



GUIDE POUR LES
EDUCATEURS ET
DIRIGEANTS
U8-U9

CARACTERISTIQUES DE L'ENFANT (7 ET 8 ANS)

- Il est amoureux des jeux
- Il est enthousiaste
- Il est égocentrique (lui et les autres)
- Il est en pleine croissance donc fragile
- Il se fatigue vite et récupère très vite
- Il a une concentration limitée.

Il a donc besoin :

- D'avoir des repères pour se construire en lui fixant un cadre (règles de vie, règles du jeu...)
- D'être mis en confiance pour s'engager en créant un climat sécurisant, en valorisant et en positivant
- De jouer pour apprendre en mettant en place des activités ludiques et en lui laissant une grande liberté d'expression dans les jeux
- De voir pour comprendre en utilisant la démonstration pour présenter les jeux
- D'être actif mais doit récupérer donc en mettant en place une activité fractionnée (15 min d'activité / 1 temps de récupération)

ROLE DES EDUCATEURS, DES DIRIGEANTS ET DES PARENTS

	EN DEHORS DE LA PRATIQUE	A L'ENTRAINEMENT	LE JOUR DE LA RENCONTRE
EDUCATEUR	<ul style="list-style-type: none"> . Participe aux réunions techniques du club . Prépare le calendrier des rencontres . Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaire...) . Met en œuvre une programmation . Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement . Prévoit des animations extra sportives . Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) . Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> . Prépare et anime la séance d'entraînement . Tient la fiche de présence . Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absence, transport...) . S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> . Prépare la rencontre . Organise l'équipe et donne les consignes . Oriente les joueurs . Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre . Fait le bilan avec les joueurs . Précise le prochain rendez-vous . Tient la fiche de présence

DIRIGEANT	<ul style="list-style-type: none"> . Prépare le déplacement et le matériel (licences, ballons, maillots et pharmacie...) . Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) . Aide à la mise en place d'organisations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> . Aide à la préparation du matériel . Accueille les joueurs . Participe à l'animation de la séance si besoin . Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> . Distribue les équipements . Accueille les adversaires et l'arbitre . Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie) . Prépare la collation d'après match à domicile
PARENTS	<ul style="list-style-type: none"> . Indique l'absence et son motif de leur enfant à l'éducateur . Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant . Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique . Vérifie que le sac de sport soit correctement préparé . Participe à la vie du club 	<ul style="list-style-type: none"> . Transporte son enfant . Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant 	<ul style="list-style-type: none"> . Participe au transport des joueurs de l'équipe . Accueille les parents de l'autre équipe . Encourage tous les joueurs de l'équipe . Aide à la préparation de la collation

LES COMPETENCES SPORTIVES A DEVELOPPER

TACTIQUE	TECHNIQUE (être capable de...)	PSYCHOLOGIQUE	ATHLETIQUES
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et en profondeur	Contrôler des ballons au sol et d'enchaîner par un autre geste	Avoir un état d'esprit exemplaire	Travailler la coordination, la motricité
Sécuriser et maîtriser la possession	Frapper son ballon avec l'intérieur du pied	Rester concentré	Travailler la vitesse de réaction et gestuelle
Garder le temps d'avance pour finir l'action	Conduire pied droit, pied gauche et de changer de rythme et de direction	S'engager totalement	Maîtriser les différents déplacements et rythmes
Reformer le bloc équipe	Marquer	Etre persévérant	
	Récupérer le ballon	Rester déterminé	



FAIR PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT	SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
Développer et entretenir l'engagement sur le terrain	Connaître les fautes à ne pas commettre	Appréhender la dimension collective de l'activité	Apprendre à bien se préparer	Saluer les personnes	Economiser l'eau
Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques	Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre	Partager sa connaissance du foot	Faire son sac	Connaître les codes de politesse	Réduire sa consommation d'énergie
Faire preuve de volonté de progresser		Prioriser le projet collectif	Savoir faire ses lacets	Favoriser la mixité et l'acceptation des différences	Sensibiliser au tri des déchets
Respecter les adversaires		Avoir l'esprit club			
Jouer sans tricher					

