

## Programme Éducatif Fédéral

**P**

### PLAISIR

- ✓ Privilégier le beau geste ou le beau jeu,
- ✓ Vivre avec enthousiasme et générosité son match,
- ✓ Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires...



**R**

### RESPECT

- ✓ Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe,
- ✓ Reconnaître les belles actions de l'adversaire,
- ✓ Porter les consignes de l'éducateur ou de l'arbitre...



**E**

### ENGAGEMENT

- ✓ Avoir le goût de l'effort et du dépassement,
- ✓ Etre un capitaine exemplaire,
- ✓ Continuer à jouer tout le match, même largement mené...

**T**

### TOLÉRANCE

- ✓ Minimiser l'erreur d'un partenaire,
- ✓ Accepter d'être remplacé,
- ✓ Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale...



**S**

### SOLIDARITÉ

- ✓ Réconforter un équipier en difficulté,
- ✓ Rester unis dans la défaite,
- ✓ Se comporter comme un remplaçant exemplaire...



# L'ORGANISATION DE LA SAISON

- Samedi 9 septembre 2023, plateaux rentrée du foot pour l'ensemble des équipes U11. **Attention un contrôle des licences sera effectué, et seuls les joueurs ayant leur licence en règle pourront participer.**
- Phase de brassage jusqu'aux vacances de la toussaint, par poule de 5 ou 6 équipes sur 3 niveaux de pratique.  
Match de 2X25 minutes (uniquement match aller).  
Suite à cette première phase :
  - 1) Les équipes seront réparties dans des groupes de 8 équipes, en tenant compte des résultats (Matches et défis) de la phase brassage. Matches aller-retour (4 journées en phase automne, les 10 autres en phase printemps).
  - 2) Pratiques diversifiées : un festi-foot en foot à 5 sera organisé le samedi 21 octobre- 2023. Les clubs qui le souhaitent pourront participer au futsal pendant la période hivernale (**Pour ces 2 actions sur la base du volontariat, les équipes devront s'inscrire.**)
  - 3) Festival U11 : 16 équipes seront retenus pour participer au festival U11 (en fonction d'un barème prenant en compte différents critères sportifs, structurels, participatifs, etc...).
  - 4) Les clubs auront la possibilité de s'engager dans le challenge du jeune footballeur. Ce concours ludique et motivant pour les enfants, a pour but d'élever le niveau technique de nos jeunes joueurs.

## Feuille de match

La feuille de match et défi est envoyée en début de saison par mail au secrétaire du club et est disponible sur le site internet du district, rubrique documents.

Avant la rencontre : anticiper le remplissage de la feuille de match par une personne identifiée (poule, lieu, licences, etc).

Après la rencontre, remplir intégralement la feuille de match et la feuille des défis (résultat, signatures, blessures, autres).

**Les feuilles de matchs sont obligatoirement à insérer dans le logiciel foot club dans les 48h suivant la rencontre.**

**Aucune feuille de match ne peut être envoyée par mail ou déposée dans la boîte aux lettres ne sera prise en compte.**

## Le contrôle des licences est OBLIGATOIRE

Présenter un listing des licences extrait via « footclub » ou utiliser l'application foot compagnon.

**L'éducateur doit être en possession de ce listing (à jour) toute la saison.**

En présence des 2 éducateurs faire le contrôle des licences (physique) de l'ensemble des joueurs et dirigeants présents sur la feuille de match.

## Modification de la date d'une rencontre

Prise de contact (du club demandeur) pour avoir l'accord de l'autre club afin de déplacer la rencontre (en cas de désaccord le match est maintenu).

Discussion entre les 2 clubs pour convenir d'une date de report dans un délai de 15 jours suivant la date initiale du match (**obligatoire**).

Le club demandeur initie la démarche officielle via footclub et l'autre club doit valider (avec la nouvelle date de match) jusqu'au jeudi précédent la rencontre (jusqu'à 23H59).

Le district valide ensuite la demande.

## TRANSMISSION FEUILLES DE MATCHS

- 1) Ouverture de FootClubs
  - 2) Dans le menu à gauche
  - 3) Epreuves championnats et coupes > Compétitions officielles
  - 4) Cliquer sur **RENCONTRES** pour rechercher la rencontre concernée
  - 5) Cliquer sur la rencontre concernée
  - 6) ACTION SUR LE MATCH > Cliquer sur **SAISIR LE RESULTAT** puis valider en bas de page
  - 7) **Un symbole +** est maintenant disponible dans le sous menu DOCUMENT
- Vous pouvez désormais joindre la feuille de match et la feuille de défi (en annexe)**

