La pratique du football chez les U13 et les U14F-U17F

LCO
LIGUE DU CENTRE-OUEST

2014-2015

« 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. Arbitrage les « très jeunes arbitres »
8. Etre exemplaire et Fair-Play
9. Partager un moment de convivialité (goûter)
10. Prendre et faire prendre du **PLAISIR**

SOMMAIRE :

PREAMBULE P 4

LES FORMES DE PRATIQUE p 5

ACCUEIL DU MATCH p 6

INTEGRATION DU « DEFI JONGLERIE » p 7

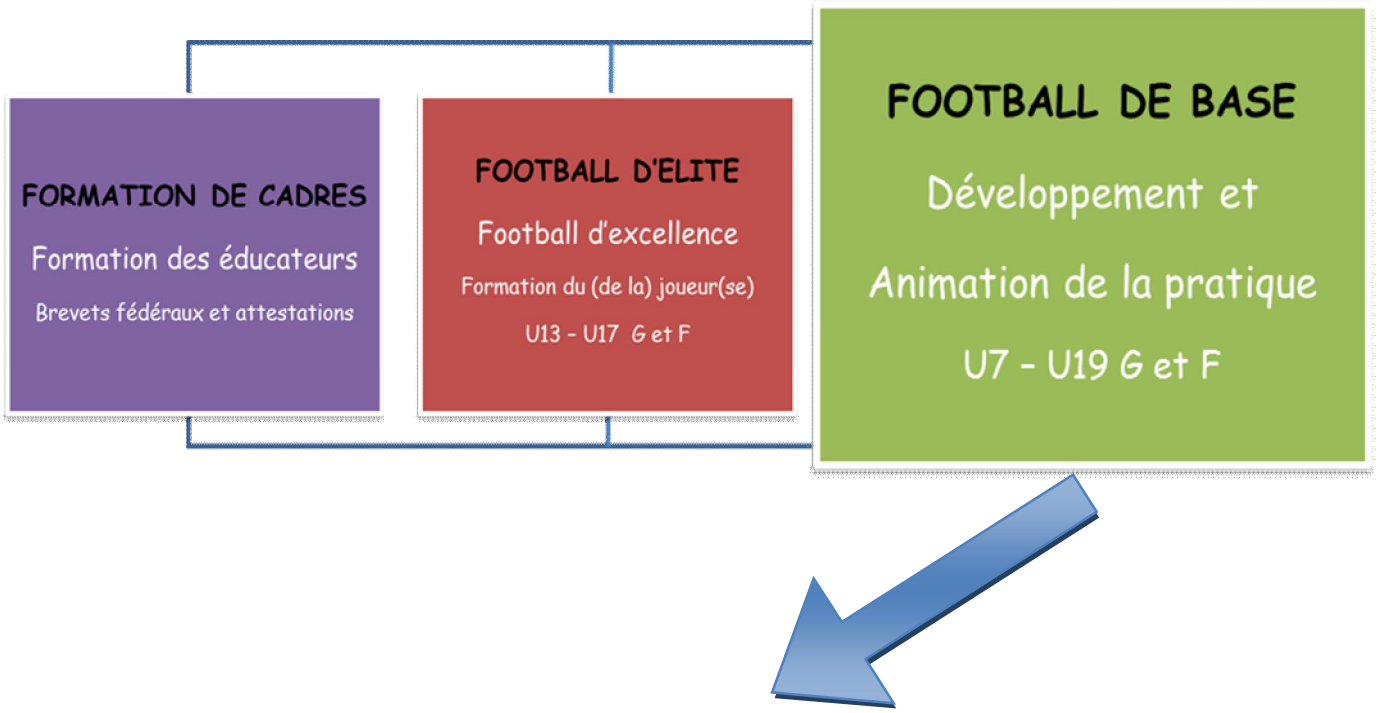
SUIVI DES PLATEAUX p 8

INFORMATIONS p 9

REGLEMENTATION p 10

PREAMBULE

La Ligue du Centre-Ouest souhaite mettre en place pour ce nouveau mandat une Equipe Technique Régionale avec 3 pôles de travail



