

Fédération Tahitienne de Football



Journée Festival McDo
U7 - U9
Samedi 22 Mai 2021



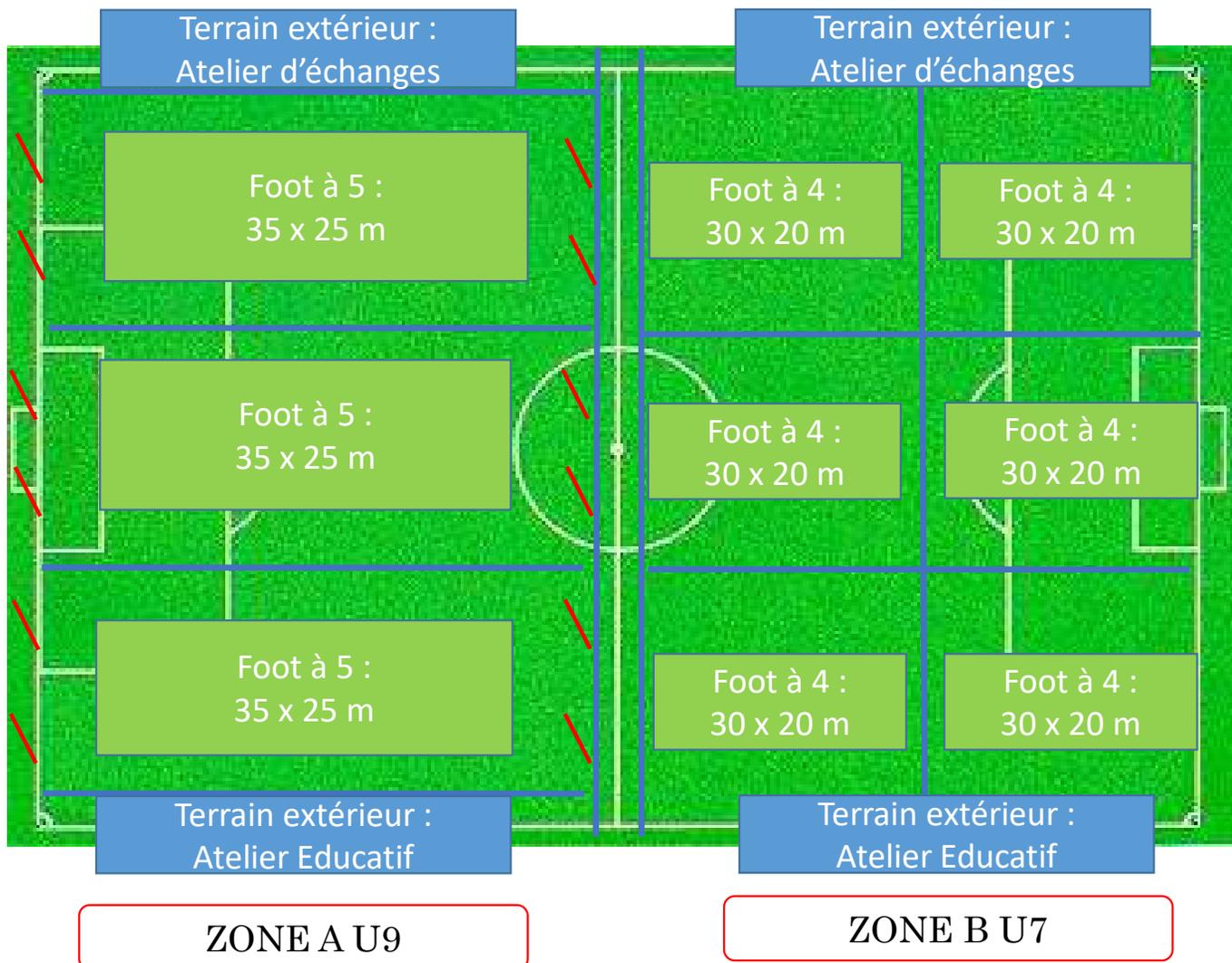
ORGANISATION U7 / U9

Nombre d'équipes par clubs et catégories

ENGAGEMENTS											
GR 1 : CENTRE	U7	U9	GR 2 : PRESQU'ILE	U7	U9	GR 3 : OUEST	U7	U9	GR 4 : EST	U7	U9
A.S Dragon	1	1	A.S Tairapu FC	1	1	A.S Central	1	1	A.S Arue	1	1
A.S Vaiete	0	1	A.S PUEU	1	1	A.S Tefana	3	4	A.S Venus	1	1
A.S J.T	0	1	A.S Mataiea	1	1	A.S T. Punaruu	2	2	A.S O.L. Mahina	1	1
A.S Pirae	2	1	A.S Papara FC	2	1	A.S Manu ura	0	1	A.S Papenoo	1	1
A.S Excelsior	0	1									
Total	3	5	Total	5	4	Total	6	8	Total	4	4



Zone et Terrain





Terrain de Football

Terrain pour le groupe 1 et 3 CENTRE et OUEST :

- Terrain de Football de Pirae
- Organisation A.S Pirae : U7 / U9

Terrain pour le groupe 2 PRESQU'ILE :

- Terrain de Football de Papara
- Organisation A.S Papara : U7 / U9

Terrain pour le groupe 4 EST :

- Terrain de Football de Mahina
- Organisation A.S Mahina : U7 / U9

Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



Déroulement Type d'un Plateau



LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



Organisation Festival U7

Format du Festival U7 – PLATEAU :

- **Mettre des équipes fixes sur chaque terrains et faire tourner les autres équipes à chaque rotations**
- 2 à 6 terrains : Long 20m x Large 30m

Catégorie U7 FOOT à 4 contre 4 dont 1GB :

- Rendez-vous à 8h30 sur place.
- Début du Festival 9h00 – Fin du Festival 11h00
- 5 rotations de 7 minutes (rencontres + ateliers)

Philosophie

- **Plateau Festif et Convivial**
- **Faire Jouer Tous les Enfants : Tendre vers le 100%**
- **Laisser les enfants Jouer le plus librement possible**

Compétences visées P.E.F et Atelier F.T.F. :

- **Atelier P.E.F :**
 - **Les Portes du Succes**
- **Objectif de l'Atelier :**
 - Sensibiliser sur le « tri des déchets » par l'intermédiaire d'un atelier technique.
