



GUIDE DE LA **PRATIQUE**

Foot 5



ÉDITO

LE MOT D'HUBERT FOURNIER

Directeur Technique National



Si le Foot5 s'est tout d'abord invité dans les structures privées, cette pratique constitue aujourd'hui une des disciplines développées par la Fédération Française de Football dans le cadre de l'évolution souhaitée de son offre de pratique.

Les caractéristiques du Foot5 coïncident parfaitement avec les enjeux et objectifs de notre fédération :

1. Une pratique à effectif réduit, adaptée à tous les publics quels que soient leurs âges et leurs niveaux,
2. Une pratique avec des règles simples et modulables,
3. Une pratique qui peut tout autant se décliner sous une forme « loisir » et sous une forme « compétition »,
4. Une pratique avec peu de temps morts ce qui permet une activité technique importante puisque le ballon demeure dans l'aire de jeu,
5. Une pratique qui privilégie un jeu offensif basé sur des changements de rythme et des transitions quasi-permanentes.

Afin d'afficher sa volonté de développement du Foot5 dans les clubs, la FFF encourage la construction de terrains spécifiques financés dans le cadre du Fond d'Aide au Football Amateur (FAFA).

La multiplication de ces nouvelles aires de jeu se veut complémentaire et non concurrente des installations existantes des structures privées.

La mise en place de terrains Foot5 au sein des clubs révèle également un autre intérêt majeur car l'espace clos et la surface proposés permettent d'y installer d'autres pratiques nouvelles comme le Foot en marchant, le Futnet ou encore le Fit Foot.

Pour permettre le développement du Foot5, la FFF met également à disposition des clubs tous les documents d'ordre technique et réglementaire nécessaires afin de faciliter la mise en place de cette pratique.

Enfin, la direction technique nationale propose des outils didactiques et pédagogiques pour diversifier les formats de pratique et construire des séances d'entraînement adaptées aux différents publics.

En conclusion, le Foot5 constitue une pratique à part entière et non entièrement à part. Sa marge de développement et de progression au sein des clubs est très importante que ce soit en pratique associée aux autres formes de football ou que ce soit en pratique spécifique. Il convient donc d'encourager tous les acteurs du football (élus locaux, dirigeants, éducateurs...) à s'engager résolument dans la généralisation du Foot5 qui contribuera, à n'en pas douter, à la qualité et à l'avenir du football français.

LE *Foot5*, UNE PRATIQUE EN PLEIN DÉVELOPPEMENT DANS LES CLUBS



Si vous ne voyez pas la vidéo, vous pouvez la visionner à l'adresse suivante

www.youtube.com/watch?v=5P9p9lOdJkA



SOMMAIRE



I. LES ORIGINES DU FOOT5 5

II. LE PROGRAMME DE DÉVELOPPEMENT FÉDÉRAL 7

III. LA PRATIQUE 10

La philosophie	11
Les équipements et l'arbitrage	12
Les règles techniques	13
L'entraînement	15
Les conseils	16
5 échauffements	19
5 jeux	25
5 situations	31
5 exercices	37
5 stratégies	43
La rencontre	49

IV. LES FORMATIONS 50

La formation en e-learning	51
La formation avec délivrance d'une attestation Fédérale	52

V. VOTRE TERRAIN FOOT5 53

Cahier des charges du terrain de Foot5	54
Entretien et conseils pratiques	55

VI. LA GESTION OPÉRAIRE 56

Les publics utilisateurs	57
Planning type d'utilisation	59
Conditions d'utilisation et gestion du terrain	60
Les 5 principes d'utilisation	61
Comment animer son terrain de Foot5	62

VII. LE MARCHÉ PRIVÉ DU FOOT5 63

Objectifs / Méthodologie	64
Notre échantillon	65
L'image du Foot5	66
Le rapport au football	67
La place du Foot5 dans la pratique sportive	68
Le début de pratique	69
Fréquence de pratique	70
Motivations de pratique	71
Les raisons de pratique selon l'âge	72
Les partenaires de pratique	73
Ratio Licenciés FFF vs. Praticants de Foot5	74
Critères de choix	75

▶ ***I. LES ORIGINES*** ***DU FOOT5***

LES 5 ORIGINES DU *Foot5*

LES DIFFÉRENTES FORMES DE FOOT5

Il existe 3 formes très connues de Foot à 5 : le Beach Soccer, le Futsal et le Five A side.

