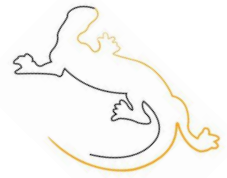


# La pratique du football chez les U9



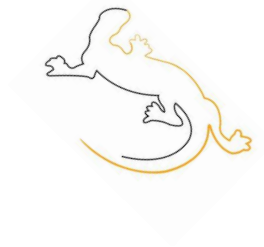
# « LES 10 COMMANDEMENTS »

## 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. Ne jamais oublier que ce ne sont que des enfants
4. Faire jouer tout le monde, les garçons comme les filles avec le même temps de jeu
5. Les laissez jouer
6. Ne pas vouloir gagner les matchs à tout prix
7. Encourager l'auto-arbitrage
8. Etre exemplaire et Fair-Play
9. Partager un moment de convivialité (goûter)
10. Prendre et faire prendre du **PLAISIR**

# SOMMAIRE :



**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**NTERCLUBS

p 13

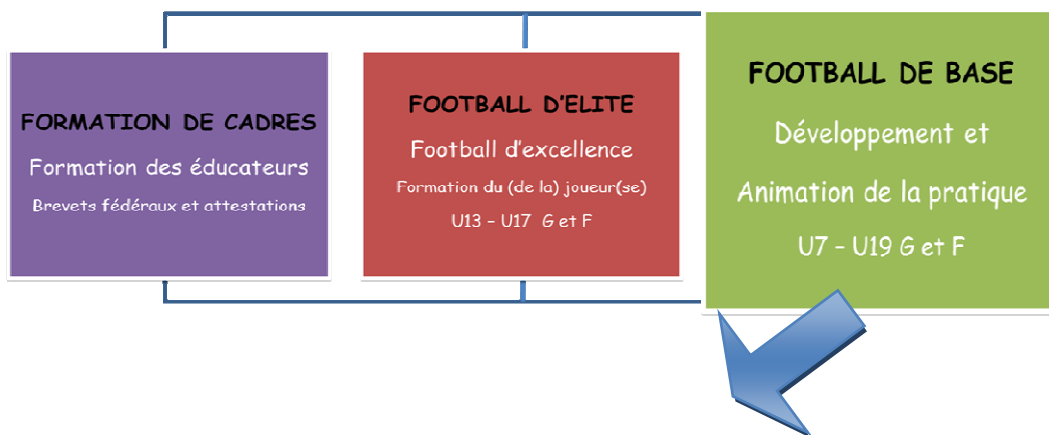
**R**ELEMENTATION

p 14

# PREAMBULE



🏆 Ligue du Centre-Ouest sous l'impulsion de la souhaite mettre en place pour ce mandat une Equipe Technique Régionale avec 3 pôles de travail



Objectif : **HARMONISATION**

🏆 Pour cela la L.C.O. et l'ensemble des 7 districts vous propose des pratiques adaptées à chaque catégorie.

🏆 La saison en U9 s'articule autour de plusieurs animations :

🏆 La journée de rentrée  
🏆 Les plateaux

**Organisation District**

🏆 Les interclubs (voir explication ci-après)

**Organisation clubs**

# L ES FORMES DE PRATIQUE



Pratiques	U9
Licenciés Licenciées	U8 + U9 + 3U7 max U8F + U9F + U10F + 3U7F max
Pratiques	5 X 5
Nombre de remplaçants(es)	2 au maximum
Aires de jeu	40 X 25 m $\frac{1}{4}$ de terrain
Temps de jeu	50' maximum
Temps de jeu minimum par enfant	Moitié du temps
Organisation	District - Secteurs
	Plateaux + JEU
	2 à 3 phases
	15 à 20 journées
Touches	Au pied sur passe au sol ou conduite
Lois du jeu	Foot à 5



# A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU

Organisation du plateau :



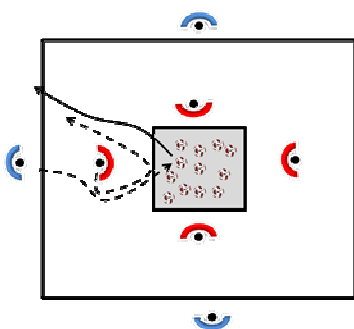
Quelques étapes clefs dans l'organisation d'un plateau :

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 les jeux (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



# I NTEGRATION DES JEUX

## La prise du château



🤖 Au signal de l'entraîneur, les bleus ont un temps déterminé pour ramener un maximum de ballons à l'extérieur du grand carré.