## LE LISTING DES LICENCES

- 1) Ouverture de FootClubs
- 2) Dans le menu à gauche
- 3) Ouvrir l'onglet licences
- 4) Cliquer sur **EDITIONS ET EXTRACTIONS**
- 5) Sélectionner la recherche « **PAR CATEGORIES** » et sélectionner la catégorie souhaitée.
- 6) Valider la démarche
- 7) Allez dans l'onglet travaux demandés pour extraire le fichier

# LOIS DU JEU

**Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du Foot à 8.  
L'arbitrage des jeunes par les jeunes doit être favorisé.**

## Loi 1 – Terrain de jeu

---

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :  
Longueur 60 à 70 m, largeur : 45 à 55m (demi-terrain de football à 11)  
Si terrain spécifique : Longueur : 55 à 60 m / Largeur : 45 m
- **Il est nécessaire de prévoir des couloirs de sécurité d'une largeur minimale de 1 m (Couloir central et couloirs latéraux (le long de la ligne de but de Foot à 11))**
- Les dimensions des buts sont de 6 x 2.10 m. Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à 11.
- La surface de réparation mesure 26 mètres de largeur (10m de chaque côté du but de football à 8) et 13 mètres de profondeur. En cas d'impossibilité de tracer la surface, utilisez des coupelles pour matérialiser les quatre angles.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 m.
- La zone technique est obligatoirement à droite et à gauche du but de Football à 11.

## Loi 2 – Ballon

---

- Ballon utilisé : Taille 4

## Loi 3 – Nombre de joueurs

---

- Une équipe se compose de 8 joueurs dont 1 gardien de but et de 4 suppléants maximum.
- Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie (à la volée, type futsal).
- Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.
- Une équipe U11 est composée de joueuses ou joueurs U11 et U10 licenciés dans la saison en cours et peut compter au maximum 3 joueurs U9 ou U9F surclassés, les joueuses U12F sont autorisées sans limitation de nombre.
- **Une équipe peut comporter au maximum 4 joueurs « mutation » (dont 1 seul hors période).**

## Loi 4 – Équipements des joueurs

---

- Maillot, short, bas - Toute l'équipe doit avoir les mêmes couleurs à l'exception du gardien de but.
- Le port des protège-tibias est obligatoire. Les « Tip-top » sont tolérés à condition d'être de la même couleur que les chaussettes.

---

### • **Loi 5 – Arbitre**

- L'arbitrage doit être assuré par **un arbitre officiel ou par tout licencié, vêtu d'une tenue sportive, sous réserve qu'il connaisse bien les règles du jeu à 8, dirigeant avec certificat médical de non-contre-indication fourni ou joueur U12 minimum.**

---

### **Loi 6 – Arbitres assistants**

- La fonction d'**arbitre assistant est assurée par une personne licenciée connaissant bien les règles du jeu.**

---

### **Loi 7 – Durée des matchs**

- Temps de jeu : 2 X 25 minutes, sans pause coaching.

---

### **Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu**

- Identique à celle du jeu à 11, mais les joueurs adverses doivent se trouver à 6 m du ballon.
- Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

---

### **Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu**

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

---

### **Loi 10 – But marqué**

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

---

### **Loi 11 – Hors-jeu**

- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier joueur adverse.
- La zone de hors-jeu en U10/U11 est signalée à partir de la ligne 13m et jusqu'à la ligne de sortie de but, sur toute la largeur du terrain.

#### **Rappel :**

Le hors-jeu est jugé au départ du ballon et signalé à l'arrivée du ballon.  
Le receveur doit faire action de jeu.  
Pas de hors-jeu sur une touche.  
Pas de hors-jeu sur une sortie de but.

---

### **Loi 12 – Fautes et comportement anti-sportif**

**Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect (qui se jouera toujours sur la ligne des 13m (jamais à l'intérieur de la surface):**

Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire.  
Dégager le ballon de volée ou de demi-volée.

Prendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre

joueur.

Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

**Attitude de l'arbitre après avoir sifflé un coup franc indirect :**

L'arbitre lève la main à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit joué et touché par un second joueur.

---

**Loi 13 – Coups francs**

- Tous les coups-francs sont directs ou indirects, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 m.

---

**Loi 14 – Coup de pied de réparation (« Penalty »)**

- Un penalty sanctionne l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.
- La distance du point de réparation : 9 m.
- Les autres joueurs doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins 6m du ballon.
- Au moment où le ballon est botté, le gardien de but recevant le tir devra avoir au moins un pied sur la ligne de but.

---

**Loi 15 – Rentrée de touche**

- Elle s'effectue à la main.
- En cas de touche non conforme, le joueur aura une nouvelle chance, le même joueur devra (ré)exécuter son geste. Si la touche n'est toujours pas correcte, le ballon sera donné à l'équipe adverse.

