, l'adversaire se replace au-delà de la zone protégée. Il ne pourra pénétrer dans celle-ci, que lorsque le ballon sera touché par un partenaire du GDB ou aura franchi la ligne de la zone protégée ou aura franchi la ligne de touche.*

Coup de pied de but (sortie de but)

- Le ballon est placé au sol devant le but, à une distance maximale de 8 m de la ligne de but.

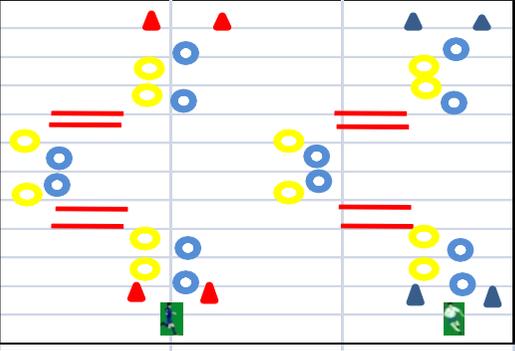
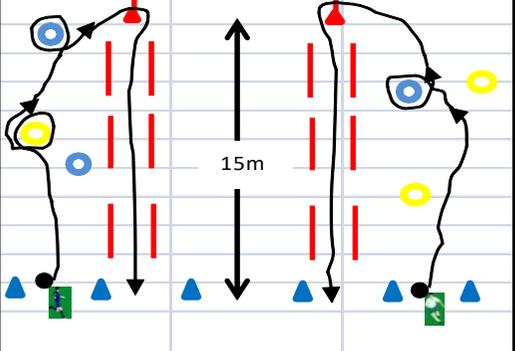
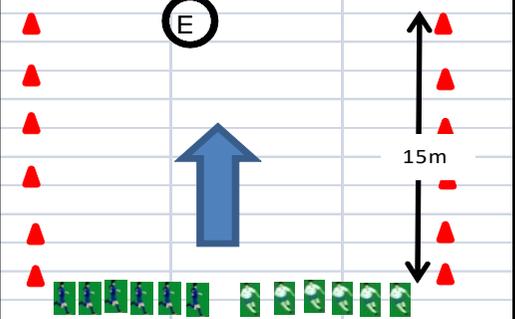
Temps de jeu

- **Tous les joueurs doivent avoir un temps de jeu au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre.** L'obligation que chaque joueur débute une rencontre.

Jeu

- **Obligation : interdiction de tacler**

FICHE n° 1

ATELIER MOTRICITE	Différenciation droite-gauche et latéralisation		durée :	10'	
	CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs		
	<p>Pose du pied droit dans les cerceaux bleus et du pied gauche dans les cerceaux jaunes, pas-chassés entre les barres.</p>	<p>Ⓜ 2 parcours Ⓜ Découverte de l'atelier 1 par 1 pendant 5'</p> <p>Ⓜ Possibilité d'une forme jouée en 1 contre 1 pendant le temps restant</p>	<p>2 équipes 12 cerceaux jaunes 12 cerceaux bleus 8 barres 8 plots</p>		
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
<p>L'enfant doit différencier la droite et la gauche et apprendre à se déplacer latéralement (pas-chassés). Améliorer la pose des appuis (pointes de pieds) et la coordination gestuelle</p>					
ATELIER TECHNIQUE:	Conduite de balle.		durée :	10'	
	CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs		
	<p>1) Conduite de balle: faire le tour d'un cerceau, passer derrière le jalon et retour en conduite en ligne droite entre les barres.</p> <p>2) Faire le tour de deux cerceaux et retour entre les barres.</p> <p>3) Faire le tour de trois cerceaux et retour entre les barres.</p>	<p>Ⓜ 2 parcours Ⓜ Découverte de l'atelier 2 passages chacun par variante (1 par 1) Ⓜ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant</p>	<p>2 équipes 6 cerceaux 12 barres 6 plots 2 constri-foot 6 ballons</p>		
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
<p>Critères de réalisations: Toucher le ballon le plus souvent possible pour conduire le ballon. Lever la tête pour pouvoir se diriger dans la bonne direction.</p>					
JEU PRE-SPORTIF	"1, 2, 3, soleil"		durée :	10'	
	CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs		
	<p>1) Lorsque l'éducateur se retourne pour annoncer "1,2,3 soleil", les enfants (sans ballon) avancent rapidement mais ils doivent être immobile quand l'éducateur se retourne. Si un enfant bouge, l'éducateur le renvoie au départ. Puis l'éducateur répète l'annonce, ceci jusqu'à ce que l'un des enfants franchisse la ligne d'arrivée.</p> <p>2) idem les enfants ont le ballon dans les pieds</p>	<p>Ⓜ 2 ou 3 répétitions sans ballon Ⓜ le reste du temps avec ballon Ⓜ Possibilité d'une forme jouée par équipe</p>	<p>1 ballon par joueur Coupelles</p>		
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
<p>L'enfant doit apprendre à gérer ses appuis pour s'adapter à l'annonce de l'éducateur et à garder l'équilibre à la fin de celle-ci. Ensuite, l'enfant doit être capable de progresser en gardant toujours le contact avec le ballon pour pouvoir l'arrêter à tout moment.</p>					

1 atelier au choix + 3 ateliers rencontres en 4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs) sur un terrain de 25m de longueur sur 16m50 de large. Les buts ont une largeur de 4m. (voir fiche spécifique)

FICHE n° 2 Choix des ateliers : technique ou jeu pré-sportif.

ATELIER MOTRICITE		Déplacement avant et arrière		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		<p>1) déplacement avant dans les cerceaux, dans le slalom et le retour en ligne droite entre les barres.</p> <p>2) déplacement avant dans les cerceaux et dans le slalom. Le retour en ligne droite entre les barres se fera en arrière.</p> <p>3) déplacement arrière dans les cerceaux, dans le slalom et le retour en ligne droite entre les barres.</p>	<p>@ 2 parcours</p> <p>@ Découverte de l'atelier 2 passages chacun par variante (1 par 1)</p> <p>@ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant</p>	<p>2 équipes</p> <p>4 cerceaux jaunes</p> <p>4 cerceaux bleus</p> <p>12 barres</p> <p>14 plots</p> <p>2 constri-foot</p>	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
<p>L'enfant doit apprendre à se déplacer, en ligne droite ou en évitant des obstacles que ce soit vers l'avant ou vers l'arrière.</p> <p>Améliorer la pose des appuis (pointes de pieds) et la coordination gestuelle</p>					
ATELIER TECHNIQUE		le dribble		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		<p>1) Conduite - dribble (changement de direction) pour éviter les arbres.</p> <p>2) Parcours libre: conduite vers l'arbre puis changement de direction vers la droite ou vers la gauche.</p>	<p>@ 2 parcours</p> <p>@ Découverte de l'atelier 2 passages chacun par variante (1 par 1)</p> <p>@ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant</p>	<p>2 équipes</p> <p>8 plots</p> <p>12 coupelles de 2 couleurs.</p> <p>4 constri-foot</p> <p>6 ballons</p> <p>4 constri-foot</p> <p>6 ballons</p>	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
<p>Critères de réalisations:</p> <p>Toucher le ballon le plus souvent possible.</p> <p>Lever la tête pour prendre des informations visuelles.</p> <p>La maîtrise du ballon doit permettre à l'enfant de changer de direction pour éviter les arbres.</p>					
JEU PRE-SPORTIF		Jeu des maisons		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		<p>1) Aller chercher à la main dans un camp adverse un ballon et le ramener dans sa propre maison sans gêner l'adversaire.</p> <p>2) Ramener le ballon en conduite de balle et l'immobiliser dans son camp.</p> <p>3) Faire le tour d'un cerceau de sa couleur avant de revenir dans sa maison</p>	<p>@Les joueurs partent au signal sonore. 1 ballon de plus que de joueurs dans le camp</p> <p>@3x3 séquences de 30" à 1min</p> <p>@2 équipes en 2 groupes</p> <p>@L'équipe gagnante est celle qui a le plus de ballons dans ses 2 maisons.</p>	<p>2 équipes</p> <p>3 joueurs par camp.</p> <p>16 ballons</p> <p>16 coupelles de 2 couleurs différentes</p> <p>12 plots</p> <p>16 cerceaux de 2 couleurs différentes</p>	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
<p>L'enfant apprend à reconnaître son camp et le camp adverse.</p> <p>Lever la tête pour prendre des informations visuelles et pour éviter les autres joueurs.</p>					

1 atelier au choix + 3 ateliers rencontres en 4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs) sur un terrain de 25m de longueur sur 16m50 de large. Les buts ont une largeur de 4m. (voir fiche spécifique)

FICHE n° 3 Choix des ateliers : motricité ou jeu des quilles.

ATELIER MOTRICITE	Accélération et décélération	durée :	10'
	CONSIGNES 1) un appui entre les lattes en phase d'accélération (l'espace entre les lattes est de + en + grand), puis libre (5m) et un appui entre les lattes en phase de décélération (espace entre les lattes de + en + petit) avec arrêt dans le cerceau. 2) idem mais on enlève les lattes de la phase d'accélération. 3) idem mais on enlève toutes les lattes.	Organisation / Dispositif @ 2 parcours @ Découverte de l'atelier 2 passages chacun par variante (1 par 1) @ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant	Matériel / Joueurs 2 équipes 20 barres (lattes) 2 cerceaux 4 plots
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER		
	L'enfant doit apprendre à adapter ses appuis pour augmenter sa vitesse et à l'inverse réduire sa foulée pour ralentir et s'arrêter. Améliorer la pose des appuis (pointes de pieds) et la coordination gestuelle (l'action des bras)		
ATELIER TECHNIQUE	Le tir: Jeu des quilles	durée :	10'
	CONSIGNES 1) Ballon arrêté: 3 joueurs réalisent un tir à partir de la zone de tir. Les 3 autres joueurs récupèrent les ballons et tirent à leur tour etc. 2) Défi: Au signal de l'éducateur les joueurs tentent de faire tomber le plus rapidement possible toutes les quilles. La 1ère équipe qui fait tomber toutes ses quilles marque 1 point.	Organisation / Dispositif @ 2 ateliers @ Découverte de l'atelier 2 passages chacun par variante (1 par 1) @ Possibilité d'agrandir l'espace entre les quilles	Matériel / Joueurs 2 équipes 20 coupelles 12 plots 6 ballons
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER		
	Frapper dans le centre du ballon avec le coup de pied, cheville verouillée, pointe pied vers le bas. Pied d'appui à côté du ballon en direction de la quille visée avec la jambe semi-fléchie. Les épaules orientées vers la cible. Les bras servent à l'équilibre du corps lors de la frappe.		
JEU PRE-SPORTIF	Changement de camp	durée :	10'
	CONSIGNES Au signal de l'éducateur, les 2 équipes tentent de rejoindre le camp d'en face au complet. 1) Réaliser l'exercice en course sans ballon. 2) Course avec ballon à la main. 3) Conduite de balle, immobiliser le ballon dans le camp.	Organisation / Dispositif @ 2 parcours @ 2 passages chacun par variante. @ L'Equipe qui arrive au complet en 1ère dans son camp, marque 1 point.	Matériel / Joueurs 2 équipes 16 coupelles
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER		
	Avec le ballon, l'enfant devra être capable de garder sa maîtrise pour le conduire et l'immobiliser dans son camp. L'enfant doit toucher le ballon le plus souvent possible lors de sa conduite. Lors de chaque variante, il sera intéressant de changer le type de signal de départ (sonore, visuel,...)		

1 atelier au choix + 3 ateliers rencontres en 4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs) sur un terrain de 25m de longueur sur 16m50 de large. Les buts ont une largeur de 4m. (voir fiche spécifique)

FICHE n° 4. Choix des ateliers : motricité ou jeu du bérêt.