LA SEANCE TYPE U8-U9

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	15'	Les jeux	S'approprier les règles d'action collectives	Pédagogie Active
2	10'	Les exercices (psychomotricité)	Perfectionner les moyens athlétiques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
3	15'	Les situations	S'approprier les règles d'action individuelles et collectives	Pédagogie Active
4	15'	Les exercices	Perfectionner les moyens techniques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
5	15'	Les jeux	Transférer les règles d'action et les moyens techniques	Pédagogie Active
5' : Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs				



Les procédés d'entraînement

Les procédés d'entraînement	Définition	Invariants	Organisation souhaitée	Intérêts
Les jeux Pédagogie active	Forme de travail basée en priorité sur une égalité numérique (+ ou - un) avec des objectifs et des buts communs	Sens de jeu Partenaires Adversaires Ballon	Phase de jeu : Communiquée aux joueurs Objectifs : NON communiqués aux joueurs Buts et consignes : Communiqués aux joueurs	Le joueur s'adapte aux contraintes du jeu Il découvre des solutions Il construit des réponses adaptées
Les situations Pédagogie active	Forme de travail basée en priorité sur la répétition d'actions de jeu en inégalité numérique (ex ligne - 2c1...) avec des objectifs et buts différents	Sens de jeu Partenaire(s) Adversaire(s) Ballon	Phase de jeu : Communiquée aux joueurs Objectifs : Communiqués aux joueurs Buts et consignes : Communiqués aux joueurs	Le joueur est confronté à un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu
Les exercices Pédagogie directive	Adaptatifs Travail à choix multiple (gestes ou joueurs) enrichi avec des prises d'information plus importantes	Sens de jeu Partenaire(s) Sans Adversaire (sauf duels) Ballon Choix (gestes ou joueurs)	Phase de jeu : Communiquée aux joueurs Objectifs : Communiqués aux joueurs Buts et consignes : Communiqués aux joueurs	Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques Il imite ou copie Il se corrige par la répétition du geste
	Analytiques Forme de travail de base avec une prise d'information faible (Joueur → ballon)	Sens de jeu, ou pas Partenaires ou pas Ballon		

LEXIQUE DU FOOT

Animation du jeu : Elle consiste à coordonner les déplacements défensifs et offensifs des joueurs. Elle s'appuie sur des principes fondamentaux de jeux défensifs et offensifs. Elle est dépendante des caractéristiques des joueurs.

Appel : Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage ...).

Appui : Joueur situé en AVANT du porteur du ballon.

Attaque placée : Progression collective face à un bloc défensif replacé. Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

Attaque rapide : Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

Bloc d'équipe : Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif).

Cadrer (le porteur de balle) : Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur.

Centre : Passe d'un côté vers l'axe dans la zone de finition.

Conduite : Progression individuelle avec le ballon dans un espace libre.

Contrôle : Action de maîtriser le ballon au sol.

Créer un espace libre : Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

Démarquage : Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but.

Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.

Demi-volée : Frappe du ballon au moment où celui-ci rebondit (juste après le rebond).

Déséquilibre partiel : Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

Déséquilibre total : Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

Déviation : Prolonger un ballon sans contrôle en modifiant sa trajectoire, pour un partenaire ou pour soi-même.

Dribble : Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchaîner ...

Espace : Distance entre deux joueurs de lignes différentes (gardien de but - défenseurs - milieux - attaquants).

Espaces de jeu : Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle :

l'espace de conservation.

l'espace de progression.

l'espace de déséquilibre.

Espaces libres : Zones de terrain libre de tous les joueurs momentanément.

Feintes : Action de tromperie pour enchaîner ...

Fixer la défense : Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

Harcèlement : Action qui concerne le joueur le plus proche de l'endroit de la perte de balle. Le harcèlement du porteur de balle nécessite de se trouver à une distance adéquate pour empêcher l'adversaire de jouer vers l'avant.

Intercepter : Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.

Intervalle : Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

Marquage : Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manœuvre.

Moyens d'action : Ils permettent la réalisation de l'action en termes de ressources techniques, mentales et/ou athlétiques à mettre en œuvre par le joueur pour rendre l'action efficace.