---

**Loi 16 – Coup de pied de but**

- Le ballon est placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de pénalty.
- Il sera frappé obligatoirement par le gardien de but.
- Il ne doit pas obligatoirement sortir de la surface de réparation. Tant que le ballon n'est pas en jeu, tous les adversaires devront se positionner à l'extérieur de la surface de réparation (des partenaires du gardien peuvent se trouver à l'intérieur).
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé. A ce moment-là les adversaires peuvent entrer dans la surface.

---

**Loi 17 – Coup de pied de coin (« Corner »)**

- Il s'effectue au pied et au point de corner.
- La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 m.

# LE DÉFI JONGLAGES ET TIR OU CONDUITE

- Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- Tous les joueurs participent au défi.
- Chaque joueur participe une seul fois au défi, même en cas de différence numérique entre les équipes.

## LE DÉFI JONGLAGES

### Objectif du défi 50 contacts pied fort, 15 pied gauche et 15 tête :

- Les joueurs doivent réaliser un maximum de 50 jonglages pour le pied fort, 15 du pied faible et 15 de la tête
- Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match puis par deux par deux par numéro.
- 3 essais par surface, le meilleur est conservé.
  
- Le départ du défi pied s'effectue au pied ou à la main.
- Les surfaces de rattrapage sont autorisées mais non comptabilisées.
- **Le joueur doit reposer le pied au sol entre chaque jonglage.**
- **Le port des protège-tibias est obligatoire pour la réalisation du défi.**
- Les 2 joueurs vont ensemble donner leurs résultats à l'éducateur.
- Le total des 8 meilleurs joueurs par équipe est additionné.
- L'équipe marque un nombre de point correspondant à sa performance collective (le barème vous sera communiqué ultérieurement).



## LE DÉFI CONDUITE DE BALLE

- Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques.
- Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- Tous les joueurs participent au défi.
- En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi.

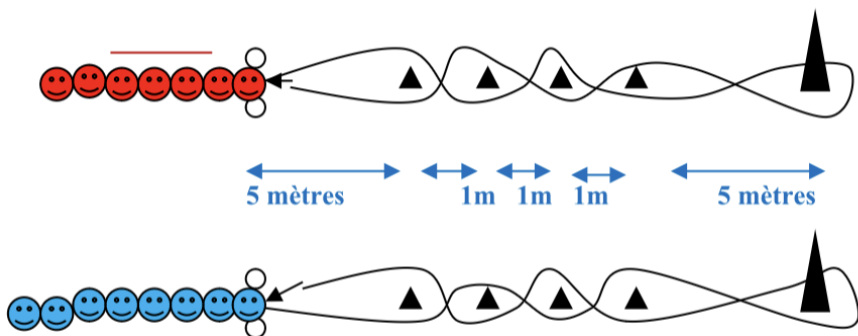
### Organisation du défi :

Au signal, les 2 joueurs font le parcours comme indiqué sur le dessin (les joueurs peuvent commencer par contourner le 1<sup>er</sup> cône par la droite ou à par la gauche).

Le 1<sup>er</sup> joueur qui passe la ligne de départ, balle au pied marque 1 point.

Le 2<sup>ème</sup> ne marque pas de point.

En cas d'égalité parfaite entre les deux équipes à la fin de tous les passages, faire repasser un joueur pour les départager.



## LE DÉFI TIR

- Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques.
- Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- Tous les joueurs participent au défi.
- En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi.

### Organisation du défi :

- Chaque joueur tire (alternativement un joueur de l'équipe A et de l'équipe B).
  - Inverser les gardiens rapidement.
  - Le joueur part en conduite de balle de la ligne des 13 mètres.
  - Il doit impérativement tirer avant le point de penalty.
  - Si le but est marqué, le joueur marque un point pour son équipe.
  - Le gardien doit se trouver sur sa ligne de but au moment du départ du joueur.
- Dès que le joueur démarre sa conduite de balle, il a le droit de s'avancer autant qu'il le souhaite.

### ATTENTION :

- Le ballon doit impérativement être en mouvement au moment du tir.
  - Le gardien doit se trouver sur sa ligne au moment du départ en conduite de balle du joueur.
  - L'équipe ayant marqué le plus de buts gagne le défi.
- En cas d'égalité parfaite entre les deux équipes, faire repasser un joueur pour les départager.

# LE PARCOURS DE PERFORMANCE

Dans le district, nous accordons beaucoup d'importance au PPF. Le but étant d'accompagner les meilleurs potentiels, mais également d'élever le niveau de jeu de nos clubs (en permettant aux meilleurs joueurs de travailler ensemble et ainsi accentuer leur progression).