ATELIER MOTRICITE		Changement de direction		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		1) Obligation de mettre un pied dans les 2 cerceaux de son parcours (bleu ou rouge) avant de rejoindre la porte d'arrivée. 2) idem, mais on change de côté et donc de couleur de cerceaux. 3) relai en aller-retour.	@ 2 parcours @ Découverte de l'atelier 3 passages chacun par variante (1 par 1) @ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant	2 équipes 4 cerceaux rouges 4 cerceaux bleus 8 plots	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
L'enfant doit savoir changer de direction en adaptant ses appuis et en réduisant le moins possible sa vitesse de course. Améliorer la pose des appuis (orientation du pied dans le cerceau vers la future direction) et la coordination gestuelle.					
ATELIER TECHNIQUE		Conduite de balle		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		1) Conduite de balle: contourner les plots, passer derrière le jalon et retour en passant par la forêt (éviter les plots), la porte et immobiliser le ballon dans le cerceau. 2) Forme jouée sous forme de relais. L'équipe qui termine 1ère marque un point.	@ 2 parcours @ Découverte de l'atelier pendant 5 min @ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant.	2 équipes 22 plots 6 constri-foot coupelles 4 ballons	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
Toucher le ballon le plus souvent possible pour conduire le ballon. Lever la tête pour prendre des informations visuelles.					
JEU PRE-SPORTIF		Le bérêt		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		Chaque joueur possède un N° de entre 1 et x Au numéro annoncé par l'éducateur, les joueurs concernés prennent leur ballon dans leur cerceau et l'emmènent dans le cerceau de la même couleur. 1) Réaliser l'exercice avec le ballon à la main. 2) En conduite de balle au pied. 3) Appeler 2 joueurs en même temps	@ 2 équipes de 6 joueurs @ Cerceaux à égale distance. @ 2 passages chacun par variante. @ Le 1er des 2 joueurs qui immobilise le ballon dans le cerceau adverse marque 1 point pour son équipe.	2 équipes 2 ballons 4 cerceaux 2 couleurs différentes coupelles	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
Etre capable de conduire le ballon et l'immobiliser dans le cerceau: contact pied-ballon le plus fréquent possible. Etre attentif et réactif à l'annonce de son numéro par l'éducateur. Première notion de coopération avec la possibilité de faire une passe au partenaire pour gagner du temps.					

1 atelier au choix + 3 ateliers rencontres en 4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs) sur un terrain de 25m de longueur sur 16m50 de large. Les buts ont une largeur de 4m. (voir fiche spécifique)

FICHE n° 5 : Choix de l'atelier : technique.

ATELIER MOTRICITE		Saut vertical et horizontal		durée :	10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif		Matériel / Joueurs
	<p>Saut pieds joints entre les 2 premières haies, puis saut par dessus les lattes (rivières) et saut par-dessus la dernières haies.</p> <p>La hauteur des haies est d'environ 10 cm.</p>		<p>Ⓜ 2 parcours</p> <p>Ⓜ Découverte de l'atelier 1 par 1 pendant 5'</p> <p>Ⓜ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant</p>		<p>2 équipes</p> <p>10 barres (lattes)</p> <p>12 constri-foot</p> <p>4 plots</p> <p>2 cerceaux</p>
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
		<p>L'enfant va apprendre à différencier les types d'impulsion avec appel un pied ou deux pieds, et les sauts verticaux et horizontaux. La coordination avec les bras va lui permettre d'avoir une meilleure impulsion et un bon équilibre.</p> <p>L'enfant doit éviter de faire un petit bond entre les deux premières haies.</p>			
ATELIER TECHNIQUE		Le dribble		durée :	10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif		Matériel / Joueurs
	<p>1) Sans ballon, le joueur essaye sans se faire toucher de rejoindre l'une de ses 2 portes. Le joueur adverse tente de le toucher pour l'arrêter. (max 30 seconde par duel)</p> <p>2) ballon au pied, le joueur essaye de franchir l'une de ses portes (bleu) en conduite de balle. Le joueur adverse tente soit de sortir le ballon de l'aire de jeu, soit de le récupérer pour ensuite aller marquer dans l'une des ses portes (rouge).</p>		<p>Duel 1 contre 1 (max 30 secondes)</p> <p>Ⓜ Découverte de l'atelier 2 passages chacun en tant que défenseur et attaquant</p> <p>Ⓜ Possibilité d'une forme jouée en comptant le nombre de but marqué par équipe.</p>		<p>2 équipes</p> <p>10 plots de 2 couleurs</p> <p>4 ballons</p> <p>coupelles</p>
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
		<p>La maîtrise du ballon doit permettre à l'enfant de changer de direction pour éviter le joueur adverse.</p> <p>Il lui faudra apprendre à déclencher son dribble à la bonne distance et à changer de rythme pour éviter le retour de l'adversaire.</p>			
JEU PRE-SPORTIF		Jeu de l'épervier		durée :	10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif		Matériel / Joueurs
	<p>1) un joueur se place en temps que chasseur au centre du jeu, à l'annonce "éperviers sortés", les joueurs doivent traverser l'aire de jeu sans se faire toucher par le chasseur et rejoindre le camp opposé. Lorsqu'un épervier sort des limites ou est touché, il devient chasseur à la traversée suivante. Le dernier épervier en jeu gagne la manche et sera le chasseur de la manche suivante.</p> <p>3) idem mais les éperviers ont un ballon et le chasseur doit sortir les ballons des limites du jeu.</p>		<p>Ⓜ 2 manches sans le ballon</p> <p>Ⓜ Ensuite avec ballon</p>		<p>1 ballon par joueur</p> <p>Coupelles</p>
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
		<p>L'enfant apprend les premières notion du dribble sans le ballon avec le changement de rythme, le changement de direction, les feintes... Avec le ballon, l'enfant devra être capable de garder sa maîtrise, d'orienter sa conduite de balle pour éviter un maximum le chasseur et en dernier recours essayer de le dribbler. (ballon à 1m maximum du porteur, lever la tête pour prendre les informations).</p>			

1 atelier au choix + 3 ateliers rencontres en 4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs) sur un terrain de 25m de longueur sur 16m50 de large. Les buts ont une largeur de 4m. (voir fiche spécifique)

FICHE n° 6 : Choix de l'atelier : motricité.

ATELIER MOTRICITE		Parcours d'agilité		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		<p>1) 1 appui dans tous les cerceaux, suivi d'un slalom dans la forêt de cônes, puis saut au dessus des barres en diagonales et saut par-dessus les lattes (rivières).</p> <p>2) idem, mais le passage des haies se fait en dessous des barres en diagonales</p> <p>2) idem, mais le passage des haies se fait 1 fois au dessus et 1 fois en dessous des barres en diagonales</p>	<p>Ⓜ 2 parcours</p> <p>Ⓜ Découverte de l'atelier 3 passages chacun par variante (1 par 1)</p> <p>Ⓜ Possibilité d'une forme jouée sous forme de relais pendant le temps restant</p>	<p>2 équipes</p> <p>8 barres (lattes)</p> <p>8 constri-foot</p> <p>10 plots</p> <p>20 cerceaux</p> <p>coupelles</p>	
<p align="center">BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER</p> <p>L'enfant doit adapter ses appuis aux obstacles en essayant d'aller le plus rapidement possible.</p> <p>Amélioration de la vitesse d'exécution et de l'équilibre général du corps.</p>					
ATELIER TECHNIQUE		Le tir		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		<p>1) Conduite de balle sur 5m et tir entre les plots bleu (3')</p> <p>2) Conduite de balle sur 5m et tir entre les plots rouge (3')</p> <p>3) Pendant 3', les joueurs conduisent le ballon vers les plots bleu ou rouge au choix et tir. On compte le nombre de but marqué par chaque équipe.</p> <p align="center">Toutes les 2', on change le gardien de but.</p>	<p>Ⓜ 2 parcours</p> <p>Ⓜ Découverte de l'atelier 3 passages chacun de chaque côté</p> <p>Ⓜ possibilité d'une forme jouée.</p> <p>L'équipe qui marque le plus de but sur un temps donné.</p>	<p>2 équipes</p> <p>6 plots</p> <p>1 ballon par joueur</p> <p>4 constri-foot</p>	
<p align="center">BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER</p> <p>L'enfant ne doit pas arrêter le ballon se reculer et tirer, il doit essayer d'enchaîner la conduite et le tir.</p> <p>Faire attention au positionnement du pied d'appui, à l'orientation des épaules vers le but.</p> <p>Il faut valoriser la frappe coup de pied et la tentative du pied faible.</p>					
JEU PRE-SPORTIF		L'horloge		durée :	10'
		CONSIGNES	Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
		<p>1) Pendant que les joueurs A effectuent le tour du carré en courant, les joueurs B essaient de réaliser le maximum de passes à la main. Une fois que tous les joueurs A ont fait le tour de l'horloge, on comptabilise les passes de l'équipe B.</p> <p>2) Réaliser l'exercice en conduite de balle autour de l'horloge. Les passes se font aux pieds.</p> <p>3) Changer le sens de la conduite de balle et de la circulation du ballon de l'horloge.</p>	<p>Comptabiliser le nombre de passe réalisée par l'équipe.</p> <p>Ⓜ Inverser le rôle des 2 équipes lorsque tous les joueurs ont effectué le tour de l'horloge.</p> <p>Ⓜ 1 passage par variante</p> <p>Ⓜ L'équipe qui a effectué le plus de passes marque 1 point.</p>	<p>2 équipes</p> <p>2 ballons</p> <p>coupelles</p>	
<p align="center">BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER</p> <p>Conduire le ballon en touchant le plus souvent possible pour garder la maîtrise du ballon et pour pouvoir tourner (lever la tête pour prendre des informations)</p> <p>Réaliser une passe avec l'intérieur du pied, en orientant le pied d'appui vers un co-équipier.</p>					

1 atelier + 3 ateliers rencontres en 4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs) sur un terrain de 25m de longueur sur 16m50 de large. Les buts ont une largeur de 4m. (voir fiche spécifique)

DISTRICT DE L'ORNE DE FOOTBALL



LIVRET des ATELIERS TECHNIQUES CATEGORIE U9 (U.8 et U.9)



Florent JIQUEL
Conseiller Technique
Développement et Animation des Pratiques

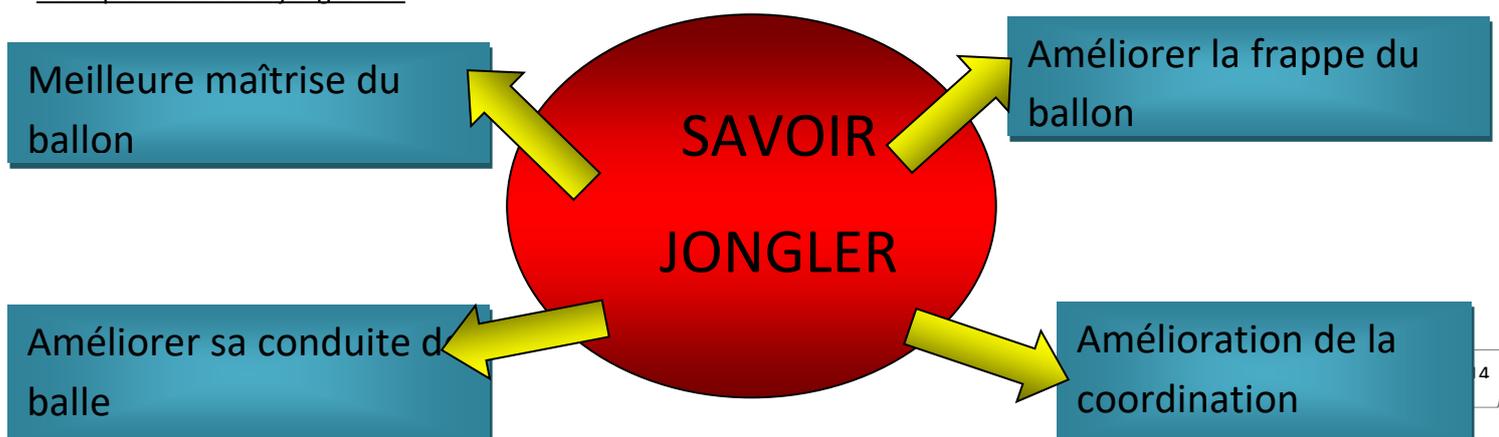
Site Internet du District de l'Orne de Football :