Organisation : Définit les principes de coopération pour la gestion simultanée de l'espace, du temps et de l'évènement (zone, mixte, individuelle).

Passes : Transmission du ballon à un partenaire :

courte : 1 à 25 mètres (différent selon la catégorie).

longue : 25 mètres et plus (jeu long), (différent selon la catégorie).

Phases de jeu : Elles traduisent la réversibilité, la dynamique du jeu, et la notion de rapport de force (quoi faire au plan défensif et/ou offensif).

Plan de jeu : C'est l'ensemble des consignes transmises aux joueurs par l'entraîneur pour le match. Elles peuvent être un simple rappel de l'animation défensive et offensive habituelle de l'équipe, ou particulière à ce match. Un plan de jeu peut être identique ou différent d'un match à un autre.

Pressing : Action défensive collective permettant de récupérer le ballon de manière coordonnée.

Principes d'actions : Propriété invariable du jeu, ils guident les joueurs en dirigeant et orientant leur activité.

Principes fondamentaux du jeu : Eléments visant à définir les comportements de l'équipe selon les différentes phases de jeu. Standards et adaptés aux caractéristiques de l'équipe.

Prise de balle : Exécution, en mouvement, d'un geste technique qui permet de maîtriser le ballon au sol (contrôle) et/ou en l'air (amorti) pour une utilisation immédiate.

Règles d'action : Elles correspondent à des actions collectives et/ou individuelles permettant de rendre efficace l'action.

Remise : Rendre le ballon à son partenaire, sans contrôle, dans le sens opposé à la première passe.

Soutien : Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.

Stratégie : Concerne les combinaisons sur les balles arrêtées (corners, coup-francs ...).

Système de jeu : C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en trois lignes de forces (défenseurs - milieux - attaquants) et qui est décrit par un sigle : 4 3 3 / 4 4 2.

Tactique : Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan offensif que défensif. Orientations de jeu prises pendant l'action.

Technique : Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon/joueur). C'est l'art de maîtriser et d'utiliser le ballon. Maîtrise du ballon.

Techniques aériennes : Tous les gestes techniques effectués lorsque le ballon est en l'air.

Techniques défensives : Action de priver l'adversaire du ballon en le récupérant ou non (tacle, charge, contre).

Tir : Frappe au but.

Transversale : Exécution d'une passe longue aérienne, d'un côté du terrain vers l'autre côté.

Utiliser un espace libre : Exploiter une zone libre.

Volée : Frappe sans contrôle d'un ballon aérien.

Zone press : Espace sur le terrain qui a été défini comme étant la zone de récupération privilégiée de son équipe. Le but est d'orienter l'adversaire dans cette zone afin de déclencher un pressing.