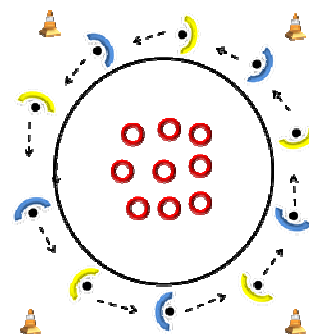
🤖 Les rouges, tout en restant dans le grand carré et, sans entrer dans le château (zone grise), doivent les en empêcher en les touchant ou en touchant leur ballon ou encore en récupérant leur ballon quand celui-ci est conduit au pied. Si un bleu est « pris », alors il doit retourner dans le château pour une nouvelle tentative.

## Le cercle de la honte

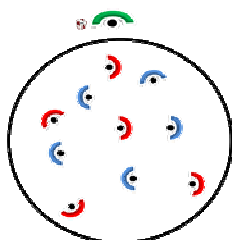
🤖 Tout(e)s les joueurs(ses) se déplacent autour du cercle (avec ou sans ballon). Au signal de l'éducateur, chaque joueur(se) doit aller (avec ou sans ballon) dans un des cerceaux placés dans le cercle.

🤖 Celui qui se retrouve sans cerceau fait perdre son équipe (mettre un nombre de cerceaux égal au nombre de joueurs(ses) moins 1).

🤖 Variante : chaque joueur(se) est initialement placé dans un cerceau. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller contourner un plot avant de revenir dans un cerceau. Le dernier arrivé fait perdre son équipe.



## La queue du diable



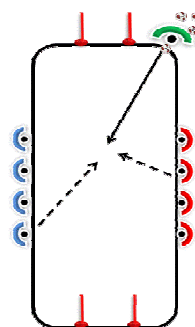
🤖 Chaque enfant attache une chasuble dans son short. L'objectif pour les bleus, attraper un maximum de chasuble de l'autre équipe et vis versa. Quand un bleu attrape une chasuble rouge, il l'attache dans son short.

🤖 Le jeu se joue avec un temps donné, avec ou sans ballon.

## Le bérêt but

🤖 Dans chaque équipe de « x » joueurs(ses), chacun(e) possède un numéro de 1 à « x ». A l'appel de son numéro, le(a) joueur(se) concerné(e) de chaque équipe doit récupérer le ballon envoyé par l'entraîneur pour aller marquer dans le but de l'autre équipe

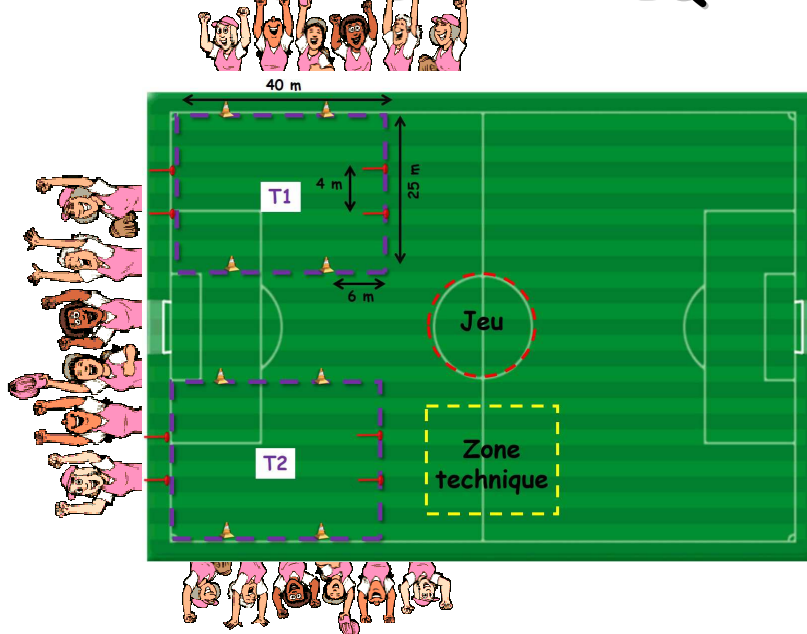
🤖 Faire varier les départs de ballon



# SUIVI DES PLATEAUX



## PLATEAU A 4 EQUIPES



Equipe 1 : .....

Equipe 2 : .....

Equipe 3 : .....

Equipe 4 : .....