Le District de l'Orne de football met à votre disposition 10 ateliers techniques qui vous permettront de mettre

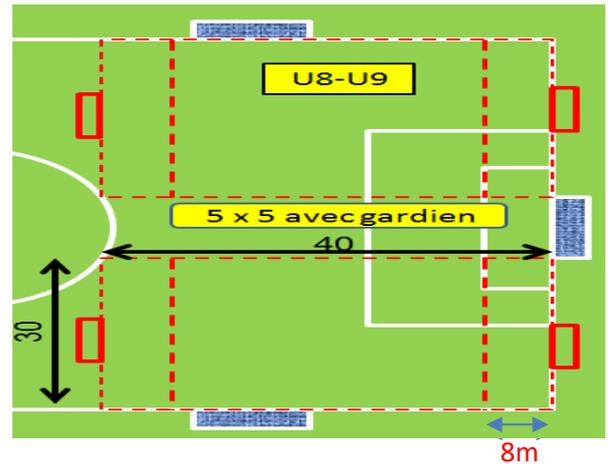
Date	Lieu	Club recevant	Programmation ateliers	Responsable	Téléphone
J1 7 octobre 2017			Technique : Jonglerie		
J2 14 octobre 2017			Motricité		
J3 21 octobre 2017			Festi-Foot		
J4 18 novembre 2017			Conduite de balle		
J5 25 novembre 2017			Passe		
Plateaux Futsal : 02/12/17 ; 16/12/17 ; 20/01/18 ; 3-17/02/18					
J6 17 mars 2018			Festi-Foot		
J7 24 mars 2018			Dribble		
J8 31 mars 2018			Motricité		
J9 7 avril 2018			Conduite de balle		
J10 14 avril 2018			Passe (balle au capitaine)		
J11 19 mai 2018			Technique défensive		
J12 26 mai 2018			Technique : Jonglerie		
J13 2 juin 2018			Inter-clubs		
J14 9 juin 2018			JND		

en place un atelier sur chaque plateau rencontre. Pour connaître l'atelier que vous réaliserez, vous devez prendre connaissance de la programmation ci-dessus ; A chaque date de plateau correspond un atelier spécifique.

Pourquoi faire de la jonglerie ?



U9
(Né en 2009 / 2010)
« Foot à 5 »



Le terrain de jeu :

- 40m x 30m
- Surface de réparation : 8m

Le ballon

- Ballon n°3 (ou 4 par défaut).

Nombre de joueurs

5 joueurs dont 1 gardien de but et 2 suppléants maximum.

- Sur classement : l'équipe ne peut pas comporter plus de trois joueurs U7 ayant l'autorisation médicale.
- Sous classement : l'équipe peut être composée de jeunes filles U10F.

Durée des rencontres

- 1x10 minute. (durée totale 50min)

Hors-jeu

- Pas de hors jeu.

Touches

- Les remises en jeu sur le côté peuvent se faire à la main ou par une passe au pied avec le ballon au sol ou le joueur pourra rentrer en conduite de balle sans faire de passe.

Coups francs

- Tous les coup-francs sont directs

Gardiens de but

- Les dégagements des gardiens se font à la main ou ballon au sol. **Le dégagement de volée ou demi-volée est interdit.**

Relance protégée à 8m : Sortie de but ou GDB en possession du ballon à la main, l'adversaire se replace au-delà de la zone protégée. Il ne pourra pénétrer dans celle-ci, que lorsque le ballon sera touché par un partenaire du GDB ou aura franchi la ligne de la zone protégée ou aura franchi la ligne de touche.

•

Coup de pied de but (sortie de but)

- Le ballon est placé au sol devant le but, à une distance maximale de 8 m de la ligne de but.

Temps de jeu

- **Tous les joueurs** doivent avoir un temps de jeu **au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre.** L'obligation que chaque joueur débute une rencontre.

ORGANISER UN PLATEAU

Faire du plateau une fête, un moment de partage ...

MISSIONS DU CLUB ORGANISATEUR

AVANT

- 🕒 Installer les terrains, les ateliers selon le plateau. Prévoir le matériel, respecter les dimensions préconisées
- 🕒 Préparer la pharmacie, l'eau ...
- 🕒 Répartir les tâches de l'encadrement : accueil, goûter, chargé de gérer les rotations, l'animation des ateliers ...
- 🕒 Remplir la feuille de plateau
- 🕒 Accueillir les équipes
- 🕒 Offrir aux parents un café d'accueil
- 🕒 Réunion de présentation avec les éducateurs et les accompagnateurs
- 🕒 Contrôle des licences
- 🕒 Inviter les parents à assister aux rencontres derrière la main-courante
- 🕒 Placer les équipes sur le terrain

PENDANT

- 🕒 Animer les ateliers selon le plateau
- 🕒 Gérer le temps (chronomètre)
- 🕒 Coordonner les rotations suivant le programme
- 🕒 Prévoir des temps de pause
- 🕒 S'assurer de la participation de tous les enfants
- 🕒 Faire respecter le protocole Fair-Play en début et fin de match
- 🕒 FAIRE RESPECTER LE SPRIT DU FOOT EDUCATIF : être attentif aux excès des adultes, intervenir avec diplomatie !

APRES

- 🕒 Ranger le matériel
- 🕒 Faire un bilan succinct aux enfants
- 🕒 Accompagner les enfants aux vestiaires
- 🕒 Féliciter tous les enfants
- 🕒 Compléter la feuille de match et l'envoyer au district
- 🕒 Organiser un goûter avec les enfants, les éducateurs et les parents

CONVIVIALITE



Rigueur dans
l'organisation

Avant l'arrivée des équipes, les terrains doivent être installés ainsi que l'atelier mis en place au centre du terrain.

Le responsable du plateau choisit la grille suivant le nombre d'équipes présentes et les répartit en indiquant leur numéro dans la grille.

Les équipes se disposent alors sur le terrain et attendent le lancement de la première séquence de jeu. A la fin de celle-ci, les équipes suivent leur tableau de marche.

Lorsque les 4 ou 5 séquences sont effectuées, le plateau est terminé. Il n'y a **pas de classement** de réaliser.

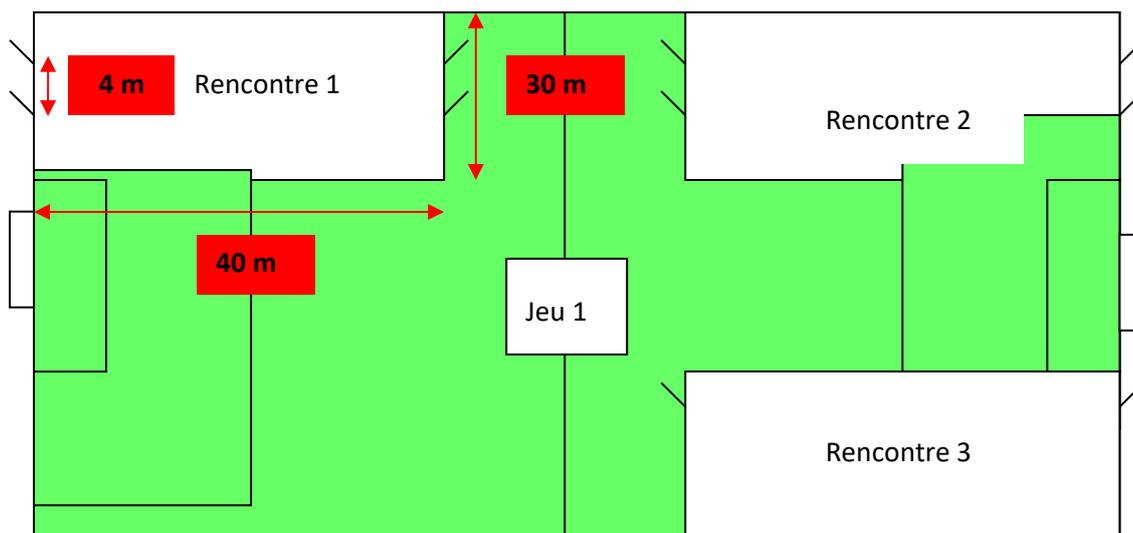
Le club clôture le plateau par un goûter avant de repartir vers son club.

Voici les grilles de 8 à 10 équipes :

POUR 8 EQUIPES : (3 rencontres ; séquence 1 jeu)

Temps des séquences 12'

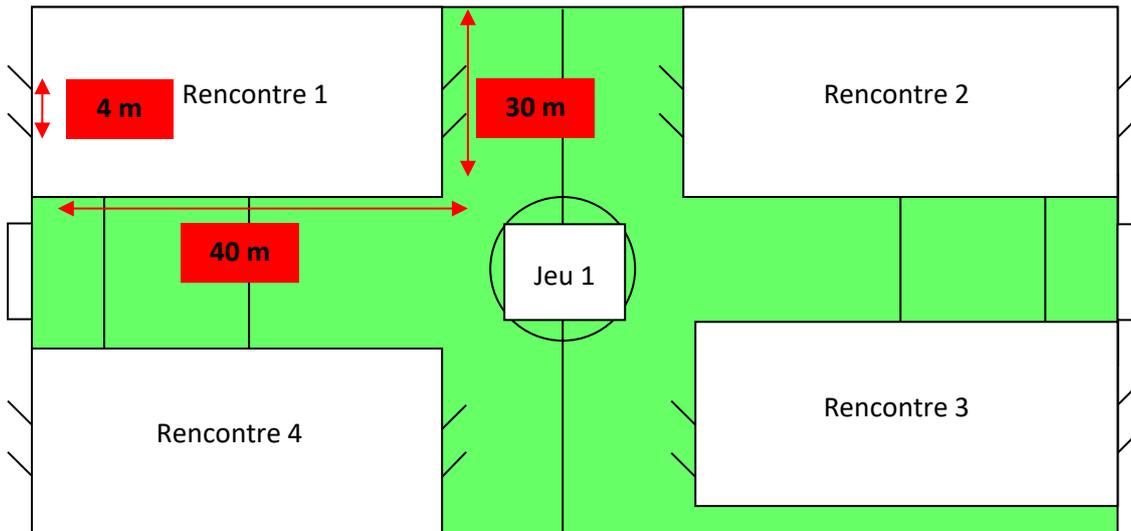
N°	Equipe	Niv	séquence 1	séquence 2	séquence 3	séquence 4
1		A	R 1	J 1	R2	R3
2		A	R 1	R 3	J1	R2
3		C	J 1	R 2	R3	R1
4		B	J 1	R 1	R3	R2
5		A	R 2	R 3	R2	J1
6		A	R 2	J 1	R1	R3
7		B	R 3	R 2	R1	J1
8		C	R 3	R 1	J1	R1



POUR 9 EQUIPES : (4 ou 5 rencontres ; 1 jeu)

Temps des séquences 12'