Historiquement, le premier centre privé de Foot5, inspiré du modèle anglais, a été créé à Rennes en 1998 par Hugues Bertagnolio et se dénommait « Soccer Center ». Par la suite, le premier SoccerFive a été réalisé à Clermont-Ferrand en 2004. Puis, en 2005, la société française Urban Football annonçait sur son site Internet « Le Foot5 débarque en France ». La France semble alors découvrir, vingt ans après nos voisins britanniques, qui l'ont inventé, un concept sportif marchand qui vient étoffer l'offre de loisirs sportifs à destination des actifs urbains.

Ce concept, c'est le Five A Side Football, importé en France sous le nom de Foot indoor ou de Foot5.

LA LONDON FIVE A SIDE CHAMPIONSHIP

La légende veut que le Five A Side Football ait été inspiré par les clubs professionnels de football anglais à la fin des années 50, afin de développer la vivacité, la technique et le jeu court.

Cette pratique prendra véritablement son envol au Royaume-Uni en 1954, grâce au fameux « London Five A side Championship » : un tournoi entre équipes professionnelles anglaises de football, créé par le quotidien « The Evening Standard »

qui rencontrera un immense succès populaire dans tout le Royaume.

Diffusé à la télévision par la BBC, il réunissait chaque année, les meilleurs clubs londoniens de l'époque : Arsenal FC, Charlton, Chelsea, Crystal Palace, QPR, Tottenham, West Ham,... ils étaient déjà tous là !

Vidéo Match Exhibition Foot5 

UNE FORME DE JEU INNOVANTE ... ISSUE D'UNE ANOMALIE

Cette médiatisation permit à la discipline de s'imposer sur les campus universitaires et les quartiers populaires britanniques au sein desquels de nombreux terrains furent alors construits.

Le « London Five A Side Championship » formalisera également définitivement un élément qui fait la spécificité de ce sport : les palissades autour du terrain pouvant être utilisées dans le jeu.

En effet, entre 1954 et 1958, les premières éditions du tournoi se disputèrent à la Harringay Arena de Londres, beaucoup plus connue à l'époque pour être une salle dédiée aux sports de glace ; une patinoire plus adaptée au Hockey donc...

UN VIRAGE RATÉ AVEC LA FIFA

La FIFA tenta de développer ce sport dans les années 70/80 mais devant le manque d'infrastructures existantes, préféra finalement axer ses efforts sur le développement du Futsal avec l'avantage de gymnases déjà existants.

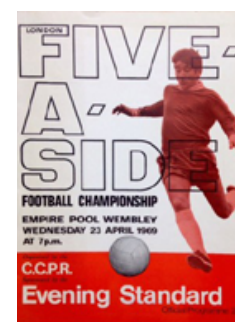
Le projet est demeuré à l'état de projet.

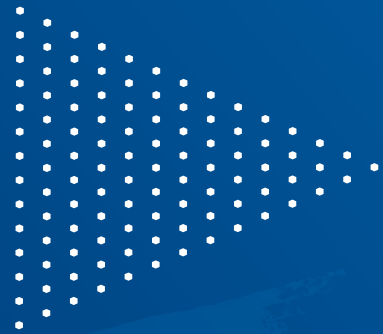
LA VERSION MODERNE DU FIVE A SIDE POPULARISÉE PAR UN ÉCOSAIS

Année 1983, dans la banlieue de Glasgow (Ecosse) : Keith Rodgers, un jeune étudiant passionné de football mais dépité de ne plus pouvoir pratiquer son sport favori en mode loisir et hors des clubs traditionnels, eu l'idée de transformer un vieux terrain de tennis à l'abandon en terrain de Foot5 doté d'un revêtement en gazon synthétique dont la surface de jeu est ceinturée par des palissades et il était équipé de buts bas.

Sans le savoir, il venait d'inventer le Five A Side Football moderne et la taille standard du terrain idéal à sa pratique !

Le concept du jeune écossais sera ensuite véritablement formalisé lorsqu'il concrétisera son projet d'ouverture du premier centre privé dédié à la discipline à Paisley (Ecosse) en 1987.





II. LE PROGRAMME DE DÉVELOPPEMENT FÉDÉRAL

LE PROGRAMME DE DÉVELOPPEMENT FÉDÉRAL

Le Foot5 est identifié comme fer de lance du développement du football loisir au sein de la FFF et doit contribuer ainsi à la structuration du football de demain. Mis en place en début d'année 2015, le programme de développement fédéral entre maintenant dans sa phase opérationnelle et s'organise autour de deux axes afin de développer la pratique sur tout le territoire :

DANS LES ZONES RURALES OU SEMI-RURALES :

Offrir un nouvel outil d'animation et de structuration aux clubs, aux collectivités, aux Districts et aux Ligues.