Objectif : **HARMONISATION**

Pour cela la L.C.O. et **l'ensemble des 7 districts** proposent des pratiques pour chaque catégorie

LES FORMES DE PRATIQUE

Pratiques	U13
Licenciés Licenciées	U12 + U13 + 3U11 max U12F + U13F + U14F + U15F + 3U11F max
Pratiques	8 X 8
Nombre de remplaçants(es)	4 au maximum (il vaut mieux avoir une 2ème équipe que 4 enfants sur la touche)
Aires de jeu	½ terrain
Temps de jeu	60'
Temps de jeu minimum par enfant	Moitié du temps
Organisation	District + Ligue
	Matchs + jongleries (objectif 2ème phase 50-50-50)
	2 à 3 phases (maxi 6-8 équipes par poules)
	18 à 24 journées
Lois du jeu	Foot à 11

ACCUEIL DU MATCH

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

1. Déterminer la personne responsable de **l'accueil** des équipes et de l'arbitre
2. Prévoir le goûter
3. Prévoir les bouteilles d'eau pour les équipes
4. Imprimer la feuille de plateau ou de match
5. Mettre en place le « défi jongleries »
6. Se réserver une « zone technique » de part et d'autre du but de foot à 11 et demander aux spectateurs de rester derrière les mains courantes
7. **Laissez-les jouer au minimum la moitié du temps**
8. Avant le début du match, comme les grands, tous les acteurs : JOUEUR(ES) + EDUCATEURS + ARBITRES se serrent la main
9. A la fin du match, mieux que les grands, tous les acteurs JOUEUR(ES) + EDUCATEURS + ARBITRES se serrent la main
10. **Passer, tous ensemble, un moment de convivialité autour du goûter**

INTEGRATION DU « DEFI JONGLERIE »

DEROULEMENT DU DEFI :

1. **Prévoir :** le plus grand nombre de ballons possibles (environ 7 à 11 ballons).

2. **Former :** des couples (1 joueur de chaque équipe) suivant leurs niveaux en jonglages (de 1 à X).

3. **Constituer :** le maximum de couples possibles suivant le nombre de joueurs des équipes (faire participer tous les joueurs(ses)).