- **Thème F.T.F : Développement moteur**
 - **Défendre son Chateau**

POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIETE

APPRENTISSAGE



Organisation Festival U9

Format du Festival U9 – PLATEAU :

- **Mettre des équipes fixes sur chaque terrains et faire tourner les autres équipes à chaque rotations**
- 1 terrain : Long 25M x Larg 30 M

Catégorie U9 FOOT à 5 contre 5 dont 1GB :

- Début du Festival 9h00 – Fin du Festival 11h00
- 6 rotations de 7 minutes (rencontres + ateliers)



Compétences visées P.E.F et Thème F.T.F :

- **Atelier P.E.F :**
- **Les Portes du succès**
- **Objectif de l'Atelier :**
- Sensibiliser sur le « tri des déchets » par l'intermédiaire d'un atelier technique
- **Thème F.T.F : Développement moteur**
- Défendre son château

**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU CAS PARTICULIERS DES RENTREES DE TOUCHE POUR LES U6-U7 ET LES U8-U9

LES RENTREES DE TOUCHE SE FONT AU PIED ,
SOIT

EN CONDUITE DE BALLE

OU

EN FAISANT UNE PASSE AU SOL



LES DIMENSIONS DES BUTS :
4 m sur 1,5 m



Les Portes du Succès

Consignes de l'atelier :

- Délimiter 2 zones distinctes :
 - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
 - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.
- Construire un parcours technique basé sur la réalisation d'une passe, d'un contrôle de balle et d'une prise de décision.
- Demander au « joueur passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur passeur » de réaliser une passe dans les pieds de son « partenaire ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de contrôler le ballon et de se diriger dans la « bonne » porte (V/F).
- Attribuer le point si la passe est réussie et si la « bonne » porte est franchie.
- Demander au joueur « passeur » de devenir joueur « réceptionneur » à la prochaine session.