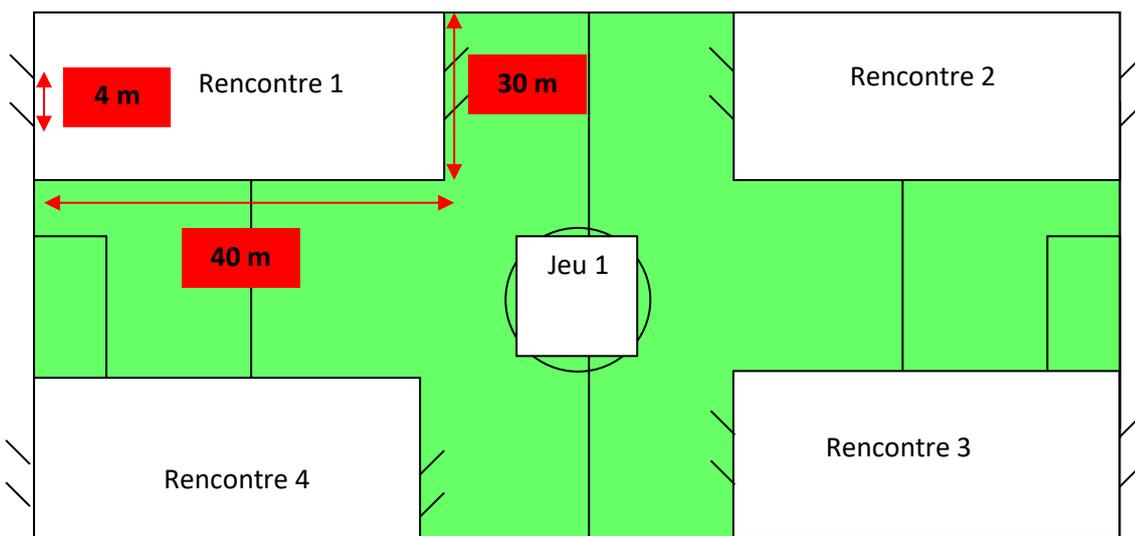
N°	Equipes	Niv	séquence 1	Séquence 2	séquence 3	séquence 4	Séquence 5
1		A	R 1	R 4	R2	R3	R 4
2		A	R 1	J 1	R3	R2	R 2
3		B	R 4	R 2	R3	R 4	R1
4		A	R 4	R 1	R 4	R 3	R2
5		C	R 2	R 3	J 1	R1	R 1
6		C	R 2	R 1	R 1	J 1	R3
7		B	R 3	R 4	R 1	R 1	J 1
8		A	R 3	R 2	R 4	R 2	R 4
9		B	J1	R3	R 2	R 4	R 3



POUR 10 EQUIPES : (4 rencontres ; 1 jeux)

Temps des séquences 12'

N°	Equipes	Niv	séquence 1	séquence 2	séquence 3	séquence 4	séquence 5
1		A	R 1	J 1	R 2	R 3	R4
2		A	R 1	R4	R 3	R 2	J 1
3		B	J 1	R 2	R 3	R4	R 1
4		B	J 1	R 1	R4	R 3	R 2
5		B	R 2	R 3	R4	R 1	J 1
6		B	R 2	J 1	R 1	R4	R 3
7		C	R 3	R4	R 1	J 1	R 2
8		C	R 3	R 2	J 1	R 1	R4
9		A	R4	R 1	J 1	R 2	R 3
10		A	R4	R 3	R 2	J 1	R 1

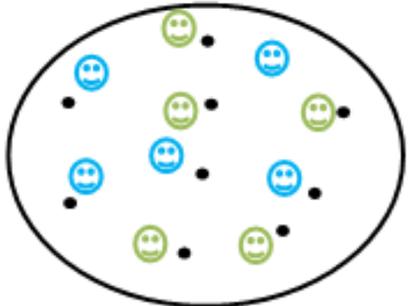


ATELIERS DES PLATEAUX U.9 (U.8 et U.9)

Légende:	Ballon	●	Plot ou coupelles	▲	joueurs	☺
	Passe ou tir	→	Cerceaux	○	Educateur	E
	Course sans ballon	⋯→	Haie ou constri-Foot	▲		
	Conduite de balle	~	Jalon	▼		

Journée 1:	7/10/2017	Dominante:	Technique
-------------------	-----------	-------------------	-----------

Atelier Jonglerie	Technique: Jonglerie Comment s'améliorer en jonglerie?	durée :	10'
--------------------------	--------------------------------------------------------	----------------	-----

		<u>CONSIGNES</u>	<u>Organisation / Dispositif</u>	<u>Matériel / Joueurs</u>
	S' pied droit S' pied gauche Se fixer des objectifs réalisables Critères de réalisations: Frapper le ballon avec le cou du pied. Pied dur, cheville verouillée, pointe du pied vers le bas Disponibilité des appuis-reprise d'appuis Jambe d'appui semi-fléchie. Critère de réussite: le ballon ne tourne pas.	Descriptif : Un ballon par joueur		
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER			

Le joueur a le ballon dans ses mains, il le laisse tomber et le frappe avec le cou du pied avant qu'il ne touche le sol. Il récupère le ballon dans ses mains.
 Le joueur frappe le ballon une fois et le récupère dans les mains. Il valide donc 1 contact. Il essaie alors de faire 2 contacts. S'il récupère le ballon dans les mains il valide alors 2 contacts.
 Il essaie de faire 3 contacts, ainsi de suite...

Combien de contacts maximum le joueur réalise -t-il?
 Ceci permettra de fixer des objectifs réalisables aux joueurs et permettra aussi aux joueurs de se fixer ses objectifs. Ex: "j'ai réussi 4 contacts, je vais essayer d'en réaliser 6"

Journée 2:	14/10/2017	Dominante:	Psychomotricité		
Motricité	Dissociation pied droit et pied gauche. Course; impulsion reception; maîtrise des appuis et de la vitesse.			durée :	10'
	CONSIGNES			Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	But: Défi réaliser le plus vite possible le parcours			2 parcours	
	Relais			1 équipe= 1 atelier	6 joueurs par ateliers
	1: Un appui dans chaque cerceau pied droit-pied droit pied gauche-pied gauche.			5' passage sans ballon.	4 barres
2: sauter par-dessus/Faire passer le ballon sous la haie.			5' avec ballon	10 cerceaux	
3: passer en dessous/Faire passer le ballon sous la haie.				4 Plots	
4: S'arrêter dans le cerceau/Immobiliser le ballon				8 constri	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
Variantes: appuis pieds joints afin d'améliorer la pose des appuis et l'équilibre général du corps.					
Avec ballon: Relais, 2 colonnes face à face; immobiliser le ballon soit dans le cerceau (pour le sens 1,2,3,4) ou derrière la haie (pour le sens 4,3,2,1).					

Journée 4:	18/11/2017	Dominante:	Technique		
Atelier technique :	Technique: Conduite			durée :	10'
	CONSIGNES			Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	But: Réaliser le parcours le plus vite possible.			2 ateliers	16 coupelles
	Le joueur conduit son ballon en slalomant autour du plot puis il doit revenir vers la porte, ensuite contourner l'autre plot et revenir dans la seconde porte avant de transmettre le ballon à son partenaire.			x joueurs par atelier.	2 constri-foot
				5' découverte de l'atelier	4 ballons
			5' sous forme de relai		
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
Utilisation des deux pieds pour aller plus vite					
L'équipe qui termine 1ère marque un point					

Journée : 5	25/11/2017	Dominante:	Technique		
Jeu du toro	Technique: passe				durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
	But: Réaliser le maximum de passe sans que le ballon soit intercepté par le "toro" Le "toro" est un joueur adverse. 1 contrôle 1 passe Comptabiliser le nombre de passe réussit. Si le ballon est intercepté le joueur qui a effectué la passe devient "toro". Sur 1 min compter le maximum de passes réalisées. 1 point marqué pour le meilleur score.		2 ateliers 8 joueurs par atelier. 5' passe et contrôle pied droit 5' passe et contrôle pied gauche.	12 coupelles 4 Jalons	
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
	Frapper avec l'interieur du pied; cheville verrouillée; bien ouvrir la hanche; Le pied d'appui est à côté du ballon et les orteils regardent le receveur. "Je donne et je me déplace dans un espace libre."				
Journée 7:	24/03/2017	Dominante:	Technique		
Atelier technique :	Technique: Feinte-Dribble Apprendre à attaquer.				durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
	But: Marquer en passant par la porte Sans ballon: joueur qui attaque doit passer dans la porte sans se faire toucher par le joueur qui défend Att: je passe dans la porte 1 pt pour mon équipe Def: je touche l'attaquant 1 pt pour mon équipe Avec ballon: je recois une passe de l'éducateur et j'essaie de marquer en passant par la porte. Equipe qui défend: course avant et défendre pour empêcher l'att de marquer.		2 ateliers 6 joueurs par atelier. 4 séquences avec ballon	20 coupelles 4 Jalons	
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
	Je passe dans une porte avec le ballon=1 point Je récupère le ballon et je passe dans la porte= 1point Le ballon sort des limites du terrain= 0 point.				

Journée 8:	31/03/2018	Dominante:	Psychomotricité
Atelier technique :	Relais: Course en courbe, maîtrise et orientation des appuis, équilibre		durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif
	<p>Défi-Relais. Course sans ballon.</p> <p>1: Au signal sonore un joueur de chaque équipe part en même temps.</p> <p>Course dans le sens des aiguilles d'une montre</p> <p>Lorsque le joueur a réalisé un tour complet, il tappe dans la main de son coéquipier pour lui passer le relais.</p> <p>A voix haute "Je pose un appui dans le cerceau ... je passe derrière le plot etc"</p>		<p>4 ateliers</p> <p>3 joueurs par atelier.</p> <p>5' sans ballon</p> <p>5' avec ballon</p> <p>Carré 1m de côté</p>
	<p>BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER</p> <p>Rotation: dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Démontrer l'exercice en marchant avec les joueurs les uns derrière les autres.</p> <p>Variante: relais en conduite de balle.</p>		Matériel / Joueurs
		12 coupelles 4 Jalons	

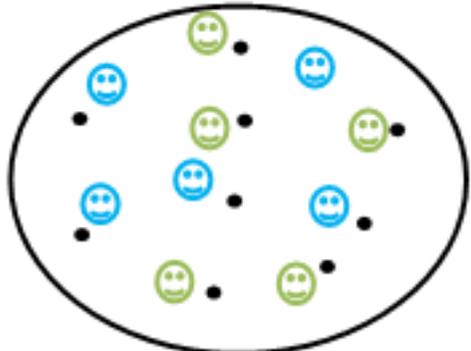
Journée 9:	7/04/2018	Dominante:	Technique
Atelier technique :	Technique: Conduite		durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif
	<p><u>But:</u> Réaliser le parcours le plus vite possible.</p> <p>1: Le joueur conduit son ballon en slalomant à travers les plots.</p> <p>2: Conduite autour du cerceau</p> <p>3: passe au partenaire qui réalise l'exercice en sens inverse etc</p>		<p>2 ateliers</p> <p>6 joueurs par atelier.</p> <p>5' découverte de l'atelier</p> <p>5' sous forme de relai</p>
	<p>BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER</p> <p>Utilisation des deux pieds pour aller plus vite</p> <p>L'équipe qui termine 1ère marque un point</p>		Matériel / Joueurs
		20 coupelles 4 Jalons	

Journée 10:	14/04/2018	Dominante:	Technique-Tactique	
Jeu	Technique: la passe; Tactique: notion de partenaire; se démarquer pour éviter la grappe.			durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	<p>But: faire une passe à un de ses deux capitaines situé derrière la ligne pour marquer un point.</p> <p>Un joueur vient chercher un ballon derrière son plot et provoque un 3 contre 3.</p> <p>Le capitaine de chaque équipe doit se déplacer derrière la ligne et entre les 2 plots pour immobiliser le ballon de la semelle.</p> <p>Après chaque point marqué le jeu redémarre par un joueur adverse qui vient récupérer un ballon.</p>		1 atelier x joueurs par atelier.	4 plots 4 ballons
	Critères de réalisation			
<p>S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon: frapper avec l'intérieur du pied; cheville verrouillée; bien ouvrir la hanche. Se démarquer: Occuper toutes les zones du terrain et être en mouvement pour être vu du porteur de balle</p>				

Journée 11:	19/05/2018	Dominante:	Technique	
Atelier technique :	Technique défensive.			durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	<p>But: Marquer en passant par la porte</p> <p>Sans ballon: joueur qui attaque doit passer dans la porte sans se faire toucher par le joueur qui défend</p> <p>Att: je passe dans la porte 1 pt pour mon équipe</p> <p>Def: je touche l'attaquant 1 pt pour mon équipe</p> <p>Avec ballon: je reçois une passe de l'éducateur et j'essaie de marquer en passant par la porte.</p> <p>Equipe qui défend: freiner la course de l'attaquant pour pouvoir récupérer le ballon.</p>		1 équipe défend et 1 équipe attaque puis on inverse les rôles. Le défenseur arrive de côté par rapport à l'attaquant	4 ballons 4 Jalons
	<p>1 point si attaquant marque 2 points si défenseur marque 1 point pour le défenseur si le ballon sort</p>			
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				