### DEROULEMENT DU PLATEAU

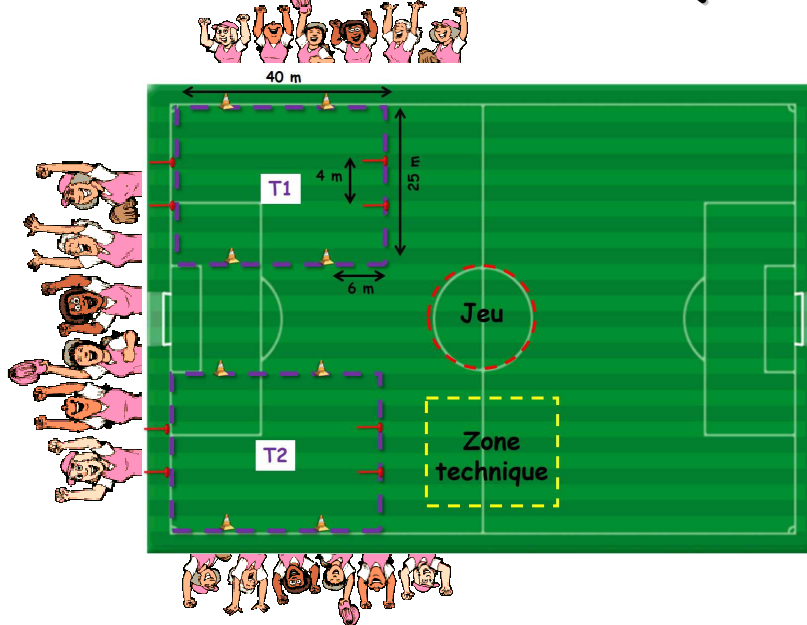
	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> temps de jeu
E1		T1	J	T1	T2	T1
E2		T1	T1	J	T1	T1
E3		T2	J	T1	T1	T2
E4		T2	T1	J	T2	T2

1 temps de jeu = 10 minutes





# PLATEAU A 5 EQUIPES



Equipe 1 : .....

Equipe 4 : .....

Equipe 2 : .....

Equipe 5 : .....

Equipe 3 : .....

## DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> 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

1 temps de jeu = 10 minutes



# PLATEAU A 6 EQUIPES



Equipe 1 : .....

Equipe 4 : .....

Equipe 2 : .....

Equipe 5 : .....

Equipe 3 : .....

Equipe 6 : .....

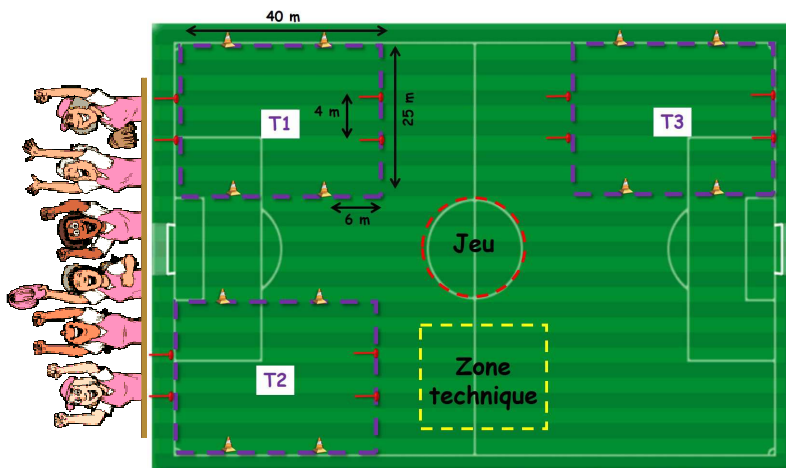
## DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> temps de jeu
E1		T1	T2	J	T1	T1
E2		T1	J	T1	T2	T3
E3		T2	T1	J	T2	T2
E4		T2	J	T2	T3	T1
E5		J	T1	T2	T1	T3
E6		J	T2	T1	T3	T2

1 temps de jeu = 10 minutes



# PLATEAU A 7 EQUIPES



Equipe 1 : .....

Equipe 5 : .....

Equipe 2 : .....

Equipe 6 : .....

Equipe 3 : .....

Equipe 7 : .....

Equipe 4 : .....