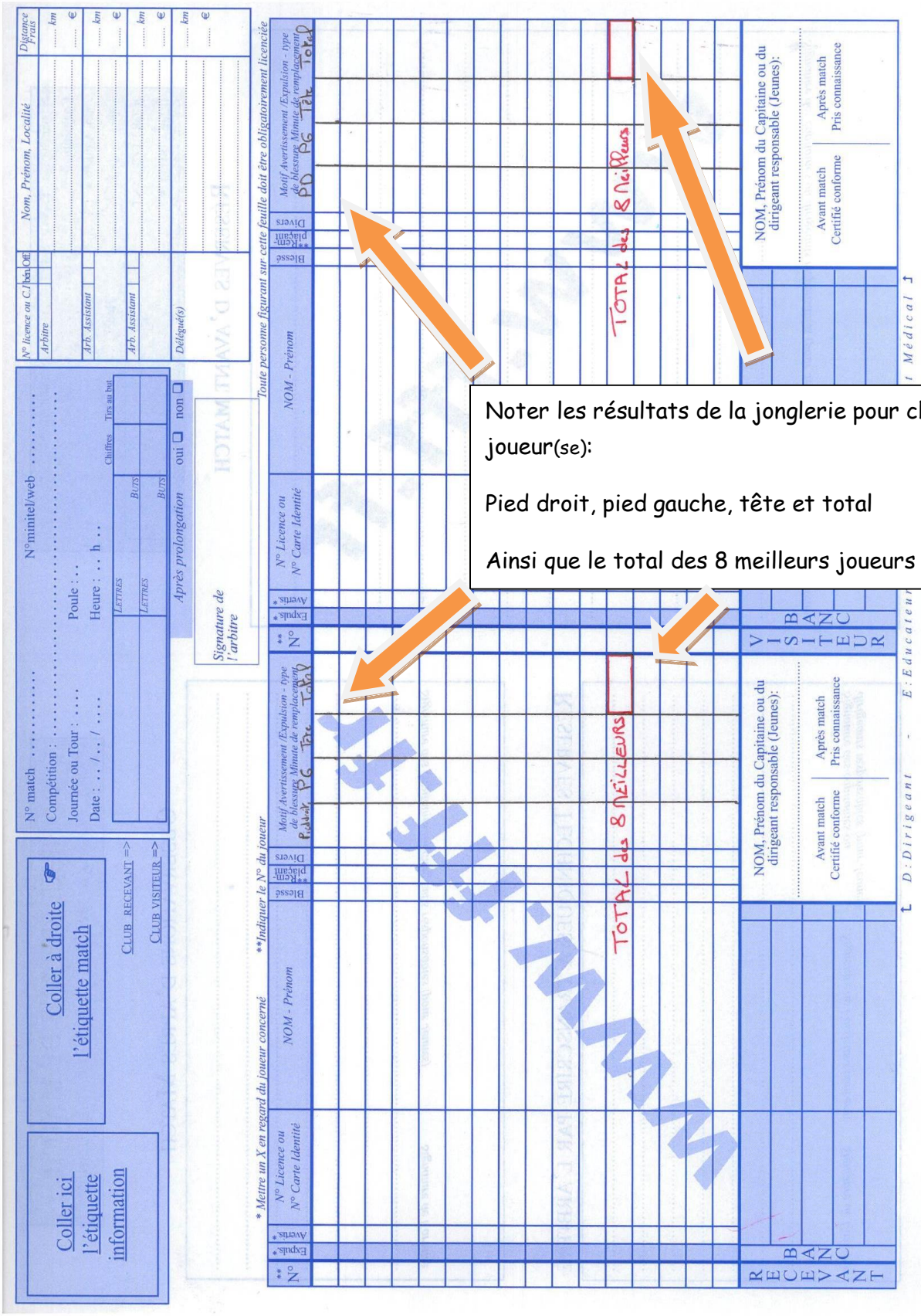
4. **Compter :** les 2 joueurs(ses) se comptent (1 jongle, l'autre de l'équipe adverse compte).

5. **Responsabiliser :** chaque couple est responsable de son défi. Les enfants se saluent avant et après le défi.

6. **Reporter :** a l'issue de chaque essais (Pied fort, Pied Faible et Tête), les enfants viennent communiquer leurs résultats réalisés à l'éducateur(trice) ou responsable de leur équipe. Puis noter les performances sur la feuille de match dans les cases prévues à cet effet puis comptabiliser le total des 7 meilleurs.

7. **Systématiser :** le défi doit être effectué avant les rencontres et le retour des feuilles "défi jonglerie" est obligatoire au District.

SUIVI DES MATCHS



Noter les résultats de la jonglerie pour chaque joueur(se):

Pied droit, pied gauche, tête et total

Ainsi que le total des 8 meilleurs joueurs (ses)

INFORMATIONS

- Journée rentrée E.F.F. :

  Samedi 5 octobre 2013

- Finale départementale :

  Samedi 29 mars 2014

- Finale régionale :

  Samedi 3 mai 2014

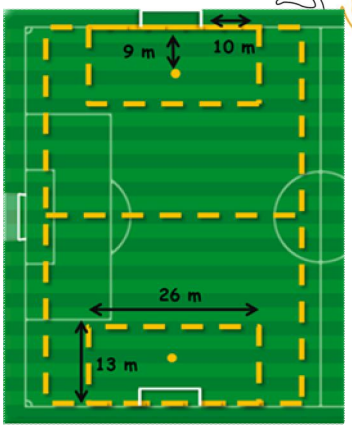
- Réunion de fin de saison :