- **Compétences visées :** Respecter ses partenaires et son éducateur
- **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :

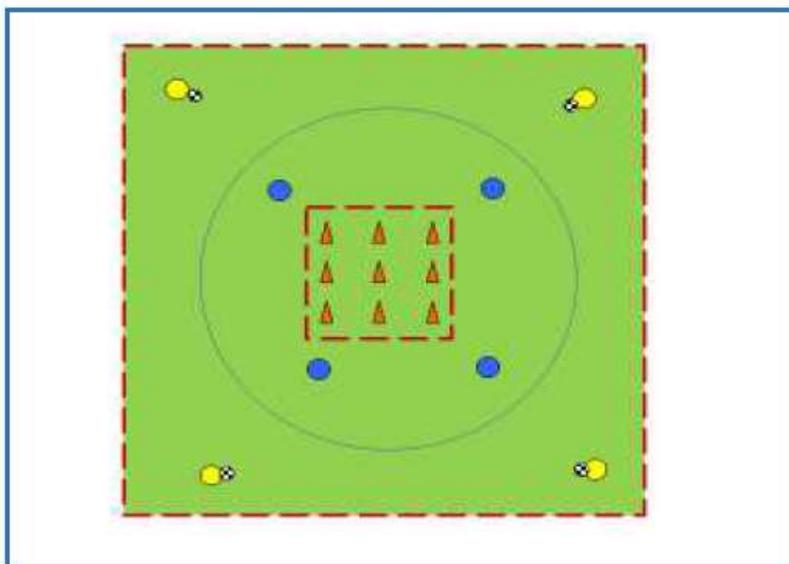




DEFENDRE SON CHÂTEAU Solidarité

Veiller à :

- Entraide des joueurs dans le château pour défendre quand le joueur qui est dans ma zone a tiré
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.



Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Objectif : toucher les quilles.
- 4 joueurs protègent les cônes dans le château. 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château.
- Les joueurs bleus doivent empêcher les joueurs jaunes de faire tomber les quilles sans sortir du château (espace délimité "rond").
- 1 point par quille tombée.

Dimension : 10 x 15 m

Fédération Tahitienne de Football



Festival U11 / U13

Beach Soccer

Samedi 22 Mai 2021





ORGANISATION U11 / U13

Nombre d'équipes par clubs et catégories

ENGAGEMENTS											
GR 1 : CENTRE			GR 2 : PRESQU'ILE			GR 3 : OUEST			GR 4 : EST		
U11	U13		U11	U13		U11	U13		U11	U13	
A.S Dragon	1	1	A.S Tairapu FC	1	1	A.S Central	1	1	A.S Arue	1	0
A.S Vaiete	1	0	A.S. PUEU	1	1	A.S Tefana	2	2	A.S Venus	1	1
A.S J.T	1	0	A.S Mataiea	1	1	AS T. Punaruu	1	1	A.S O.L. Mahina	1	1
A.S Pirae	1	2	A.S Papara FC	1	1	AS Manu ura	0	1	A.S Papenoo	1	0
A.S Tefana	1	1									
A.S Excelsior	1	0									
Total	6	4	Total	4	4	Total	4	5	Total	4	2



Organisation de la Journée

Les Equipes
U11
U13

BEACH SOCCER U11	BEACH SOCCER U13
Stade de Beach Soccer de la Fédération F.T.F. Rdv à 8h (A.S VAIETE / F.T.F.)	Stade de Beach Soccer PARC PAOFAI Rdv à 8h (A.S. PIRAE /PARC PAOFAI)
 <p>A.S VAIETE 1 A.S. O.L. MAHINA 1 A.S. TEFANA 3 A.S PUNARUU 1</p>	 <p>A.S. PIRAE 1 A.S. PIRAE 2 A.S PUNARUU 1 A.S. MANU URA 1 A.S. VENUS A.S. TEFANA 1</p>
GR.2 PRESQU'ILE BEACH SOCCER U11	GR.2 PRESQU'ILE BEACH SOCCER U13
Stade de Beach Soccer de PAPARA / TAHARUU (A.S. TAIARAPU/ TAHARUU)	Stade de Beach Soccer de PAPARA / TAHARUU (A.S. TAIARAPU/ TAHARUU)
 <p>A.S. PAPARA FC 1 A.S. TAIARAPU FC 1 A.S. PUEU 1 A.S. MATAIEA 1</p>	 <p>A.S. PAPARA FC 1 A.S. TAIARAPU FC 1 A.S. PUEU 1 A.S. MATAIEA 1</p>