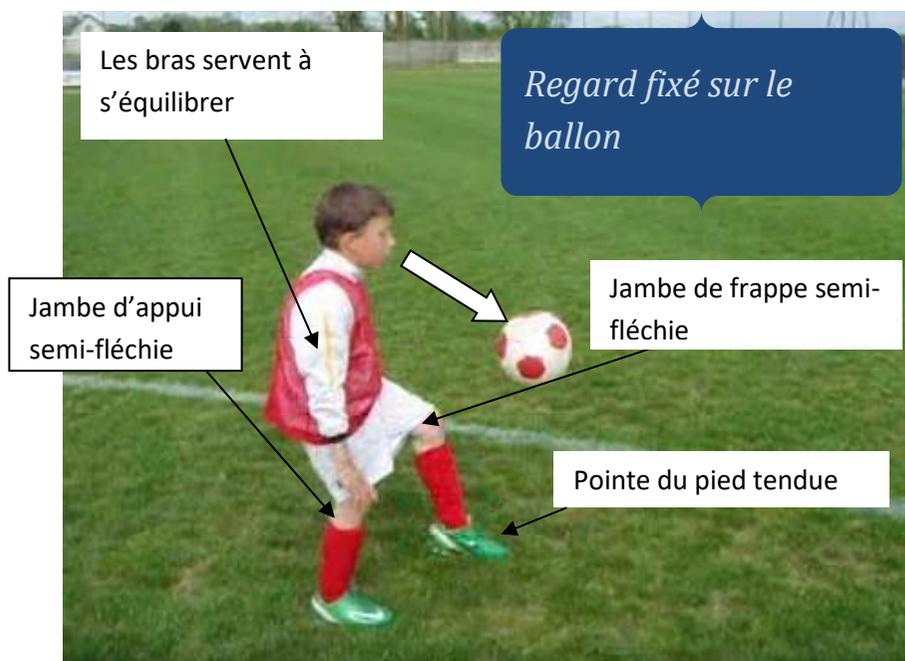
ATELIERS DES PLATEAUX U.9 (U.8 et U.9)

Légende:	Ballon		Plot ou coupelles		joueurs	
	Passe ou tir		Cerceaux		Educateur	E
	Course sans ballon		Haie ou constri-Foot			
	Conduite de balle		Jalon			

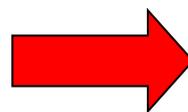
Journée 12	26/05/2018	Dominante:	Technique
Atelier Jonglerie	Technique: Jonglerie Comment s'améliorer en jonglerie?		durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif
	5' pied droit 5' pied gauche Se fixer des objectifs réalisables Critères de réalisations: Frapper le ballon avec le cou du pied. Pied dur, cheville verouillée, pointe du pied vers le bas Disponibilité des appuis-reprise d'appuis Jambe d'appui semi-fléchie. Critère de réussite: le ballon ne tourne pas.		Descriptif : Un ballon par joueur
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER		

Le joueur a le ballon dans ses mains, il le laisse tomber et le frappe avec le cou du pied avant qu'il ne touche le sol. Il récupère le ballon dans ses mains.
 Le joueur frappe le ballon une fois et le récupère dans les mains. Il valide donc 1 contact. Il essaie alors de faire 2 contacts. S'il récupère le ballon dans les mains il valide alors 2 contacts.
 Il essaie de faire 3 contacts, ainsi de suite...
 Combien de contacts maximum le joueur réalise-t-il?
 Ceci permettra de fixer des objectifs réalisables aux joueurs et permettra aussi aux joueurs de se fixer ses objectifs. Ex: "j'ai réussi 4 contacts, je vais essayer d'en réaliser 6"

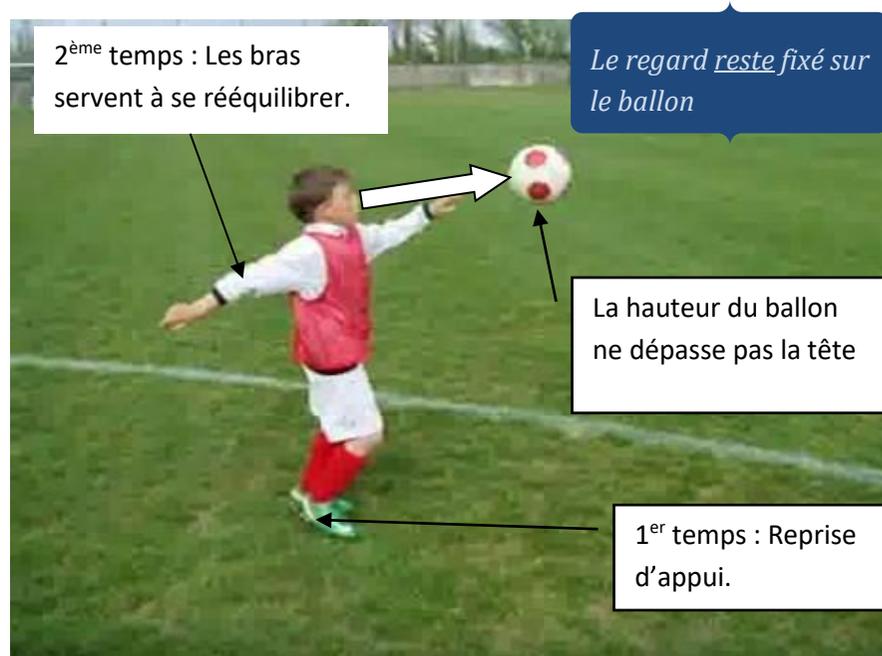
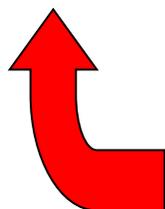
ETAPES ET CORRECTIONS DE LA TECHNIQUE DE JONGLERIE



1) Phase de préparation :



2) Phase d'exécution :



3) Phase de transition :



FICHE FESTI-FOOT U9



PROCOLE FAIR-PLAY
(AVANT LA RENCONTRE)

8 RENCONTRES
8X6 MINUTES
50 MINUTES MAX

PROCOLE FAIR-PLAY
(APRÈS LA RENCONTRE)

ÊTRE CITOYEN DU FOOT »» FIL ROUGE ÉDUCATIF »» ATELIERS ÉDUCATIFS

ORGANISATION

AUTO ARBITRAGE



TERRAIN	25-30m/20-15m But : 2 m
BALLON	Ballon Taille 3
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 Pas de remplaçant – Pas de GB – Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain
SÉCURITÉ	Protèges tibias obligatoires
TEMPS DE JEU	8 x 6 min (selon le nombre d'équipes / 50 minutes max)
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle
SORTIE DE BUT	Au sol, par un joueur, dans son demi-terrain
HORS-JEU	Non

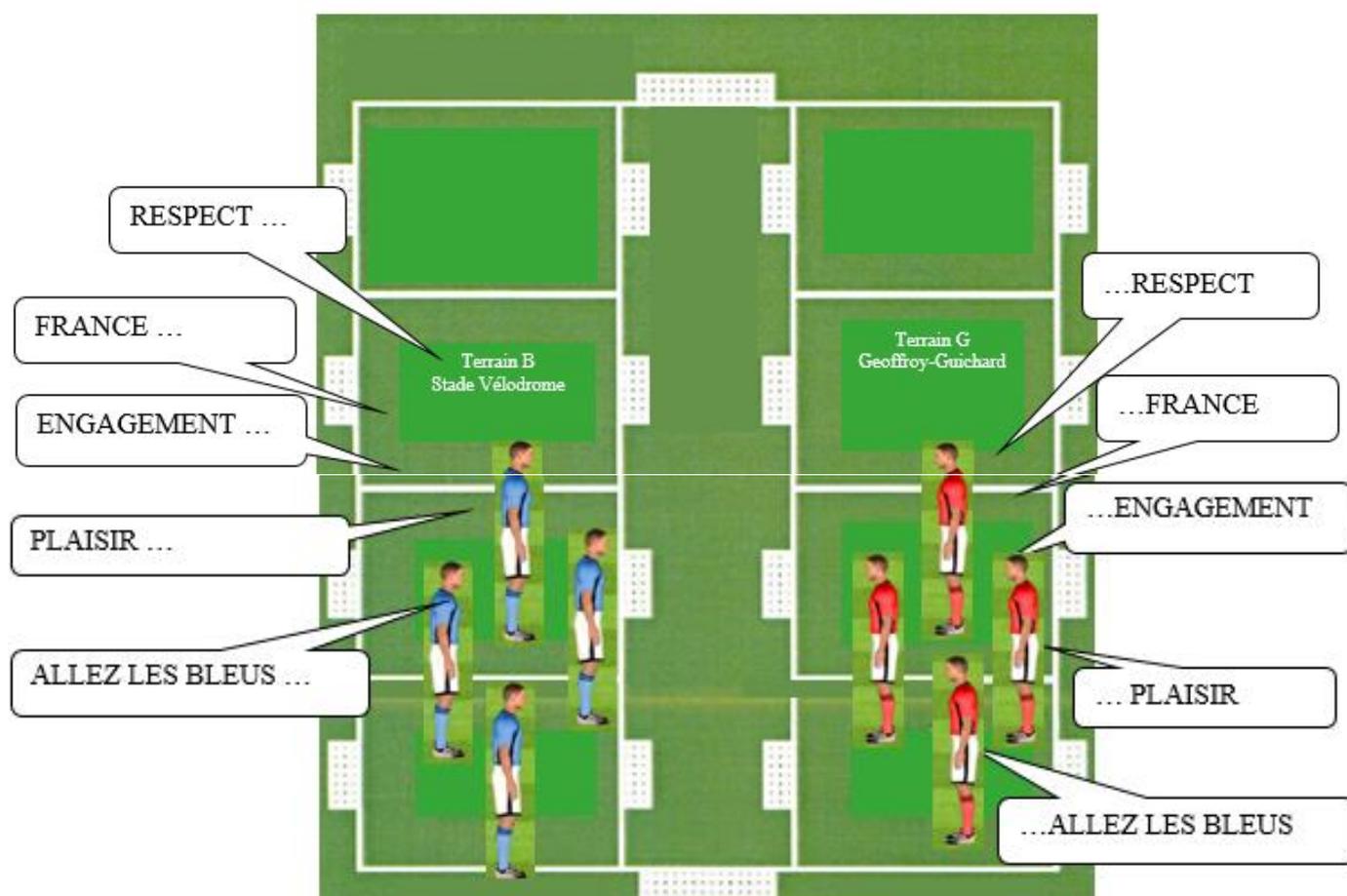
En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a égalisé qui monte d'un terrain. Si 0-0 c'est l'équipe qui est montée d'un terrain au match précédent qui monte à nouveau.

CHAQUE ÉQUIPE CHOISIT LE NOM D'UN PAYS PARMIS :

FRANCE, ESPAGNE, ALLEMAGNE, ITALIE, ANGLETERRE, PORTUGAL, BELGIQUE, SUISSE, CROATIE, ISLANDE, AUTRICHE, RÉPUBLIQUE TCHEQUE, PAYS DE GALLES, POLOGNE, ALBANIE, ROUMANIE, RUSSIE, SLOVAQUIE, TURQUIE.



Vidéo engagement citoyen :
À réaliser avec un téléphone portable durant la
pause de 10 min à l'issue des quatre premières
rencontres.
Vidéo à envoyer au district pour la mise en
ligne sur le site Internet.



Organisation :

Les équipes se rejoignent sur les terrains Stade Vélodrome et Geoffroy-Guichard.

Les joueurs sont scindés en deux « KOP » de nombre de joueurs égaux.

Le « KOP » bleu chante « RESPECT », le « KOP » rouge lui répond en chantant « RESPECT ».

Le « KOP » bleu chante « FRANCE », le « KOP » rouge lui répond en chantant « FRANCE ».

Le « KOP » bleu chante « ENGAGEMENT », le « KOP » rouge lui répond en chantant « ENGAGEMENT ».

