

Pour toute demande (engagements, accueil de plateaux...),
veuillez envoyer un mail à l'adresse suivante :

secretariat@var.fff.fr

OBLIGATION :

Vérification des licences

Retour des feuilles des plateaux



District du Var de Football

U9F/U11F

Foot à 5

Bonne saison



Saison 2026/2027

- **Dimension des terrains :**

- Foot à 5 : Terrain = 35 à 40m x 25 à 30m
- But : 4x1,80 m
- Surface de réparation : 8 m x largeur du terrain

- **Ballon :** Taille 4

- **Nombre de joueuses :** 5 + 3 remplaçantes maximum

- **Temps de jeu :**

- 60 minutes : Exemple : 4x 12 minutes + 1 jeu/défi (10 minutes)

- **Temps de jeu/joueur :** tendre vers le 100%

- **Equipements :** Les protèges tibias sont obligatoires.

- **Hors jeu :** Pas de hors-jeu

- **Coups Francs :** Directs et adversaires à 4 m. Si la faute est commise dans la surface de réparation, il y a coup de pied de réparation (pénalty).

- **But :** Si le constri tombe : **BUT NON VALABLE**

- **Coup d'envoi :**

- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et clairement bougé (en avant ou en arrière).
- Si but marqué directement dans son propre camp : but refusé et reprise par un corner
- Si but marqué directement dans le but adverse : but refusé et reprise par un coup de pied de but
- Distance des adversaires sur le coup d'envoi : 4 m

- **Gardien de but :**

- Prendre le ballon à la main sur une passe d'un partenaire non autorisé en U9F/U11F

- Dégagement : Pas de volée, ni de 1/2 volée sinon coup franc indirect, ballon ramené sur la ligne des 8m, perpendiculairement à l'endroit de la faute. Mur autorisé.

- Relance protégée à 8m : Lors du coup de pied de but, ou lorsque le GdB est en possession du ballon à la main, l'adversaire est placé au-delà de la zone protégée. Il ne pourra pénétrer dans celle-ci que lorsque le ballon est touché par un partenaire du GdB ou a franchi la ligne de la zone protégée ou si le ballon sort en touche .

- **Coup de pied de réparation (pénalty) :** 8m face au but

- **Rentrée de touche :**

- Au pied, sur une passe au sol ou une conduite de balle
- Dans les 2 cas, interdiction de marquer directement, le ballon doit être touché par un autre joueur.
- Adversaires à 4 m

- **Coups de pied de but :** Ballon arrêté, à l'intérieur de la surface de réparation

- **Coups de pied de coin :** Au pied - Adversaires à 4 m

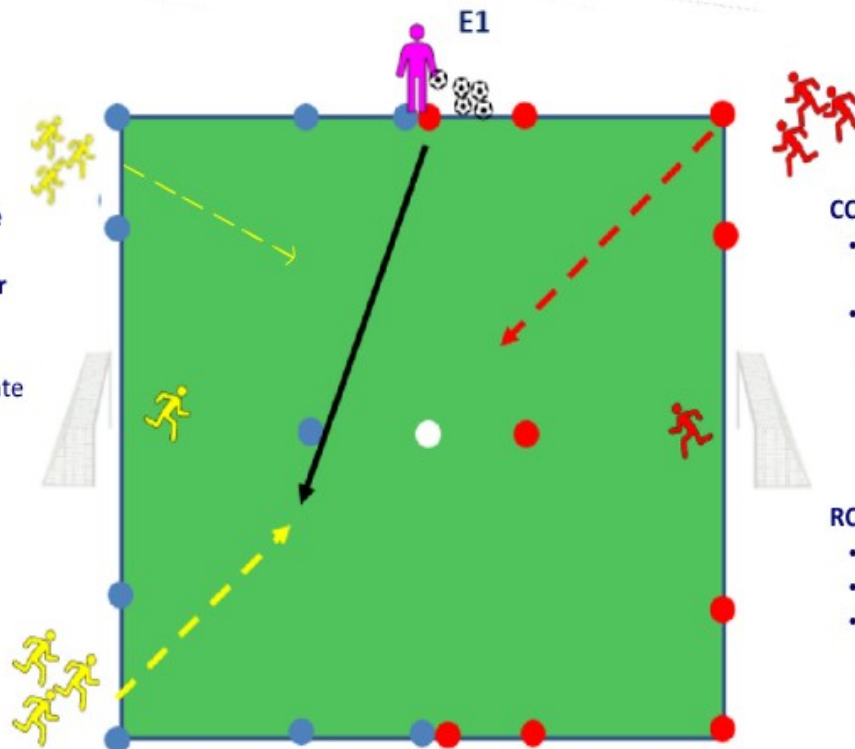
**Arbitrage éducatif
par les éducateurs
sur le côté**



Atelier : 2 contre 1

GRANDS PRINCIPES

- L'éducateur (E1) transmet le ballon à l'équipe jaune dès lors que le défenseur rouge est entré dans l'aire de jeu
- Les 2 joueurs jaunes doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant leur adversaire par la passe et/ou le dribble.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente d'aller marquer à son tour
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les lignes de touches



CONSEILS pour E1

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 réversibilité)
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent

ROLE DE L'EDUCATEUR :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

Conseil: sur la formule en 2c1, changer les rôles à la moitié du temps (5 minutes)