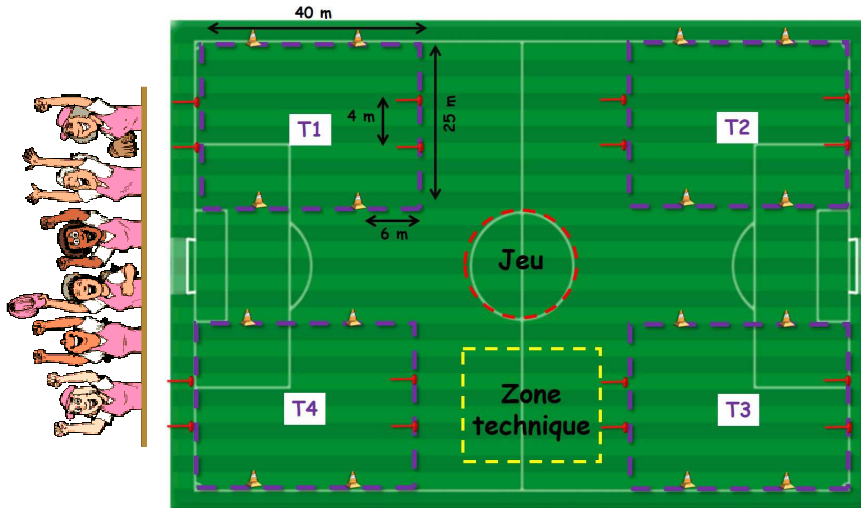
## DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> temps de jeu	6 <sup>ème</sup> temps de jeu
E1		T1	T1	Récup	T3	J	T2
E2		T1	T2	J	T1	T1	Récup
E3		T2	T1	J	T2	T2	Récup
E4		T2	J	T2	T3	T1	Récup
E5		T3	Récup	T2	T2	J	T1
E6		T3	J	T1	T1	Récup	T2
E7		J	T2	T1	Récup	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 : .....

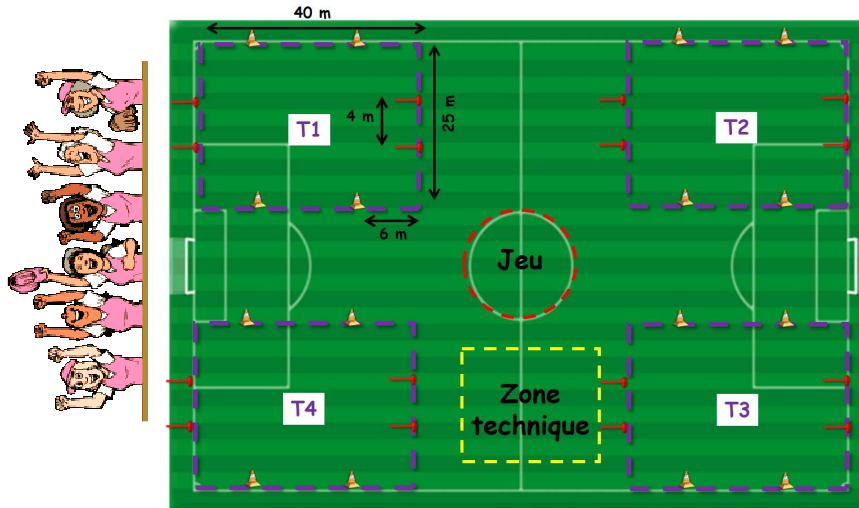
## DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> temps de jeu
E1		J	T1	T1	T2	T4
E2		J	T2	T2	T1	T1
E3		T1	J	T3	T2	T1
E4		T2	J	T2	T3	T3
E5		T3	T1	J	T3	T2
E6		T2	T3	J	T1	T4
E7		T3	T2	T3	J	T3
E8		T1	T3	T1	J	T2

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 : .....