L'objectif : Le terrain de Foot5 est un formidable outil pour :

- ▶ animer l'entraînement de toutes les catégories ;
- ▶ développer une pratique loisir et notamment une section dédiée au sein du club ;
- ▶ accueillir un nouveau type de public (scolaires, entreprises, administrations, public santé).

Connaissez-vous le co-financement AnS-FFF dans le cadre du plan « 5 000 terrains de sport » ?

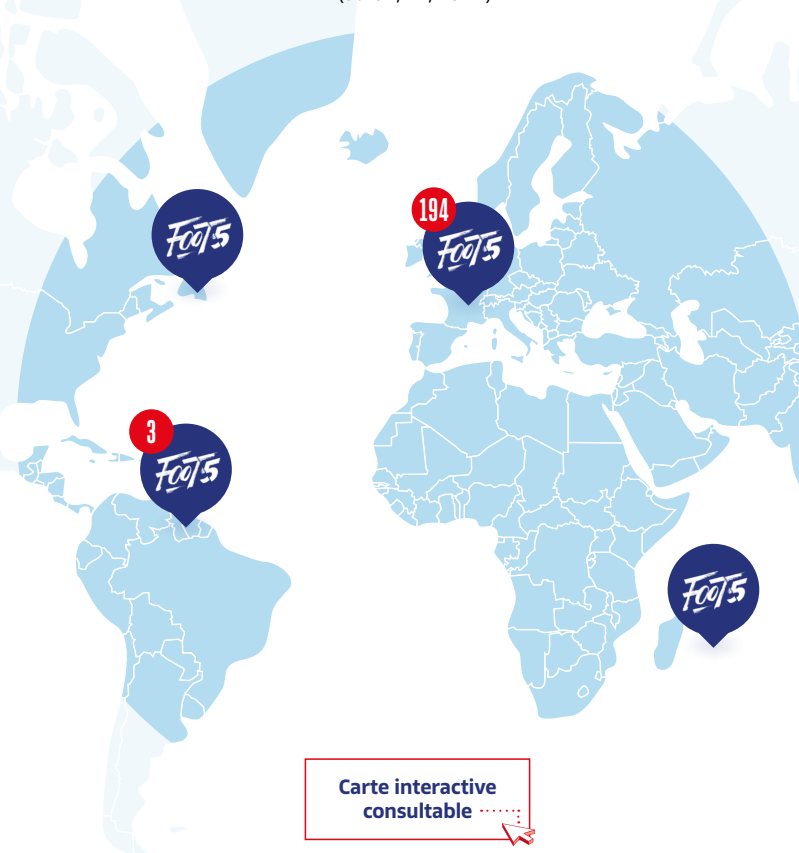
Ce programme, lancé en 2022 dans le cadre des JOP de Paris 2024, vise à accompagner financièrement les clubs, les collectivités, les Districts et les Ligues dans la création d'équipements sportifs de proximité comme les terrains de Foot5.

À savoir qu'à compter de janvier 2023, les dispositifs « 5 000 terrains de sport » de l'Agence nationale du Sport et « Fonds d'Aide au Football Amateur - Chapitre Équipement Foot5 » de la Fédération Française de Football sont mutualisés, pour permettre aux porteurs de projet(s) de bénéficier d'un co-financement pouvant aller de 50 à 70 % maximum du montant subventionnable selon le coût du projet.

Pour plus d'informations :
<https://www.fff.fr/14-le-football-amateur/673-subventions-terrains-foot5-et-futsal-exterieur.html>

CARTOGRAPHIE DES TERRAINS DE FOOT5 CO-FINANCÉS PAR LA FFF

(au 31/12/2024)



Carte interactive consultable

DANS LES ZONES URBAINES :

Fédérer tous les acteurs du foot5.



Tenant compte de leur influence, de leur expertise et de leur expérience, la FFF s'est rapprochée des réseaux et des associations regroupant des centres Foot5 pour renforcer leurs relations avec les instances de proximité (Ligues, Districts, Clubs).

Le projet s'appuie sur un partenariat actif dans un objectif de complémentarité et de progrès mutuel.