- Formations :

  - U13 :

    - Du 6 au 9 Octobre 2014 à Puymoyen
    - 19 au 22 Janvier 2014 à Puymoyen
    - Du 20 au 23 Avril 2015 à Puymoyen

REGLEMENTATION



LE TERRAIN

- Dimension ½ terrain avec si possible réduction en largeur de 1 ou 2m, buts de 6m x 2m, pénalty à 9m
- Une surface de réparation de 26m x 13m (10m en partant du poteau) doit être tracée (possibilité d'utiliser une autre couleur que le blanc)

L'EQUIPE

- Elle se compose de 8 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but
- Les joueuses U14 F sont autorisées à jouer dans cette catégorie
- Les licences sont obligatoires (voir R.G. de la L.C.O.)
- Elle peut comporter 4 remplaçant(e)s. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie sur un arrêt de jeu. Les joueurs(ses) remplacé(e)s continuent de participer à la rencontre en qualité de remplaçant(e)s

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

L'EQUIPEMENT

- Le port des protège-tibias est obligatoire
- Les bijoux sont interdits
- Ballon Taille 4 **(sauf pour les U14F-U17F où le ballon sera de taille 5)**

LE TEMPS DE JEU

- 2 x 30 min en format match simple
- Mise en place du « Défi jonglerie » obligatoire avant chaque rencontre

LE HORS-JEU

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

LES REMISES EN JEU

- Sur un coup d'envoi, coup franc et corner, les joueurs adverses se situent au moins à 6m du ballon.
- Sur un « 6 mètres », les joueurs adverses se situent en dehors de la surface de réparation et à au moins 6m du ballon.
- Sur une rentrée de touche, les joueurs adverses se situent à au moins 2m.

LES FAUTES

- Les coups francs sont soit directs ou indirects en fonction de la faute (réf. Loi 12)

En résumé

- Dès qu'il y a contact avec l'adversaire ou que le ballon est touché volontairement de la main = coup franc direct
- Pas de contact = coup franc indirect

- **Le gardien de but ne peut pas :**
  - Se saisir du ballon avec les mains sur une passe volontaire au pied d'un partenaire.
  - Lorsqu'il tient le ballon dans les mains, il ne peut pas dégager de volée ou de demi-volée.
  - Se saisir du ballon de la main sur une touche faite par un partenaire
- Dans ces trois derniers cas, la sanction sera : coup franc indirect dans l'alignement de la faute sur la ligne de la surface de réparation (13 m)

LES COUPS FRANCS

1. COUP FRANC DIRECT (CFD)

Le **C**oup de **P**ied de **R**éparation
(CFD dans sa propre surface de réparation)
ou **PENALTY**
est toujours de vigueur !

Un **CFD** est accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- *donne un coup de pied à l'adversaire*
- *fait un croche-pied à l'adversaire*
- *saute sur un adversaire*
- *charge un adversaire*
- *frappe un adversaire*
- *bouscule un adversaire*
- *tacle un adversaire*
- *tient un adversaire*
- *crache sur un adversaire*
- *touche délibérément le ballon de la main*

Sur un CFD, le ballon pénètre DIRECTEMENT dans le but

- Dans le but de l'équipe adverse ⇨ BUT ACCORDE
- Dans le but de l'équipe de l'exécutant ⇨ CORNER pour l'équipe adverse

2. COUP FRANC INDIRECT (CFI)

a) Un **CFI** est accordé à l'équipe adverse si, **à l'intérieur de sa propre surface de réparation**, un **gardien de but** :

Voir exécution du CFI dans PROCEDURE (§3)