Organisation de la Journée

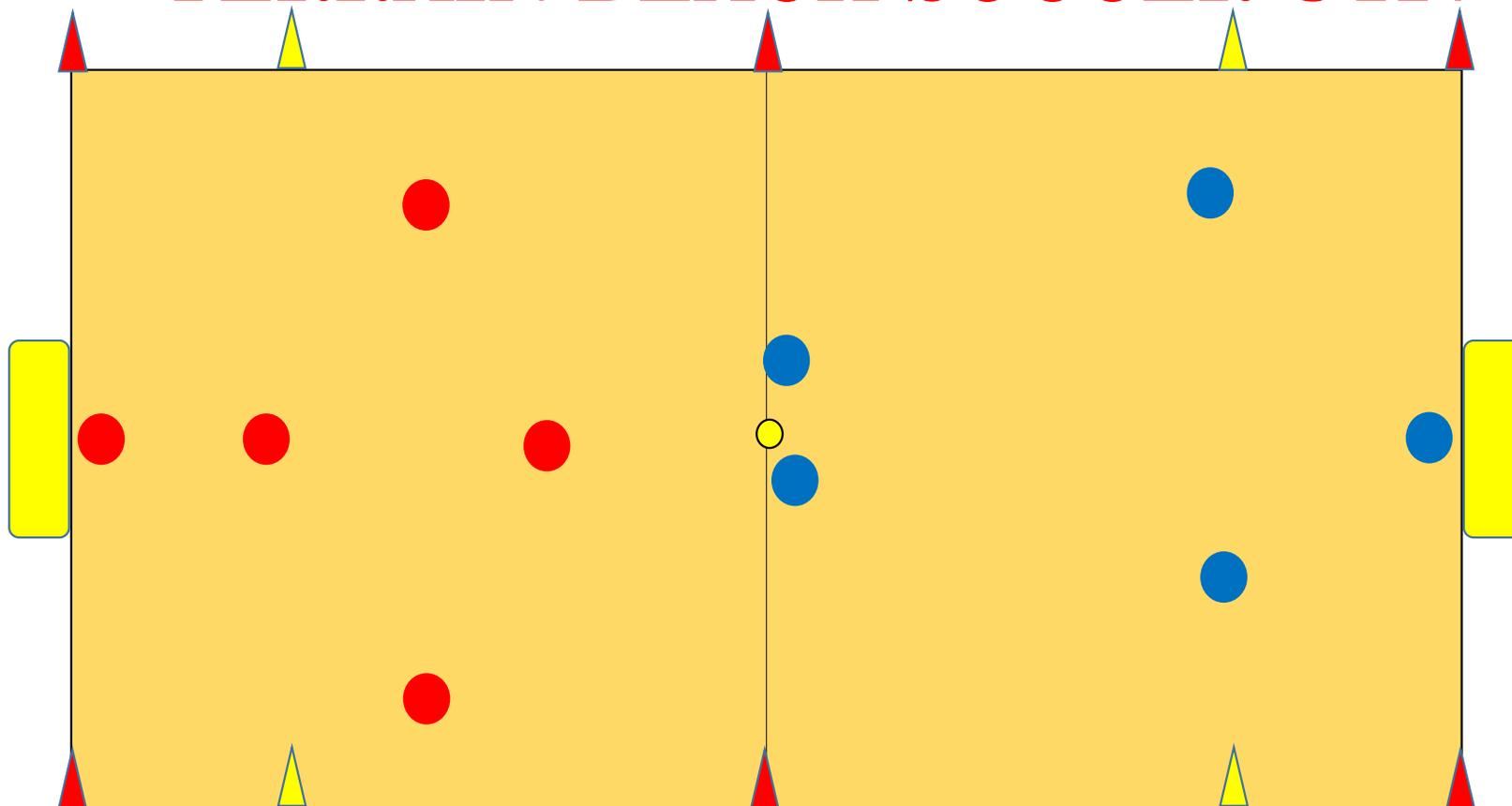
Les Equipes
U11
U13

BEACH SOCCER U11		BEACH SOCCER U13	
Terrain de Beach Soccer BAMBRIDGE Rdv 8h - Match 8h30 – 10h00 (A.S CENTRAL/FTF)		Terrain de Beach Soccer BAMBRIDGE Rdv 8h - Match 10h – 12h (A.S CENTRAL/FTF)	
	A.S. CENTRAL 1 A.S. DRAGON 1 A.S. TEFANA 1 A.S. TEFANA 2		A.S. CENTRAL 1 A.S. DRAGON 1 A.S. TEFANA 2 A.S. OM MAHINA 1 J.T
GR.4 EST BEACH SOCCER U11			
Terrain de Beach Soccer AORAI TINIHOU Rdv 8h - Match 8h30 – 11h (A.S VENUS / AORAI TINIHOU)			
	A.S. VENUS 1 A.S. ARUE A.S.J.T. A.S. PIRAE A.S. PAPENOO 1		



Fédération Tahitienne de Football

TERRAIN BEACH SOCCER U11 / U13



Temps de jeu : 2 x 7' ou 1 x 8' ou 1 x 10' ou 2 x 12' (Adaptabilité)

Chaque équipe joue 3, 4 ou 5 matchs. Joueur : 5 VS 5 (7 remplaçants / équipe maxi)