PLANNING DE FORMATION§ 2017-2018

Dates	COUT FORMULE	Type de Formation	Lieux	Objectifs des formations	Conditions d'inscription (dès la mise en ligne des formations sur Internet)
24.25 et 28.29 Août 2017	100 euros ½ pension	CFF3 2 x 2 jours	District Rhône Durance	Module U7 Catégories : Débutants U6 et U7 Etre en capacité de :	<p>Module U7 Etre âgé de 18 ans Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District</p> <p>Module U9 Etre âgé de 15 ans minimum Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District</p> <p>Modules U11/U13/U15/ CFF1/CFF2/CFF3/ GB découverte Etre âgé de 16 ans minimum Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District</p> <p>Cliquez Onglet FORMATIONS</p> <p>Puis <i>Inscriptions</i></p> <p>Choisir ensuite la formule désirée :</p> <p>-Module 32h pour un CFF</p> <p>-Module 16h pour une catégorie précise</p> <p>-Module complémentaire pour U7</p> <p>-Module GB découverte</p> <p>Pensez à notifier le mail du candidat à la formation au moment de l'inscription</p>
28 et 29 Septembre 2017	50 euros ½ pension	Module U13 2 jours	District Rhône Durance	Prendre un groupe en main et d'animer une séance de découverte au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	
23 au 26 Octobre 2017	100 euros ½ Pension	CFF1 4 jours	A définir	Module U9 Catégories : Débutants U8 et U9 Etre en capacité de :	
1er Novembre 2017	25 euros ½ Pension	Module U7 1 jour	A définir	Prendre un groupe en main et d'animer une séance d'éveil au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	
20 au 23 Novembre 2017	100 euros ½ Pension	CFF2 4 jours	A définir	Module U11 Catégorie : Poussins U10 et U11 Etre en capacité de :	
19 et 20 Décembre 2017	50 euros ½ Pension	Module U15	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U11 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
4 et 5 Janvier 2018	50 euros ½ Pension	Module U9 2 jours	District Rhône Durance	CFF1 Catégories : U9 à U11 (Débutants/Poussins) Etre en capacité de :	
11.12 et 18.19 Janvier 2018	100 euros ½ Pension	CFF3 2 x 2 jours	A définir	Fixer des objectifs définis pour les catégories du foot d'animation, d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans les catégories d'âge concernées.	
23 et 24 Janvier 2018	50 euros ½ Pension	Module U11 2 jours	A définir	Module U13 Catégorie : U13 (11/12 ans) Etre en capacité de :	
8 et 9 Février 2018	50 euros ½ Pension	Module GB 2 jours	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U13 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
24 Février 2018	25 euros ½ Pension	Module U7 1 jour	A définir	Module U15 Catégorie : U 15 (13/14 ans) Etre en capacité de :	
5 et 6 Mars 2018	50 euros ½ Pension	Module U13 2 jours	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U15 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
15.16 et 19.20 Mars 2018	100 euros ½ Pension	CFF3 2 x 2 jours	A définir	CFF2 Catégories : U13 à U15 (11 ans à 14 ans) Etre en capacité de :	
27 et 28 Mars 2018	50 euros ½ Pension	Module U9 2 jours	A définir	Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre de la préformation D'entraîner des groupes de jeunes D'assumer le rôle de responsable de la catégorie	
17 et 18 Avril 2018	50 euros ½ Pension	Module U11 2 jours	A définir	CFF3 Catégories : U17.U19 à Séniors Etre en capacité de :	
15 et 16 Mai 2018	50 euros ½ Pension	Module U15 2 jours	A définir	Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre du foot de formation et séniors D'entraîner des groupes d'adultes D'assumer le rôle de responsable de la catégorie	

Les dates des certifications aux CFF seront diffusées sur le site de la Ligue en temps voulu.

Calendrier Prévisionnel U8-U9

Saison 2017/2018

Date	Forme de pratiques	Date	Forme de pratiques
23-sept	Rentrée du Foot	03-févr	
30-sept		10-févr.	Plateau Festi- Foot
07-oct	Plateau	17-févr.	
14-oct		24-févr.	
21-oct	Plateau	3-mars	
28-oct		10-mars	
04-nov		17-mars	Plateau
11-nov		24-mars	
18-nov		31-mars	
25-nov	Plateau Festi-Foot	7-avr.	Plateau
02-déc		14-avr.	
09-déc	Plateau	21-avr.	
16-déc		28-avr.	
23-déc		5-mai	
30-déc		12-mai	
06-janv		19-mai	
13-janv	Plateau Fun-Foot	26-mai	Plateau Fun-Foot
20-janv		2-juin	
27-janv	Plateau	9-juin	Journée Nationale U8/U9

ORGANISATION DE LA PRATIQUE U6 à U9

ROTATION IMPOSEE

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
14H15	C - H	D - F	E - G	A - B
14H30	A - E	B - G	F - H	C - D
14H45	JEU D'EVEIL OU RELAIS			
15H00	A - H	B - D	C - G	E - F
15H15	B - F	A - C	D - E	G - H
15H30	B - C	E - H	D - G	A - F

FESTI FOOT

- Tirage au sort ou désignation par le responsable du plateau pour déterminer les terrains et les équipes qui se rencontrent pour le 1^{er} match.
- L'équipe qui remporte le match monte d'un terrain ; l'équipe qui perd le match descend d'un terrain.