Le « KOP » bleu chante « PLAISIR », le « KOP » rouge lui répond en chantant « PLAISIR ».

Le « KOP » bleu chante « ALLEZ LES BLEUS », le « KOP » rouge lui répond en chantant « ALLEZ LES BLEUS ».

A la fin, tous les joueurs se rejoignent en chantant « ALLEZ LES BLEUS » entre les deux terrains et se tapent dans la main.

Vous pouvez personnaliser votre chant de supporter :

- il est possible de remplacer les valeurs RESPECT et ENGAGEMENT par : PLAISIR, FAIR-PLAY, SOLIDARITE, TOLERANCE, EGALITE, FRATERNITE, etc...
- il est possible de remplacer le pays FRANCE par : ANGLETERRE, ESPAGNE, ALLEMAGNE, BELGIQUE, ITALIE, PORTUGAL, etc...
- l'échange doit systématiquement se terminer par « ALLEZ LES BLEUS ».

GRILLE DE RESULTATS DE LA JONGLERIE

U.9

Journée 1 :

N°	NOM PRENOM	N° LICENCE	PIED DROIT (/ 20)	PIED GAUCHE (/ 20)	TOTAL
			Meilleur essai	Meilleur essai	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Journée 13 :

N°	NOM PRENOM	N° LICENCE	PIED DROIT (/ 20)	PIED GAUCHE (/ 20)	TOTAL
			Meilleur essai	Meilleur essai	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Le football, jeu de société
et école de la vie...



Parents/Educateurs

Le comportement des enfants est influencé par celui des adultes !



Soyons exemplaire !

Ce que j'attends de mes Parents

Je m'appelle Enzo, j'ai 8 ans, j'attends de mes parents :

- ⚽ Qu'ils soient supporters,
- ⚽ Qu'ils m'encouragent,
- ⚽ Qu'ils n'interviennent pas à la place de mon Educateur,
- ⚽ Qu'ils me laissent jouer,
- ⚽ Qu'ils me mettent en confiance,
- ⚽ Qu'ils me valorisent,
- ⚽ Qu'ils encouragent les attitudes Fair-Play.
- ⚽ Qu'ils aident mon éducateur (accompagner, préparer les goûters...)



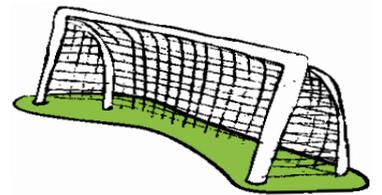
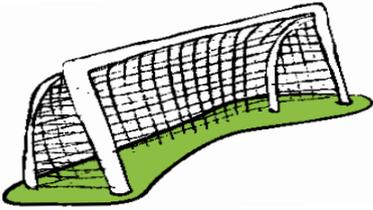
« Mes erreurs sont nombreuses... mais indispensable pour ma progression »

Ce que j'attends de mon Educateur

TOUS EGAUX EN JEU

- ⚽ Qu'il respecte la philosophie de ma catégorie : Plaisir/ Jeu...
- ⚽ Qu'il me valorise et me mette en confiance sans me crier dessus,
- ⚽ Qu'il comprenne que pour moi, le Foot c'est avant tout :
 - **Un plaisir,**
 - **M'amuser en jouant, matchs et jeux,**
 - **Etre avec mes copains.**
- ⚽ Qu'il me mette au moins 1 fois « titulaire » sur les 4 matchs.
- ⚽ Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains :
 - **au moins 50% de temps de jeu sur le plateau.**
- ⚽ Qu'il observe sans me commander et me laisse prendre des initiatives dans le jeu,
- ⚽ Qu'il communique avec moi :
 - **me parle, me conseille, me sécurise, me stimule, me recadre.**

« La confiance favorise mon apprentissage »



LIVRET DES U.11 et des U.13

Florent JIQUEL
Conseiller Technique
Développement et Animation des Pratiques

Site Internet du District de l'Orne de Football :
<http://footorne.fff.fr>

U11
(Né en 2007 / 2008)
« Foot à 8 »

Le terrain de jeu : ½ terrain de football à 11

- Largeur 40m
- Point de coup de pied de réparation : 9 m
- **Surface de réparation : 13 m x 26m.**

Le ballon

- Ballon n°4 (vérifier le gonflage).

Nombre de joueurs

8 joueurs dont 1 gardien de but et 4 suppléants maximum.

- Surclassement : l'équipe ne peut pas comporter plus de trois joueurs U9 ayant l'autorisation médicale.
- Sousclassement : l'équipe peut être composée de jeunes filles U12F.

Durée des rencontres

- 2x25 minutes. (mi-temps 5min)

Hors-jeu

- Le hors jeu est signalé à partir de la ligne des 13 mètres.

Coups francs

- L'arbitre suivant le type et la gravité de la faute commise pourra indiquer un coup franc direct **ou indirect** (hors-jeu, prise à la main du GB sur une passe volontaire du pied de son partenaire ou gestes dangereux sans contact (exemple pied haut)

Gardiens de but

- Les dégagements doivent se faire à la main ou ballon au sol et le gardien ne pourra pas se saisir du ballon à la main sur une passe au pied volontaire de son partenaire.

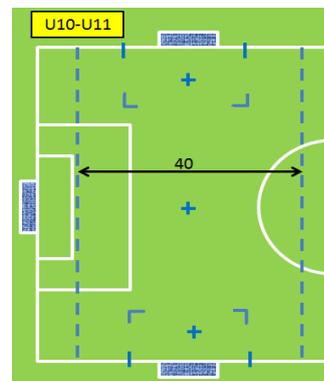
Coup de pied de but (sortie de but)

- Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de penalty.

Temps de jeu

Tous les joueurs doivent avoir un temps de jeu au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre.

L'obligation que chaque joueur débute une mi-temps.



U13
(Né en 2005 / 2006)
« Foot à 8 »

Le terrain de jeu : ½ terrain de football à 11

- Largeur : 50 m
- Point de coup de pied de réparation : 9 m
- **Surface de réparation : 13 m x 26m**

Le ballon

- Ballon n°4 (vérifier le gonflage).

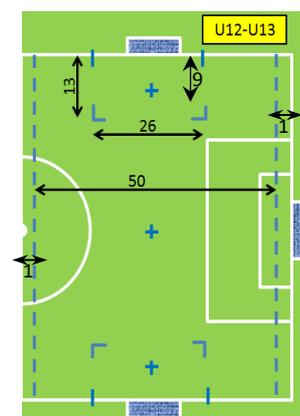
Nombre de joueurs

8 joueurs dont 1 gardien de but et 4 suppléants maximum.

- Surclassement : l'équipe ne peut pas comporter plus de trois joueurs U11 ayant l'autorisation médicale.
- Sousclassement : l'équipe peut être composée de jeunes filles U14F.

L'arbitre assistant est **un joueur de l'équipe**, il signale :

- Les ballons ayant entièrement franchi la ligne de touche ou de sortie de but.
- Quand un joueur est hors jeu.



Durée des rencontres

2 x 30 mn.

La mi-temps sert à changer de côté. Durée de la pause 5 mn.

Temps de coaching

Deux minutes au milieu de chaque mi-temps (*Faciliter la gestion des changements (arbitre assistant et joueur) ; optimiser les conseils donnés par les éducateurs, diminuer les interventions de l'éducateur pendant le jeu*)

Hors-jeu

- Le hors jeu est signalé **à partir de la ligne médiane.**

Gardiens de but

- Les dégagements doivent se faire à la main ou ballon au sol et le gardien ne pourra pas se saisir du ballon à la main sur une passe au pied volontaire de son partenaire.

Coups francs

- L'arbitre suivant le type et la gravité de la faute commise pourra indiquer un coup franc direct **ou indirect** (hors-jeu, prise à la main du GB sur une passe volontaire du pied de son partenaire ou gestes dangereux sans contact (exemple pied haut)

Coup de pied de but (sortie de but)

Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 m de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de penalty.

Temps de jeu

Tous les joueurs doivent avoir un temps de jeu **au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre.**

L'obligation que chaque joueur débute une mi-temps.

Loi n°4 - Equipements des joueurs

Maillot dans le short.

Chaussettes relevées au niveau des genoux.

Protèges tibia obligatoires (les supports pour maintenir les protège-tibias "tip top" doivent être placés sous les chaussettes).

Chaussures à crampons moulés (**vissés fortement déconseillés**).

Loi n°5 - L'arbitre

Favoriser l'arbitrage des jeunes par les jeunes (U.15 / U.18 par exemple).

Être en tenue sportive et licencié de préférence.

Dire ce que l'on siffle (arbitrage éducatif).

Faire refaire les touches quand elles sont mal faites (par le même joueur pour qu'il apprenne, en l'aidant).

Loi n°6 - Juges assistants (en **U13** c'est un **joueur de l'équipe**)

Assistent l'arbitrage pendant la rencontre, ils signalent :

- Le ballon ayant franchit entièrement la ligne de touche ou de sortie de but.
- Quand un joueur est hors-jeu.

Ils ont un devoir de neutralité.

Doivent être actif sur toute la ligne de touche de son camp jusqu'à la ligne médiane.

Le club recevant doit mettre des drapeaux de touche à leur disposition.

Loi n°7 - Les rassemblements, durée des rencontres

En U.11

- Soit regroupement de 4 équipes avec 3 matches de 1 x 16 min.
- Soit regroupement de 3 équipes avec 2 matches de 1 x 25min.
- Soit un match simple : 2 x 25 min.

En U.13

- Match de 2 x 30 min avec pause coaching de deux minutes au milieu de chaque mi-temps.

Jamais de prolongation, ni de tir au but !

Si l'écart entre les équipes dépasse 5 buts, il est important de complexifier la tâche de l'équipe supérieure pour que la rencontre soit efficace dans la formation des joueurs.

Voici quelques exemples de choix où de contraintes :

- Sortir les joueurs influents pour donner du temps de jeu aux autres.
- Limiter le nombre de touches de balle.
- Conserver le ballon avant de se projeter vers l'avant.
- Changer les joueurs de poste.

Loi n°8 - Le coup d'envoi

Le ballon doit être botté vers l'avant pour être en jeu.

Les adversaires se trouvent à 6 mètres.

Loi n°9 - ballon en jeu ou hors du jeu

Le ballon est hors du jeu dans 2 cas :

- Lorsqu'il a entièrement franchit une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Et lorsque l'arbitre a sifflé.

Loi n°10 - but marqué

Le but est valide lorsque le ballon a franchit entièrement la ligne de but.

Loi n°11 - Hors-jeu

Un joueur est hors-jeu quand, à partir de la ligne des 13 m pour les U.11 ou à partir la ligne médiane pour les U.13, il reçoit le ballon et qu'entre lui et la ligne de but, il n'y a pas au moins 2 défenseurs (gardien compris).

On peut être hors-jeu seulement :

- Sur une passe de l'un de ses partenaires.
- Au moment de la frappe du ballon par le partenaire.
- Si le joueur receveur est devant le ballon au moment de la passe et qu'il y a moins de 2 joueurs adverses entre lui et la ligne de but à attaquer (gardien y compris).

On ne peut pas être hors-jeu dans ces situations :

- Sur une remise en jeu (touche, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup d'envoi sauf coup franc).
- Sur un ballon donné par un adversaire.

Loi n°12 - Fautes et incorrections

Identique au football à 11.

Une faute sifflée dans la surface de réparation donne lieu à un coup de pied de réparation à 9 m.

Loi n°13 - Fautes et incorrections

Les coups francs sont directs ou indirects

Les adversaires doivent se trouver à au moins 6 mètres du ballon.

Loi n°14 - Relances du gardien de but

En U.11 et en U.13

Le dégagement au pied de volée ou ½ volée est interdit.

Le gardien doit :

- Soit dégager à la main.
- Soit mettre le ballon au sol et jouer au pied.
- Soit repartir avec les défenseurs.

Si le gardien dégage au pied (tolérance pour la première fois), la sanction est un coup franc face au but sur la ligne des 13m avec mur.