## PPF U11G (2013)

- 1) Questionnaire envoyé aux clubs (courant janvier)
- 2) En fonction des retours, convocation des joueurs pour le premier tour

### **PHASE 1 : DETECTION**

**TOUR N° 1 (80 joueurs) – Vendredi 01/03/2024 au stade René Hologne à Vesoul (un groupe le matin et un l'après-midi)**

01/03/24  
matin  
40 joueurs

01/03/24  
après-midi  
40 joueurs

### **PHASE 2 : PERFECTIONNEMENT**

*2 journées de perfectionnement technique, tactique, athlétique sont programmées pour un groupe de 40 joueurs :*

**Vendredi 19/04/2024 et vendredi 26/04/2024 à Vesoul**

## **PPF U10-U11F (2014-2013)**

- 1) *Questionnaire envoyé aux clubs (courant janvier)*
- 2) *En fonction des retours, convocation des joueuses pour le premier tour.*

### **PERFECTIONNEMENT**

- Vendredi 23/02/2024 (matin et après-midi) pour environ 50 joueuses au stade René Hologne à Vesoul.

- Vendredi 19/04/2024 (matin) pour 30 environ joueuses au stade René Hologne à Vesoul.

- Vendredi 26/04/2024 (matin) pour environ 30 joueuses au stade René Hologne à Vesoul

# CALENDRIER DES MODULES DE FORMATION

Structuration du club

compétences

Progès

## PARCOURS BENEVOLE

### Certificat Fédéral Initiateur U6-U9

<input type="checkbox"/>	Mercredi 4 et lundi 23 octobre 2023	De 9H00 à 17H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	-------------------------------------	--

### Certificat Fédéral Initiateur U10-U13

<input type="checkbox"/>	Vendredi 6 et mardi 24 octobre 2023	De 9H00 à 17H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	-------------------------------------	--

### Certificat Fédéral Initiateur U14-U19

<input type="checkbox"/>	Jeudi 12 et lundi 30 octobre 2023	De 9H00 à 17H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	-----------------------------------	--

### Certificat Fédéral Initiateur Séniors

<input type="checkbox"/>	Vendredi 13 octobre et mercredi 1 <sup>er</sup> novembre 2023	De 9H00 à 17H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	---	--

### Certificat Fédéral Initiateur Futsal

<input type="checkbox"/>	Jeudi 2 et vendredi 3 novembre 2023	De 8H30 à 18H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	-------------------------------------	--

*De plus, d'autres modules peuvent être mis en place à la demande des clubs, au sein de leurs structures, dans la mesure où le club inscrits un minimum de 10 personnes à la formation.*

### Attestations fédérales futnet

<input type="checkbox"/>	Samedi 28 octobre 2023	De 8H30 à 18H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	------------------------	--

### Certificat Fédéral Initiateur Gardien de But

<input type="checkbox"/>	Lundi 30 octobre et mardi 31 octobre	2 journées à L'Isle/le Doubs
--------------------------	--------------------------------------	------------------------------

### CERTIFICATIONS DES MODULES POUR L'OBTENTION D'UN DIPLOME

<input type="checkbox"/>	Mercredi 6 décembre 2023	Certification CFF1, CFF2, CFF3 et CFF4 à Vesoul
<input type="checkbox"/>	Mercredi 10 avril 2024	Certification CFF1, CFF2, CFF3 et CFF4 secteur Valdahon

### MODULES DE FORMATIONS POUR LES DIRIGEANTS DE CLUBS

#### Certificat Fédéral Initiateur Projet Club

<input type="checkbox"/>	Samedi 9 et samedi 23 mars 2024	De 8H30 à 18H00 à Vesoul (district de football de Haute-Saône)
--------------------------	---------------------------------	--



# PARCOURS BÉNÉVOLE



## PARCOURS BÉNÉVOLE



ATTESTATIONS FÉDÉRALES (AF)		CERTIFICATS FÉDÉRAUX INITIATEURS (CFI)		DIPLOMES FÉDÉRAUX (DF)
Éthique et intégrité	Foot en marchant	Seniors	Beach Soccer	Responsable École de football 
Pratique féminine	FOOT5	U14-U19	Gardien de But	
Handi-foot	Futnot	U10-U13	Préparateur Physique	Coach Jeunes
Foot Adapté	Fil-Foot	UG-UG	Futsal	Coach Seniors
Arbitrage	Accompagnateur d'équipe	Projet Club		
Golf-Foot	Futsal			

### Inscriptions :

- Accessibles et réalisables via le Portail clubs si le club finance la formation
- Accessibles et réalisables via maformation.fff.fr si vous vous inscrivez de façon individuelle (prise en charge par vos soins).