En cas d'égalité :

A l'issue du 1^{er} temps de jeu, en cas d'égalité, l'équipe qui a marqué la 1^{ère} sera considérée comme gagnante. En cas de score vierge, défi jonglerie entre 1 joueur de chaque équipe.

Lors des temps de jeu suivants, en cas d'égalité, l'équipe qui venait d'un niveau inférieur est considérée comme gagnante.

5 temps de jeu de 10 mn + 1 jeu ou relais sur les terrains de match (à faire après 2 rotations)

FUN FOOT

3, 4 ou 5 équipes jouent à « domicile » et reste sur le même terrain pendant toute la durée du plateau.

Les 3, 4 ou 5 autres équipes jouent à « l'extérieur » et tourne sur les terrains dans le sens d'une aiguille d'une montre.

5 temps de jeu de 10 mn + 1 jeu ou relais sur les terrains de match (à faire après 2 rotations).

LOIS DU JEU U7/U9

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Terrain	Foot à 4 ou à 5 : 30 x 20 m	Foot à 5 : 35 x 25 m
But	4 x 1.50 m	
Point de coup de pied de réparation	6 m	
Surface de réparation	8 m x largeur du terrain	8 m x largeur du terrain

❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Ballon	T3 ou T4	

❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Nombre de joueurs	5 par équipe	5 par équipe
Nombre de joueurs minimum	4 par équipe	4 par équipe
Remplaçants	0 à 1	0 à 2
Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 100%	
Sur classement	RAS	3 U7 maxi par équipe
Sous classement	2 U8 maxi par équipe	Aucune dérogation possible pour les garçons.
Féminines	U8F autorisées en mixité	U10F autorisées en mixité

Double licence : Possibilité pour les U6 à U11 de posséder une double licence pour les joueurs pouvant justifier d'une double domiciliation.

❖ Loi 4 - Equipements des joueurs

- Chaussettes relevées en dessous des genoux
- Protèges tibias
- Crampons vissés interdits sur les catégories U6 à U9.

❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Arbitre central	Non (Par les éducateurs sur le côté)	
Arbitres assistants	Non (Par les éducateurs sur le côté)	

❖ Loi 7 - Durées des plateaux ou rencontres

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Durées maximales des plateaux ou rencontres	40 minutes	50 minutes
Temps de jeu effectif	40 minutes	50 minutes
Mi-temps	Non	Non
Pause coaching	Non	Non
Prolongations	Non	Non

❖ Loi 8 - Coup d'envoi

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Distance des joueurs adverses	4 mètres	4 mètres

❖ Loi 9 - Ballon en jeu ou jeu arrêté

- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

❖ Loi 10 - But marqué

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

❖ Loi 11 - Hors-jeu

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Hors-jeu	Non	Non

❖ Lois 12 - Fautes et incorrections

- o Tous les coups francs sont directs.

❖ Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coups Francs	Directs	Directs
Distances des joueurs adverses	4 m	4 m
Passe en retrait au gardien	Autorisée	Autorisée
Dégagement gardien	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol

❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de réparation	A 6 mètres	A 6 mètres

❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Rentrée de touche	Au pied , 2 choix pour vos joueurs : . faire une passe au sol à un partenaire . entrer en conduite de balle dans le terrain. Avant de pouvoir marquer un but, le ballon doit être transmis à un partenaire Adversaires à 4m	

❖ Loi 16 - Coups de pied de but

A réaliser par le gardien de but si possible.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de but	A 6 mètres	

❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner	

Définition de la relance protégée aux 8m

La relance protégée est mise en place lors de deux situations :

- ✓ le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied)
- ✓ la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied)

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres. Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- ✓ le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle
- ✓ le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- ✓ le ballon sort des limites du terrain

- **CONSEILLERE DEPARTEMENTALE DU FOOT ANIMATION :**
CHAMBON Claire au 06.73.86.35.51 ou 04.90.80.63.06
cdfa@rhone-durance.fff.fr
- **COMMISSION DU FOOT ANIMATION TOUS LES VENDREDIS DE**
14H30 A 18H30 AU 04.90.80.63.06