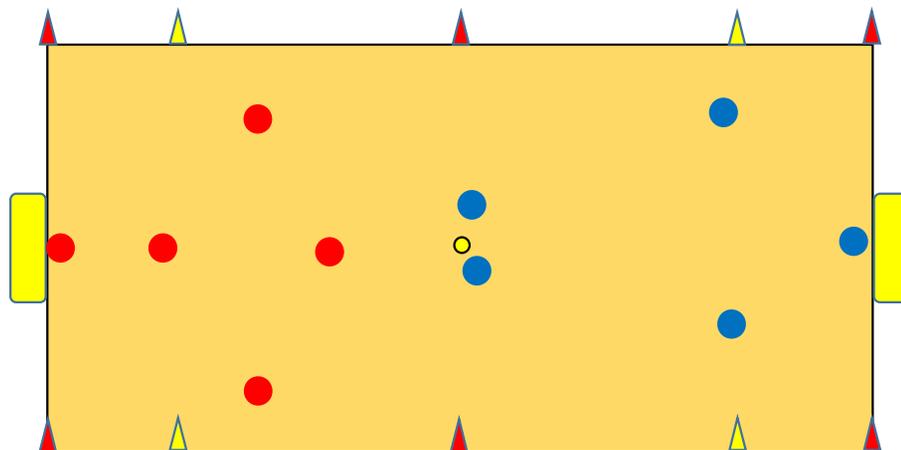


Fédération Tahitienne de Football

Rappel Règles du BEACH SOCCER

Arbitrage par 2 jeunes sur les cotés du Terrain

- 4 joueurs + 1 gardien de chaque côté sur le terrain (équipe composée de 12 joueurs dont 2 gardiens maximum)
- Remplacements de joueurs illimité avec la Chasuble
- Tous les coups francs sont directs, et le joueur qui reçoit la faute doit tirer sauf s'il est blessé.
- Zone 9 mètres (penalty) est délimitée par des drapeaux jaunes
- La ligne médiane est délimitée par des drapeaux rouges
- 4'' pour toutes les remises en Jeu
- Carton rouge : le joueur est expulsé, et le remplaçant (coéquipier) ne peut pas entrer avant un délai de 2 minutes (sauf si un but est marqué pendant ces 2 minutes).



Complémentaire au football pour développer des qualités physiques, techniques, tactiques et mentales.