L'objectif pour les Ligues, Districts, Clubs qui n'auraient pas de terrain est de développer la pratique :

- ▶ pour les licenciés et les clubs (tarifs préférentiels, manifestations évènementielles...).
- ▶ pour conquérir de nouveaux publics (santé, entreprise).

Pour les centres privés, l'objectif est de démocratiser la pratique, de mieux l'encadrer mais aussi d'attirer de nouveaux publics dans leurs complexes.

LE PROGRAMME DE DÉVELOPPEMENT FÉDÉRAL



CONVENTION ENTRE LE CENTRE DE FOOT5 ET SA LIGUE / SON DISTRICT DE PROXIMITÉ

La Fédération Française de Football et l'Association Nationale de Foot à 5 (ANF5), qui regroupe des Réseaux Privés de Foot5 tels que Convi' Groupe, Le Five et UrbanSoccer, ont officiellement acté une convention de collaboration, dont les principaux points sont énoncés dans la partie droite de cette page. (<https://www.anf5.fr/>)

Pour tout autre Réseau ou Centre Privé indépendant désirant établir une convention territoriale avec une ou plusieurs ligues et/ou districts, la FFF proposera un modèle-type soigneusement élaboré. Ce modèle vise l'équilibre, tout en respectant scrupuleusement les objectifs et les devoirs inhérents à chaque partie impliquée.



LES AVANTAGES DANS LES CENTRES ANF5

AVANTAGES EN FAVEUR DES LIGUES ET DISTRICTS

Accueillir à titre gratuit de 1 à 5 évènements dont :

- ▶ **1 évènement annuel pour l'un des publics prioritaires** suivants : licenciées féminines / personnes en situation de handicap / licenciés « loisir » de la FFF ;
- ▶ **1 évènement en faveur de la pratique du « Foot en marchant »** : favoriser l'accueil d'une phase départementale/régionale d'un critérium Foot en marchant ;
- ▶ **1 évènement en faveur de la pratique du Foot5** : comme l'accueil d'une phase départementale/régionale d'un critérium Foot5 avec, à minima, un créneau de 3h sur deux (2) terrains.

Accueillir à des tarifs réduits (minimum 30% de réduction sur le tarif appliqué selon les créneaux) un certain nombre d'évènements annuels organisés, par Saison Sportive, par le District / la Ligue (rassemblement de jeunes, sessions de formation, actions d'animation...) avec, à minima, un créneau de 3h sur deux (2) terrains. Le nombre d'évènements organisés sera déterminé en fonction des accords locaux (accord entre les instances fédérales et les Centres) et les créneaux déterminés par l'ANF5 (ou d'un commun accord avec le District / la Ligue concerné(e)).

AVANTAGES EN FAVEUR DES CLUBS ET LICENCIÉS FFF

▶ Pour les clubs :

- ▶ **25 % sur les Heures FFF*** (sur présentation d'une licence éducateur(trice) ou dirigeant(e) de l'encadrant(e) FFF).

▶ Pour les licencié(e)s :

- ▶ **25 % sur les Heures FFF*** (sur présentation de l'attestation de licence joueuse/joueurs FFF).
- ▶ **10 % sur la formule Anniversaire « Équipe de France »** pour les licencié(e)s fêtant leur anniversaire (sur présentation de l'attestation de licence joueuse/joueurs FFF).

* L'« Heure FFF » est une heure de pratique à tarif réduit dont le montant est déterminé par chaque Centre ANF5.

Liste des centres de Foot5 ANF5



LA PHILOSOPHIE

LES ÉQUIPEMENTS
ET L'ARBITRAGE

LES RÈGLES
TECHNIQUES

L'ENTRAÎNEMENT

LES CONSEILS

LA RENCONTRE

▶ **III. LA PRATIQUE**

LA PHILOSOPHIE DU *Foot5*

LES 5 VALEURS

- P PLAISIR** de jouer, de regarder, d'encadrer
- R RESPECT** de l'adversaire, des différences
- E ENGAGEMENT** sportif comme bénévole
- T TOLÉRANCE** envers les autres mais aussi envers les évolutions de la société
- S SOLIDARITÉ** dans la pratique du sport d'équipe comme dans la relation entre les mondes amateurs et professionnels