- *garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher*
- *touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur*
- *touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier*
- *touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier*
- *dégage de volée ou de demi-volée (Règlement spécifique)*

b) Un **CFI** est également accordé à l'équipe adverse du **joueur** qui :

- *joue d'une manière dangereuse*
- *fait obstacle à la progression d'un adversaire*
- *empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains*

Signal de l'arbitre

L'arbitre signale le CFI en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

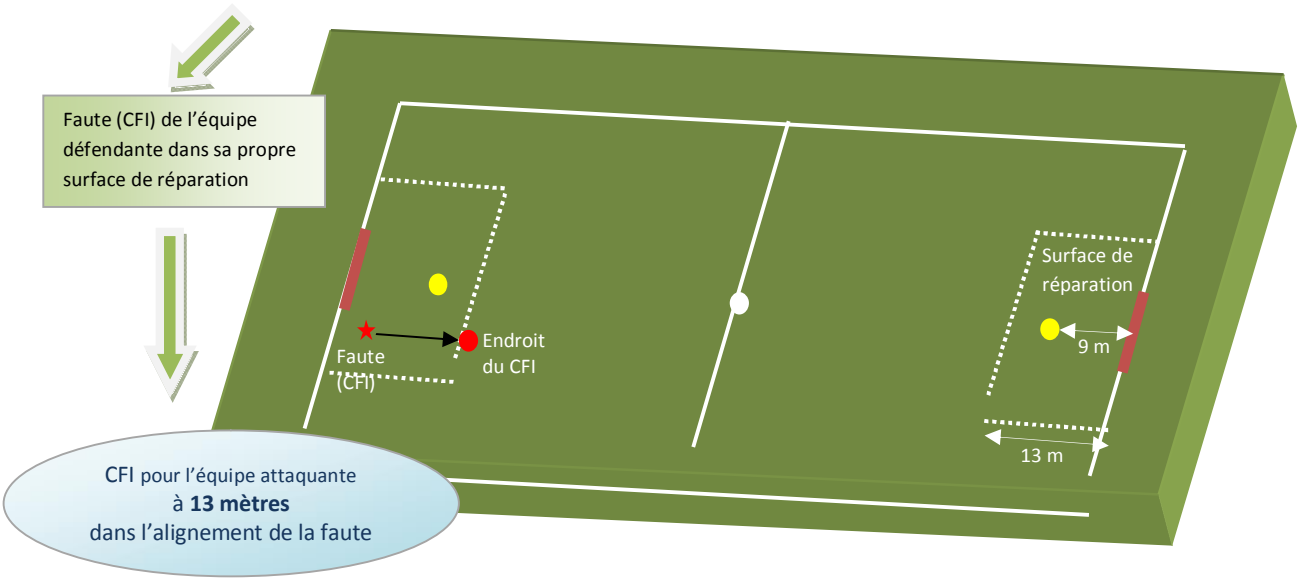
Sur un CFI, le ballon pénètre DIRECTEMENT dans le but

- Dans le but de l'équipe adverse ⇨ « 6 mètres » pour l'équipe adverse
- Dans le but de l'équipe de l'exécutant ⇨ CORNER pour l'équipe adverse

Un but ne peut être accordé que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

3. PROCEDURE

- Les coups francs (Direct et Indirect) sont exécutés à l'endroit où la faute a été commise
- sauf **cas particuliers** *(CFI – Réf. §2 - de l'équipe défendante **dans sa surface de réparation**)*



Dans tous les cas :

- Le ballon doit être immobile au moment de l'exécution
- Les adversaires sont au minimum à **6 mètres** du ballon
- L'arbitre donne le signal (coup de sifflet, geste, voix, …)
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé
- <u>Si le CF (pour la défense) est dans la surface de réparation</u>, le ballon doit sortir de la surface pour être en jeu
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur (sinon CFI)

4. COUP FRANC RAPIDE

Un coup franc peut être joué rapidement quand aussitôt après le coup de sifflet de l'arbitre dans la continuité de l'action, un joueur de l'équipe qui en bénéficie botte le ballon arrêté à l'endroit de la faute ou à l'endroit précisé par la loi (PAS BESOIN DE SIGNAL DE L'ARBITRE).