Une pratique spectaculaire : 1 tir toutes les 30 secondes et une moyenne de 9 buts par match

***C'est un sport fun et festif
Fair Play s'il vous plait !!!***



BEACH SOCCER

LA PRATIQUE AÉRIENNE & RYTHMÉE

Adolescents,
seniors
et public
féminin

Beach
Soccer

PÉRIMÈTRE

Pratique à 5 joueurs (4 joueurs de champ et 1 gardien de but) sur un terrain en sable de dimension réduite (26-28 mètres de largeur et 35-37 mètres de longueur). Existence des structures permanentes ou temporaires sur le littoral (plages) ou dans les terres (complexes sportifs, aires de loisirs...)

CARACTÉRISTIQUES

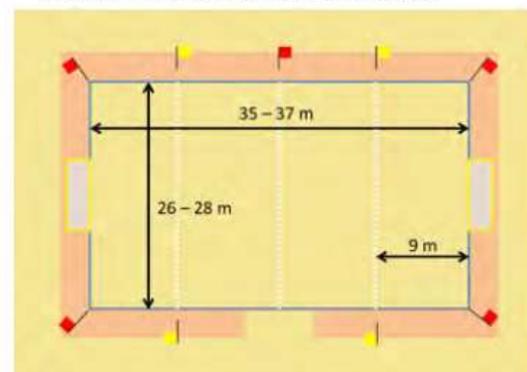
Jeu rythmé, aérien, gestes acrobatiques, jeu de transition, fun, festif

RÈGLES DE BASE

- Durée de jeu préconisée :
 - U17 à Seniors = 72 minutes (3 x 12 minutes)
 - U14/U16 = 48 minutes (3 x 8 minutes)
- Remplacement de joueurs illimité
- Coups francs, corners, touches, sorties de but à jouer dans les 4 secondes
- Touche exécutée au choix : pied ou main
- Coups francs directs (pas de mur) à réaliser par le joueur ayant subi la faute
- Pas de hors-jeu
- Gardien de but : Dégagements à la main uniquement et dans les 4 secondes

INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

- Pratique pieds nus ou chaussons spécifiques type « plongée »
- Ballon spécifique - voire Ballon Beach Volley (découverte ou catégories jeunes jusqu'à U15)
- Terrain : permanents ou temporaires sur le littoral (plages) ou dans les terres (complexes sportifs)





BEACH SOCCER

LA PRATIQUE AÉRIENNE & RYTHMÉE



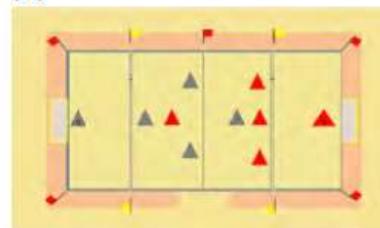
SYSTÈMES DE JEU OFFENSIF ▲

(A) 1 - 2 - 1 // (B) 2 - 2

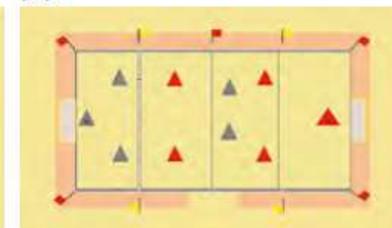
SYSTÈMES DE JEU DÉFENSIF ▲

(A) 3 - 1 // (B) 2 - 2

(A)



(B)



5 CONSEILS POUR ATTAQUER

Phases de jeu	Conseils
Approche	Analyser rapidement, agir et non subir
Conserver	Prendre le temps de mettre en place une combinaison
Progresser	Jeu combiné à 2 ou à 3 sur la relance du gardien
Déséquilibrer	Déplacement sans ballon
Finir	Louche pour frapper de volée, favoriser le jeu à 2 touches maximum

5 CONSEILS POUR DÉFENDRE

Phases de jeu	Conseils
Approche	Eviter les fautes pour ne pas concéder de coups francs
S'opposer à la progression	Distance entre les lignes, synchronisation
Protéger son but	Avoir les bonnes distances pour éviter les frappes adverses
Récupérer le ballon	Gagner les duels, anticiper, tacler
Approche	Respecter le temps d'effort et de récupération