En U.11 et en U.13

Le gardien n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main sur une passe en retrait de son partenaire. La sanction est un coup franc face au but sur la ligne des 13 m avec un mur.

Loi n°15 - Rentrée de touche

A la main

Au moment de la rentrée de touche, le joueur doit :

- faire face au terrain.
- Avoir, au moins partiellement, les 2 pieds sur la ligne de touche ou sur la bande extérieure à cette ligne.
- Les talons doivent rester au sol.
- Tenir le ballon des 2 mains.
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

On ne peut pas marquer directement sur une touche sans que le ballon ne soit touché par un autre joueur.

Le gardien n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main sur une touche de son partenaire que ce soit en U.11 ou en U.13.

Loi n°16 - Coup de pied de but

Le ballon doit être placé devant le but à une distance de 9 m, à hauteur du point de pénalty.

Il est conseillé de faire frapper le gardien de but (sauf blessure), important dans sa formation de footballeur (et au poste).

Le ballon doit impérativement sortir de la surface de réparation.

Si le ballon est touché par un joueur avant qu'il ne sorte de la surface de réparation, le coup de pied de but sera à refaire.

Loi n°17 - Coup de pied de coin

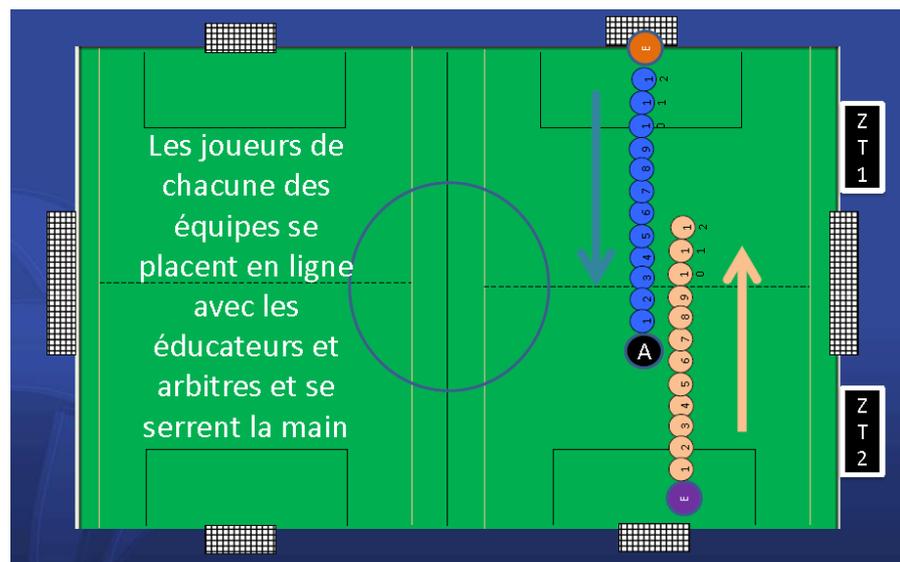
Le ballon est placé dans l'arc de cercle et il est interdit d'enlever le poteau de coin.

Il est possible pour la catégorie U.11 de rentrer le ballon de 2 ou 3 mètres dans le terrain lorsque le joueur manque de puissance, pour permettre au ballon d'arrivée jusqu'au but.

LES PLATEAUX U.11

Horaires	Actions
H-45	Arrivée au plus tard des 4 équipes
H-30	Compléter la feuille de plateau Echauffement
H-5	Réalisation du protocole d'avant match
H	Débuts des matchs 1 (A vs B) et 2 (C vs D)
H+16	Réalisation du protocole d'après match
H+25	Réalisation du protocole d'avant match Débuts des matchs 1 (A vs C) et 2 (B vs D)
H+41	Réalisation du protocole d'après match
H+50	Réalisation du protocole d'avant match Débuts des matchs 1 (A vs D) et 2 (B vs C)
H+68	Réalisation du protocole d'après match

LE PROTOCOLE D'AVANT MATCH



- 1 - Derrière leur responsable les enfants vont serrer la main du ou des arbitres et des joueurs de l'équipe rencontrée.
- 2 - Equipe qui a perdu va féliciter l'arbitre et les partenaires de jeu du jour (ou équipe recevant si égalité en fin de rencontre)
- 3 - C'est au tour des vainqueurs de saluer l'arbitre et ensuite de regagner les vestiaires en équipe

LE PROTOCOLE D'APRES MATCH

Avec un leitmotiv:

« Humbles et respectueux dans la victoire et calmes et unis dans la défaite !! »

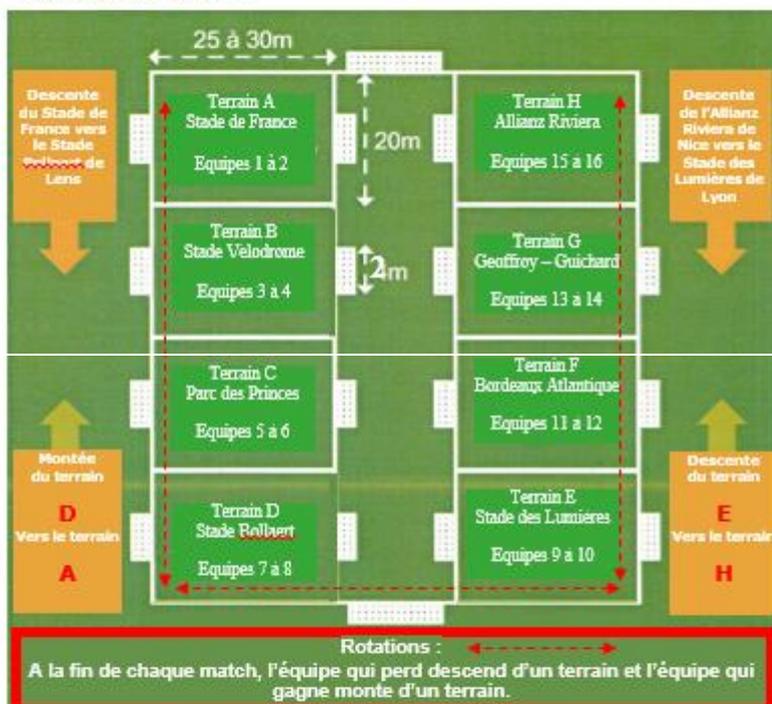
PROTOCOLE FAIR-PLAY
(AVANT LA RENCONTRE)

8 RENCONTRES
8X6 MINUTES
50 MINUTES MAX

PROTOCOLE FAIR-PLAY
(APRÈS LA RENCONTRE)

ÊTRE CITOYEN DU FOOT »» FIL ROUGE ÉDUCATIF »» ATELIERS ÉDUCATIFS

ORGANISATION



AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	20 x 25 à 30 m But : 2 m
BALLON	Ballon Taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	4 x 4 Pas de remplaçant – Pas de GB – Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain
SÉCURITÉ	Protèges tibias obligatoires
TEMPS DE JEU	8 x 6 min (selon le nombre d'équipes / 50 minutes max)
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle
SORTIE DE BUT	Au sol, par un joueur, dans son demi-terrain
HORS-JEU	Non

En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a égalisé qui monte d'un terrain. Si 0-0 c'est l'équipe qui est montée d'un terrain au match précédent qui monte à nouveau.

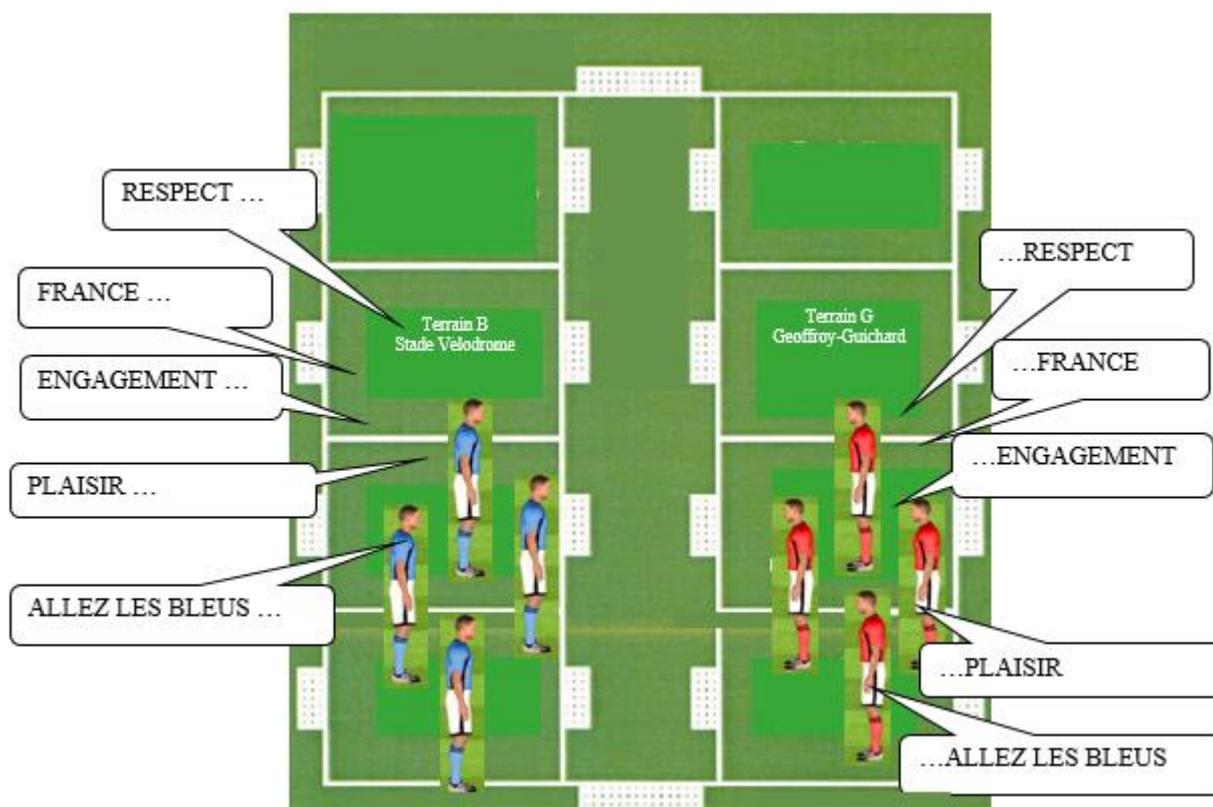
CHAQUE ÉQUIPE CHOISIT LE NOM D'UN PAYS PARMIS :

FRANCE, ESPAGNE, ALLEMAGNE, ITALIE, ANGLETERRE, PORTUGAL, BELGIQUE, SUISSE, CROATIE, ISLANDE, AUTRICHE, RÉPUBLIQUE TCHEQUE, PAYS DE GALLES, POLOGNE, ALBANIE, ROUMANIE, RUSSIE, SLOVAQUIE, TURQUIE.

Vidéo engagement citoyen :

À réaliser avec un téléphone portable durant la
pause de 10 min à l'issue des quatre premières
rencontres.

Vidéo à envoyer au district pour la mise en
liane sur le site Internet.



Organisation :

Les équipes se rejoignent sur les terrains Stade Vélodrome et Geoffroy-Guichard.

Les joueurs sont scindés en deux « KOP » de nombre de joueurs égaux.

Le « KOP » bleu chante « RESPECT », le « KOP » rouge lui répond en chantant « RESPECT ».

Le « KOP » bleu chante « FRANCE », le « KOP » rouge lui répond en chantant « FRANCE ».

Le « KOP » bleu chante « ENGAGEMENT », le « KOP » rouge lui répond en chantant « ENGAGEMENT ».

Le « KOP » bleu chante « PLAISIR », le « KOP » rouge lui répond en chantant « PLAISIR ».

Le « KOP » bleu chante « ALLEZ LES BLEUS », le « KOP » rouge lui répond en chantant « ALLEZ LES BLEUS ».

A la fin, tous les joueurs se rejoignent en chantant « ALLEZ LES BLEUS » entre les deux terrains et se tapent dans la main.