Si un adversaire, à moins de 6 mètres, récupère le ballon ⇨ Laisser jouer

<u>Par contre</u> dès qu'un joueur de l'équipe qui bénéficie du coup franc demande le respect de la distance réglementaire par un adversaire, le coup franc ne peut plus entrer dans la catégorie des coups francs joués rapidement. De plus, lorsque le ballon se trouve éloigné de l'endroit de la faute et qu'il met un certain temps pour revenir, le coup franc ne pourra pas être joué rapidement par l'équipe qui en bénéficie.

Dans les 2 cas précédents, il est indispensable que le joueur exécutant le coup franc attende le signal de l'arbitre.

LA PAUSE COACHING

Afin de développer un climat sportif différent autour de nos terrains, la F.F.F développe la pause coaching. Ce temps va permettre à l'éducateur **d'intervenir directement** auprès des joueurs et du coup de **limiter ses interventions au cours du match**. Elle pourra également permettre de **gérer plus facilement la rotation des remplaçants(tes)** et d'intervenir auprès de enfants à un moment où ils sont plus attentif aux consignes de l'éducateur.

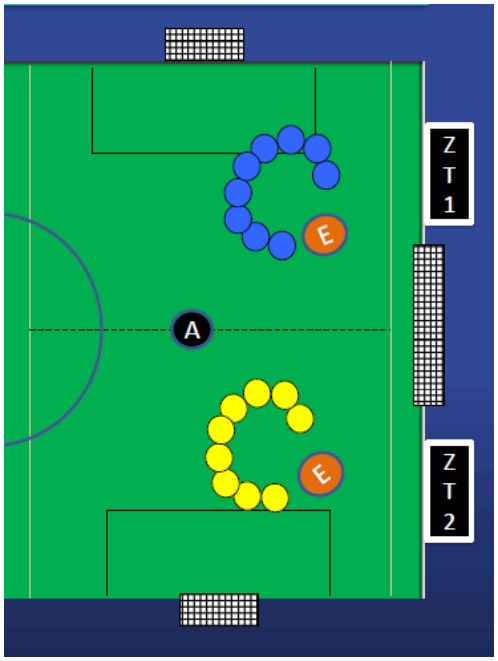
Afin de développer cette pause de **façon progressive**, nous souhaitons la mise en place de façon optionnelle.

La procédure :

1. A l'amorce de la 14ème minute de jeu de chaque période, l'arbitre s'approche des 2 bancs de touche et demande aux éducateurs s'ils souhaitent une pause coaching. Si un des deux éducateurs (voire les deux) le demande, une pause aura lieu. Dans le cas contraire, le jeu se poursuivra jusqu'au terme de la durée réglementaire de la période.

DANS LE CAS D'UNE PAUSE COACHING

2. Au premier arrêt de jeu après la 15ème minute de jeu, l'arbitre interrompt le match. Les jeunes restent sur le terrain dans leur propre moitié de terrain et l'éducateur vient au coin de la surface de réparation (comme indiqué dans le schéma).



3. Cette pause dure 2 minutes précises, le temps étant géré par l'arbitre.

4. L'arbitre reprend le jeu en conséquence de l'arrêt de jeu.

5. Même procédure pour la 2ème mi-temps.

CALENDRIER DISTRICT :

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. :

Christophe TESSIER

06 34 53 48 64

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 79 :

05 49 79 79 97

C.D.F.A. :

Jean-Marc LAVILLE

06 46 41 88 51

District 86 : 05 49 61 66 43

C.D.F.A. : Anthony ALLOUIS

06 44 28 33 94