Fédération Tahitienne de Football



FEDERATION TAHITIENNE DE FOOTBALL



Lieux :

Date :

Catégorie :

Horaire	ARRIVEE des EQUIPES (Feuille de match et dépôt des licences)		
		MATCH (2 x 7 minutes)	SCORE
8 h 30	1 - 2	-	
		-	
8 h 45	3 - 4	-	
		-	
9 h 00	1 - 3	-	
		-	
9 h 15	2 - 4	-	
		-	
9 h 30	1 - 4	-	
		-	
9 h 45	2 - 3	-	
		-	

Equipe 1 :	Equipe 2 :
Equipe 3 :	Equipe 4 :

EQUIPES		Matches			Total						Pts Total	
		M 1	M 2	M 3	G	GTB	P	PTB	BP	BC		
		Pts	Pts	Pts								
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											

G (Gagné) 4 Points , GTB (Gagné Tirs au But) 2 Points , P (Perdu) 0 Point, PTB (Perdu Tirs au But) 1 Point, BP (Buts Pour), BC (But Contre)

En cas d'égalité à la fin du Temps Règlementaire , Tir au But Mort subite.



Fédération Tahitienne de Football



FEDERATION TAHITIENNE DE FOOTBALL



Lieux :

Date :

Catégorie :

<u>Equipe 1 :</u>	<u>Equipe 4 :</u>
<u>Equipe 2 :</u>	<u>Equipe 5 :</u>
<u>Equipe 3 :</u>	

Horaire	ARRIVEE des EQUIPES (Feuille de match et dépôt des licences)			
	MATCH (1 x 10 minutes)			SCORE
8 h 30	1 - 4		-	
8 h 45	3 - 5		-	
9 h 00	1 - 2		-	
9 h 15	3 - 4		-	
9 h 30	2 - 5		-	
9 h 45	1 - 3		-	
10 h 00	2 - 4		-	
10 h 15	1 - 5		-	
10 h 30	2 - 3		-	
10 h 45	4 - 5		-	

EQUIPES	Matches				Total						Pts Total
	M 1	M 2	M 3	M 4	G	GTB	P	PTB	BP	BC	
	Pts	Pts	Pts	Pts							
Points											
	Score										
Points											
	Score										
Points											
	Score										
Points											
	Score										

G (Gagné) 4 Points , GTB (Gagné Tirs au But) 2 Points , P (Perdu) 0 Point , PTB (Perdu Tirs au But) 1 Point, BP (Buts Pour) , BC (But Contre)
En cas d'égalité à la fin du Temps Règlementaire , Tir au But Mort subite.



Fédération Tahitienne de Football



FEDERATION TAHITIENNE DE FOOTBALL



Lieux :

Date :

Catégorie :

<u>Equipe 1 :</u>	<u>Equipe 4 :</u>
<u>Equipe 2 :</u>	<u>Equipe 5 :</u>
<u>Equipe 3 :</u>	<u>Equipe 6 :</u>

Horaire	ARRIVEE des EQUIPES (Feuille de match et dépôt des licences)		
		MATCH (1 x 8 minutes)	SCORE
8 h 30	1 - 2	-	
8 h 40	3 - 4	-	
8 h 50	5 - 6	-	
9 h 00	1 - 3	-	
9 h 10	2 - 5	-	
9 h 20	4 - 6	-	
9 h 30	1 - 5	-	
9 h 40	2 - 4	-	
9 h 50	3 - 6	-	
10 h 00	1 - 4	-	
10 h 10	2 - 6	-	
10 h 20	3 - 5	-	
10 h 30	1 - 6	-	
10 h 40	2 - 3	-	
10 h 50	4 - 5	-	

EQUIPES	Matches					Total						Total
	M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	G	GTB	P	PTB	BP	BC	
	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts							
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											
	Points											
	Score											

G (Gagné) 4 Points , GTB (Gagné Tirs au But) 2 Points , P (Perdu) 0 Point , PTB (Perdu Tirs au But) 1 Point, BP (Buts Pour) , BC (But Contre)
En cas d'égalité à la fin du Temps Règlementaire , Tir au But Mort subite.