LES 5 RÈGLES

- ▶ **5 CONTRE 5**
4 + 1 gardien de but - 3 remplaçants maximum - Remplacement illimité lors d'un arrêt de jeu
- ▶ **GARDIEN DE BUT**
Ne peut pas dégager de volée ou demi-volée
- ▶ **SORTIES / REMISES EN JEU**
Le ballon est sorti lorsqu'il touche les filets au-dessus des palissades (latéraux ou derrière les buts), le filet de toit ou sort du terrain. Les remises en jeu s'effectuent de deux façons, en fonction de l'endroit de la sortie du ballon :
 - **Si le ballon, touché en dernier par un défenseur ou le gardien** de l'équipe défendante, touche les filets derrière les buts alors : coup de pied de coin (corner) > reprise du jeu au milieu de terrain par l'équipe bénéficiaire du corner. Le ballon doit être placé sur la ligne médiane, à un (1) mètre maximum de la palissade, du côté où le ballon est sorti de l'aire de jeu.
 - **DANS TOUS LES AUTRES CAS (ex : si le ballon a touché les filets latéraux...)** alors : **coup de pied de but** > reprise du jeu depuis la surface de réparation du gardien de but dont l'équipe est bénéficiaire. Le gardien doit le remettre en jeu, au pied, ballon posé au sol. Sinon, coup franc indirect, sur la ligne de surface de réparation, à l'endroit le plus proche de la faute.
- ▶ **5 MÈTRES**
Pour toutes les remises en jeu (penalty, touche, corner, engagement, coup franc), les adversaires se trouvent à 5 mètres minimum
- ▶ **5 SECONDES**
C'est le temps maximum pour remettre le ballon en jeu

LES 5 INTERDICTIONS MAJEURES

- ▶ **TENIR**
Interdiction de tenir un adversaire par le maillot ou le short
- ▶ **POUSSER**
Interdiction de bousculer un adversaire, notamment en direction de la palissade
- ▶ **TACLER**
Interdiction de se jeter au sol pour intercepter le ballon
- ▶ **ACCROCHER**
Le filet ou les palissades, c'est une question de sécurité !
- ▶ **BLOQUER**
Interdiction d'immobiliser un joueur dans un coin ou contre la palissade ; il doit toujours avoir la possibilité de faire une passe ou de sortir en conduite de balle

**EN CAS DE NON-RESPECT :
COUP FRANC INDIRECT À L'ENDROIT DE LA FAUTE**

LES 5 DEVOIRS

- ▶ **TENUE ADAPTÉE**
Pas de chaussures à crampons moulés ou vissés. Les protège-tibias sont obligatoires
- ▶ **ÉCHAUFFEMENT**
Préparer son corps à l'effort de manière suffisante et progressive évitera les risques de blessures...
- ▶ **PARTAGE DU TEMPS DE JEU**
Faire des rotations régulières car c'est une pratique intense
- ▶ **AUTO-ARBITRAGE OU ARBITRAGE**
Admettre ses erreurs, c'est la clé d'une pratique exceptionnelle !
- ▶ **ÉTAT D'ESPRIT**
Pas d'enjeu mais du JEU ! Le Fair-Play est une priorité !



Scannez le QR Code
ci-après pour télécharger
le poster des Lois du jeu Foot5



ÉQUIPEMENTS ET ARBITRAGE



TERRAIN

Plus d'information dans la partie « **Votre terrain de Foot5** » 

MATÉRIEL

► Un kit arbitrage

► Ballon de football taille 5 ou ballon de Futsal taille 4

Tout attribut vestimentaire dangereux doit être enlevé. C'est notamment le cas des montres, colliers ou bracelets.

Les chaussures à crampons moulés ou vissés sont interdites.

Seules les baskets plates, les baskets à semelles lisses ou les chaussures dites stabilisées sont autorisées.

► Le port des protège-tibias est obligatoire

ARBITRAGE

Auto-arbitrage ou 1 arbitre



RÈGLES TECHNIQUES

DURÉE DE LA RENCONTRE

- ▶ La pratique ne peut pas excéder 60 minutes sur une journée
- ▶ **La durée des rencontres est à adapter en fonction du format choisi (exemple: format Coupe, format Championnat et du nombre d'équipes présentes.)**
Exemples: 4 x 15 minutes, 5 x 12 minutes...

Voir page « La Rencontre »

TOUCHE

Le ballon est considéré comme étant sorti de la zone de jeu lorsque :

- ▶ **Le ballon touche les filets surmontant les palissades latérales et le filet de toit**
- ▶ **Le ballon sort du terrain**

Dans ces cas précis, la remise en jeu s'effectue, au pied, par le gardien de but de l'équipe bénéficiaire depuis sa surface de réparation.