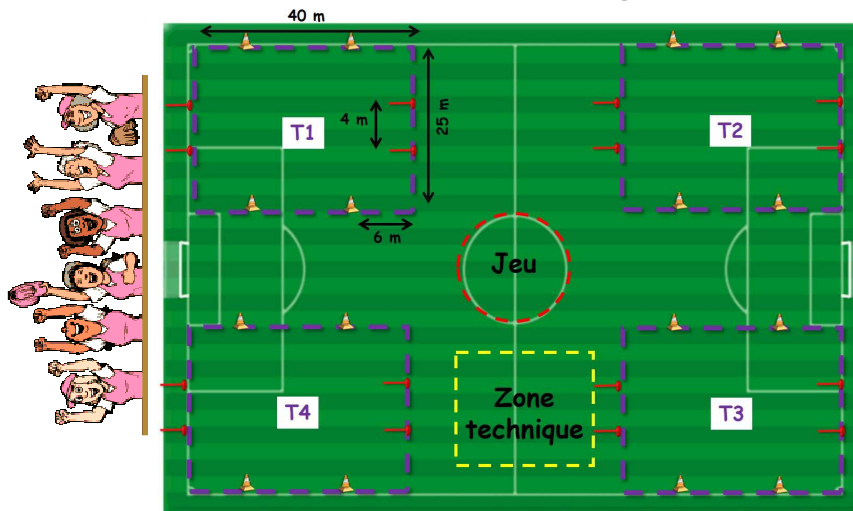
## DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> temps de jeu	6 <sup>ème</sup> 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 : .....

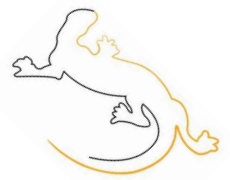
## DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 <sup>er</sup> temps de jeu	2 <sup>ème</sup> temps de jeu	3 <sup>ème</sup> temps de jeu	4 <sup>ème</sup> temps de jeu	5 <sup>ème</sup> 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



# I NTERCLUBS



## « A LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13  
Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.  
Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.  
Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

## INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES

UN ÉCHAUFFEMENT\*

15'

UN PROTOCOLE\*

Avant et après la rencontre

5'

ACTIVITÉ FOOT 3 C 3 À 8 C 8

40' maximum

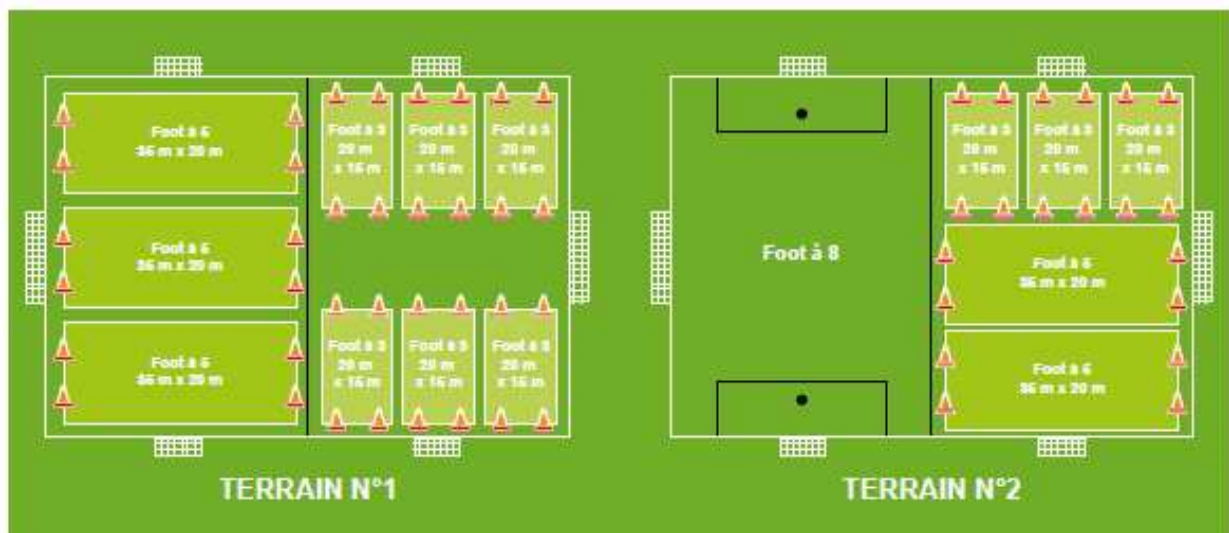
UN ATELIER  
ÉDUCATIF

UN ATELIER « ÉCHANGES »

Avec les parents / les encadrants

15'

## EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



## EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U9

**Effectif :** U6 à U9

**Pratique :** 3 c 3 à 5 c 5

**Suppléants :** 0 si possible

**Nombre d'équipes :** 12 équipes U7  
6 équipes U9

**Temps de jeu :** 6 x 7 minutes

**Espace de jeu :** n°1

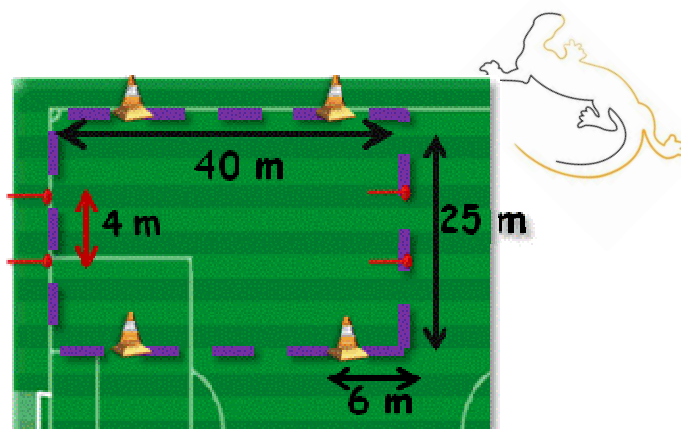
**Matériel :**

- > Ballons T3 ou T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	12 équipes U7	6 équipes U9
10 h 25	Rotation 2	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
10 h 35	Rotation 3		
10 h 45	Pause - Animations / Atelier éducatif		
11 h 10	Rotation 4	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
11 h 20	Rotation 5		
11 h 30	Rotation 6		
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux et puissent être supportrices

# RÈGLEMENTATION



## LE TERRAIN

Dimension 25 m l x 40 m L

4 plots placés à 6m 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 5 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien (ne) de but. Les joueuses U10 sont autorisées à jouer dans la catégorie ainsi que 3 U7 max par équipe.

Elle peut comporter 2 remplaçant(e)s. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs(ses) remplacé(e)s continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçant(e)s

**Lors du plateau, tous les JOUEURS ou JOUEUSES doivent participer de façon égale soit 50% du temps**

## L'EQUIPEMENT :

Le port des protège-tibias est obligatoire, ainsi que la licence

Ballon taille 3

## LE TEMPS DE JEU :

Temps de jeu de 50 minutes avec alternance de rencontres et atelier : 3 matches et 1 jeu

## LES REGLES :

Arbitrage éducatif au bord du terrain

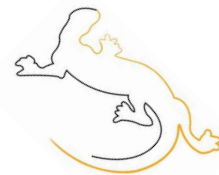
Pas de hors-jeu

Tous les coups francs sont directs. Sur un coup d'envoi, coup franc, corner et touche, les joueurs adverses se situent à 6m.

Les touches s'effectuent au pied avec au choix : rentrer dans le jeu en conduite ou passer à un(e) autre joueur(se)

Les relances du gardien sont à la main ou au sol au pied. Sur passe d'un partenaire, le gardien peut se saisir du ballon avec les mains





## CALENDRIER :

- 🏠 Journée d'accueil « Rentrée du Foot » :

**Le samedi 19 septembre 2015**

- 🏠 Journée rentrée E.F.F. :

**Le samedi 3 octobre 2015 à Chauray et Boismé**

- 🏠 Journée Nationale U6-U9:

**Date et lieu à définir**

Pour plus d'informations,  
rendez-vous sur le site de  
votre District ou de la Ligue  
du Centre-Ouest

- 🏠 Formations :

🏠 U7 : 6-7 Novembre 2015 à Secondigny

🏠 U9 : 22-23 Octobre 2015 à Bressuire

🏠 U11 : 15-16 Février 2016 à Cerizay

🏠 Certification : 24 Octobre 2015 à Niort

11 Juin 2016 à Niort

**Inscriptions en ligne depuis le site du district :**

**[foot79.fff.fr](http://foot79.fff.fr)**

**Rubrique « Technique », onglet « Inscriptions »**



**District 87 : 05 55 77 35 40**

**C.D.F.A. : Olivier DESPLAT 06 29 85 11 53**

**District 23 : 05 55 52 09 85**

**C.D.F.A. : Sylvain LACOTE**

**06 79 02 36 45**

**District 17 : 05 46 91 86 96**

**C.D.F.A. :**

**District 16 :**

**05 45 61 83 85**

**C.D.F.A. :**

**Jean-Luc HEBRE**

**06 80 89 51 87**

**District 19 :**

**05 55 17 74 00**

**C.D.F.A. : Olivier COELHO**

**06 46 36 12 93**

**District 86 : 05 49 61 66 43**

**C.D.F.A. : Anthony ALLOUIS**

**06 44 28 33 94**



**District 79 :**

**05 49 79 79 97**

**C.D.F.A. :**

**Jean-Marc LAVILLE**

**06 46 41 88 51**