Vous pouvez personnaliser votre chant de supporter :

- il est possible de remplacer les valeurs RESPECT et ENGAGEMENT par : PLAISIR, FAIR-PLAY, SOLIDARITE, TOLERANCE, EGALITE, FRATERNITE, etc...
- il est possible de remplacer le pays FRANCE par : ANGLETERRE, ESPAGNE, ALLEMAGNE, BELGIQUE, ITALIE, PORTUGAL, etc...
- l'échange doit systématiquement se terminer par « ALLEZ LES BLEUS ».

EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U11

Effectif : U6 à U11

Pratique : 3 c 3 à 8 c 8

Suppléants : Le moins possible

Nombre d'équipes : 6 équipes U7
4 équipes U9
4 équipes U11

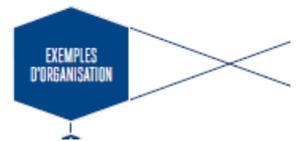
Temps de jeu : 6 x 7 minutes en U6 à U9
3 matchs de 14 minutes en U11

Espace de jeu : n°2

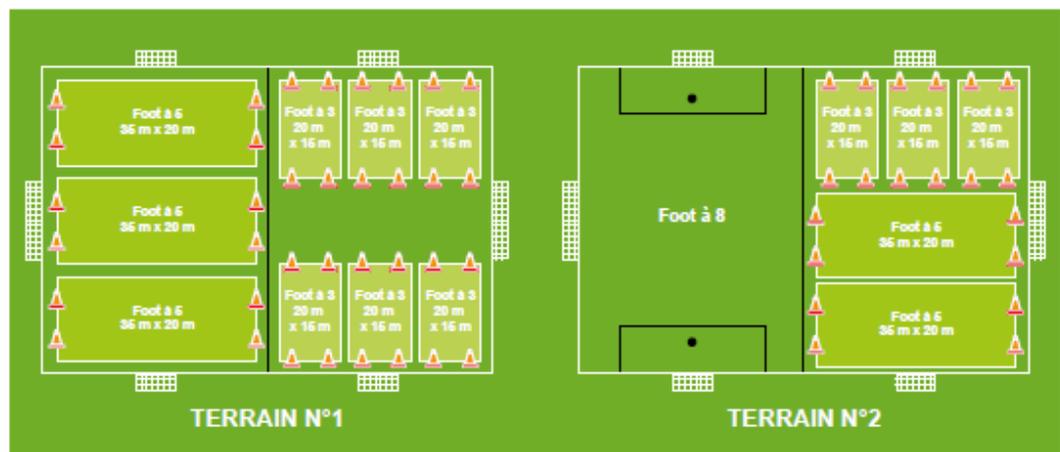
Matériel :

- > Ballons n°3 et 4
- > 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 00	Rotation 1	Rencontre 1 U11 2 x 7 mn	Rencontre 1 U11 2 x 7 mn
10 h 10	Rotation 2		
10 h 20	Rotation 3	6 équipes U7 Foot à 3 + 4 équipes U9 Foot à 5	Les U11 participent à un atelier éducatif
10 h 30	Rotation 4	Rotations des équipes U7 : les visiteurs tourtent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les U9 rencontrent les deux autres équipes du plateau puis rejouent deux rencontres (Play Off)	Pause
10 h 40	Pause		
10 h 50	Rotation 5		Rencontre 2 U11 2 x 7 mn
11 h 00	Rotation 6		
11 h 10	Rotation 7		Rencontre 3 U11 2 x 7 mn
11 h 20	Rotation 8		
11 h 30	Rotation 9	Rencontre 4 U11 2 x 7mn	Rencontre 4 U11 2 x 7mn
11 h 45		Goûter et verre de l'amitié	



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



Les arbitres assistants : *éléments d'observations*

Pour le hors-jeu, veillez à :

- ✓ **L'alignement sur l'avant dernier défenseur** (ou le dernier sur certains jeux)
- ✓ Se déplacer en pas chassés face au terrain.
- ✓ Le hors-jeu se juge au départ du ballon et se signale à l'arrivée (le joueur sanctionnable est celui qui reçoit le ballon).
- ✓ **Ne pas se laisser emporter par le jeu** : la prise d'information principale n'est pas seulement portée sur le ballon
- ✓ **Ne pas signaler trop vite le hors-jeu** : attendre que le joueur reçoive le ballon.
- ✓ Pas de hors-jeu sur les touches/sortie de buts/ coup de pied de coin et engagement
- ✓ **Lever le drapeau en l'air en cas de hors-jeu, attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour indiquer la position du joueur en infraction**
- ✓ Signalisation du hors-jeu:
 - ✓ Etre positionné au niveau de l'avant dernier défenseur.
 - ✓ Prise d'information visuelle sur le ballon et l'avant dernier défenseur.

Pour les ballons sorties du jeu, veillez à :

- ✓ Le ballon doit avoir **entièrement franchit la ligne** pour être considéré hors du terrain.
- ✓ **Lever le drapeau en l'air en cas de sortie du ballon des limites du terrain**, attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour indiquer à l'arbitre comment reprendre le jeu.
- ✓ Signalisation quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu : Rentrée de touche ; Coup de pied de coin ; Coup de pied de but.

« L'arbitre assistant doit toujours être particulièrement concentré »

Les arbitres assistants : *La gestuelle*



GESTUELLE SUR COUP DE PIED
DE COIN



GESTUELLE SUR LE HORS JEU

Signaler à l'arbitre
d'arrêter le jeu



Indiquer la position
du joueur fautif



HJ à l'opposé du terrain



HJ du côté de l'arbitre assistant



HJ au centre du terrain

Les arbitres assistants :

La gestuelle

GESTUELLE SUR UNE RENTREE
DE TOUCHE



GESTUELLE DESIGNANT UN COUP DE PIED DE
BUT



L'arbitrage par les jeunes au cœur du jeu et le respect au centre du terrain.



Objectifs :

- Apprendre les règles du jeu et la fonction d'arbitre assistant pour :
 - Prendre conscience de la complexité de l'arbitrage.
 - Maîtriser la règle du hors-jeu.
 - Respecter les décisions arbitrales.
 - Faire évoluer les représentations des parents, joueurs, dirigeants et éducateurs.
- Favoriser un climat de rencontre favorable à la pratique de nos jeunes
- Eduquer nos jeunes U13 pour l'avenir.
- Améliorer les comportements des joueurs en diminuant les contestations.
- Développer l'intelligence de jeu (déplacements pour ne pas être hors-jeu, prise de décisions, choix du porteur de balle...)



« Jouer et arbitrer sont la clé du succès »



CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE...

Accepter l'erreur de nos jeunes « arbitres-assistants » de votre équipe et de l'équipe adverse.

Donner des conseils à un moment opportun (arrêt de jeu, mi-temps).

CE QUE VOUS NE DEVEZ PAS FAIRE !!!

Avoir un dirigeant qui suive et « téléguide » le jeune arbitre-assistant dans ses prises de décisions (faire à sa place, n'est pas lui apprendre !).

Laisser les parents et les spectateurs faire des remarques ou des commentaires désobligeants aux arbitres-assistants.

Avoir une personne du club qui « surveille » l'arbitre-assistant adverse !



RENCONTRES U.13

Intervention de l'éducateur « Pause coaching et mi-temps »

- 1 – Les jeunes restent sur le terrain et l'éducateur vient vers eux,
- 2 – Gestion du temps par l'arbitre,
 - Durée de la mi-temps : 5 minutes,
 - Durée de la pause coaching : 2 minutes,
- 3 - Rotation joueurs suppléants
- 4 – Rotation de l'arbitre de touche, (en U13)



LA PAUSE COACHING DES U 13

PAUSE	COACHING 1	COACHING 2
Quand ?	A la 15 ^{ème} minutes de jeu - Décision de l'arbitre	A la 45 ^{ème} minutes de jeu - Décision de l'arbitre
Durée ?	2 minutes	2 minutes
Où ?	Sur le terrain à l'angle des 13 mètres	Sur le terrain à l'angle des 13 mètres
Qui ?	Les joueurs et l'éducateur (max 2 adultes licenciés) - Demandez aux parents de rester à l'écart	
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants - Parler calmement et sans précipitation	
Les points importants ?	<ul style="list-style-type: none"> • En lien avec la causerie d'avant match • Ressortir un point positif • Revenir sur un point du jeu off ou déf • Faire les rotations si nécessaires • Conclure par un élément positif et des encouragements 	<ul style="list-style-type: none"> • En lien avec la mi-temps. • Ressortir un point positif, • Revenir sur un point du jeu off ou def • Faire les rotations si nécessaires • Conclure par un élément positif et des encouragements
Sur quels éléments rebondir ? Se limiter à 1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu • Les choses que l'on voulait faire off et déf ? • Celles que l'on a bien réalisées off et déf ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu • Les choses que l'on voulait faire off et déf ? • Celles que l'on a bien réalisées off et déf ?
Durée ?	Engagement au centre du terrain par l'équipe qui n'avait pas donné le coup d'envoi de la mi-temps	

CALENDRIER FOOTBALL ANIMATION SAISON 2016/2017

Calendrier Foot Animation 2017- 2018

mis à jour le **22 août** 2017 10h50

	sam	U13 2005-2006	U11 2007-2008	U9 2009-2010	U7 2011-2012	U7F-U9F- U11F	sam	
Sept	2						2	Sept
	9						9	
	16	J accueil	J accueil				16	
	23	challenge 1	challenge 1	J accueil			23	
	30	cr 1	plateau 1		J accueil		30	
Oct	7	cr 2	plateau 2	plateau 1		J accueil	7	Oct
	14	cr 3	plateau 3	plateau 2	plateau 1	plateau F 1	14	
	21	challenge 2	challenge 2	P3 - Festi Foot			21	
	28						28	
Toussaint	1						1	Toussaint
	4						4	
Nov	11						11	Nov
	18	cr 4	plateau 4	plateau 4	plateau 2	plateau F 2	18	
	25	cr 5	plateau 5	plateau 5	plateau 3		25	
	2	cr 6	plateau 6	plat Futsal 1			2	
Déc	9	cr 7	plat Futsal 1		plateau 4		9	Déc
	16	challenge 3		Futsal Noël		plateau F 3	16	
	23				Futsal Noël		23	
	30						30	
	6						6	
Janv	13		plat Futsal 2				13	Janv
	20	Futsal J1		plat Futsal 3		plateau F 4	20	
	27		plat Futsal 3				27	
	3	Futsal J2		plat Futsal 4			3	
Fév	10	Finale Fustal ?	plat Futsal 4		plat Futsal		10	Fév
	17	challenge 4		plat Futsal 5		plateau F 5	17	
	24						24	
	3	Finale rég Futsal ?					3	
Mars	10						10	Mars
	17	challenge 5	challenge 3	P7 - Festi Foot	plateau 5		17	
	24	cr 1	plateau 7	plateau 8		plateau F 6	24	
	31	cr 2	plateau 8	plateau 9	plateau 6		31	
	7	Finales dép challenge	plateau 9	plateau 10			7	
Avril	14	cr 3	challenge 4	plateau 11	plateau 7	plateau F 7	14	Avril
	21	cr 4					21	
	28						28	
	Mardi 1						Mardi 1	
F. Travail	5	Finale régionale U13					5	F. Travail
	Mardi 8						Mardi 8	
	Jeu 10						Jeu 10	
Armistice	12	cr 5			plateau 8		12	Armistice
	19	cr 6	challenge 5	plateau 12	plateau 9	plateau F 8	19	
	26	cr 7	plateau 10	JND	JND	JND	26	
	2	cr 8	Finales dép challenge	Journée Interclubs				
	9		P11 - Festi Foot				9	
Mai	16	Journée Interclubs					16	Mai
	23						23	
	sam	U13 2005-2006	U11 2007-2008	U9 2009-2010	U7 2011-2012	U7F-U9F- U11F	sam	

DISTRICT DE L'ORNE DE FOOTBALL

Impasse Claude Bertholet

61000 ALENCON Cedex

Tél : 02.33.81.77.22

Fax: 02.33.27.58.89

Email : fjiquel@footorne.fff.fr

secretariat@footorne.fff.fr