Les joueurs adverses doivent se tenir alors à une distance minimale de 5 mètres.

ENGAGEMENT

Après chaque but, l'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.



Scannez le QR Code
ci-après pour découvrir
l'ensemble des Lois du jeu Foot5



COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendant, touche les filets surmontant les palissades derrière les buts.

Exécution : le ballon doit être placé sur la ligne médiane, à un (1) mètre maximum de la palissade, du côté où le ballon est sorti de l'aire de jeu.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

COUPS FRANCS ET HORS-JEU

Tous les coups francs sont indirects.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup franc.

Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

Hors-jeu : Il n'y a pas de hors-jeu.



FAUTES

Est considéré comme une faute, le fait de :

- #1 S'accrocher à la palissade, aux filets ou à un(e) joueur(euse)
- #2 Tenir ou pousser un partenaire/un adversaire
- #3 Tacler ou frapper son adversaire
- #4 Charger volontairement un adversaire, y compris s'il est proche de la palissade
- #5 Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface)
- #6 Conserver le ballon dans les mains plus de 5 secondes lorsque l'on est Gardien de but ou remettre en jeu après le délai autorisé de 5 secondes
- #7 Menacer ou bousculer un partenaire/un adversaire
- #8 Bloquer volontairement l'évolution d'un adversaire
- #9 Jouer le ballon lorsque le joueur est au sol

Dans certaines situations, un carton jaune et/ou rouge peut être attribué à un joueur.

Le carton jaune engendre une exclusion temporaire de 4 minutes et un coup de pied de réparation (penalty).

Le carton rouge engendre une exclusion définitive et un coup de pied de réparation (penalty).

Après l'accord de l'arbitre et/ou du responsable de plateau, le/la joueur(euse) exclu(e) définitivement peut être remplacé(e) par un(e) partenaire après 4 minutes effectives de jeu, uniquement si l'exclusion fait suite à 2 exclusions temporaires.

COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Le coup de pied de réparation est effectué à une distance de 6 mètres, sur le point identifié sur la ligne de la surface de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est autorisé à faire un seul pas d'élan.

Tous les joueurs doivent se positionner à une distance de 5 mètres du point de penalty, en se tenant derrière celui-ci et en restant à l'intérieur des limites du terrain.

Au moment du tir, le gardien doit avoir au moins un pied sur sa ligne de but. Dans le cas contraire, le coup de pied de réparation devra être repris.

SURFACE DE RÉPARATION & GARDIEN DE BUT

Elle représente la surface d'intervention à la main du gardien. Cette zone est délimitée par une ligne.

L'ensemble des joueurs des deux équipes a la possibilité de jouer dans cet espace et donc de le traverser avec ou sans ballon.

Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée.

Le gardien n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire.

Dans la continuité d'une action de jeu, la relance du gardien de but s'effectue à la main depuis sa surface ou au pied, ballon posé au sol, dans la limite de 5 secondes.

Interdiction de marquer directement sur une relance.

Le gardien de but peut sortir de sa surface de réparation, sans le ballon, et ensuite participer au jeu.

Si le gardien de but saisit délibérément le ballon à la main en dehors de sa surface, cela entraîne automatiquement un coup franc indirect.

FILETS ET PALISSADES

Il est interdit d'attraper les filets surmontant les palissades avec les mains, dans ce cas un coup franc doit être accordé à l'équipe adverse. Tout joueur bloqué dans un coin dos à un adversaire et face à la palissade ne doit pas être attaqué. Aucun contact n'est toléré près des palissades.



L'ENTRAÎNEMENT

LA SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

DÉBUTANT ★

INTERMÉDIAIRE ★★

EXPERT ★★★

JE DÉCOUVRE

JE JOUE

JE M'ENTRAÎNE

Le Foot5 est une pratique intense. Pour exceller, il est essentiel d'être physiquement préparé, ce qui rend l'échauffement incontournable.

Avec ballon en 2 parties :

- ▶ Répétition de gammes techniques
- ▶ Forme jouée



Pensez à vous **hydrater** tout au long de la séance.



Après un effort intense, **prendre quelques minutes pour s'étirer.**

L'ÉCHAUFFEMENT			
CONTENU	JEU	JEU	JEU
	EXERCICE	JEU SITUATION OU EXERCICE	SITUATION
			EXERCICE
MATCH 5 CONTRE 5			
ÉTIREMENTS RETOUR AU CALME			

LES CONSEILS

DÉBUTANT ★

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mise en situation.

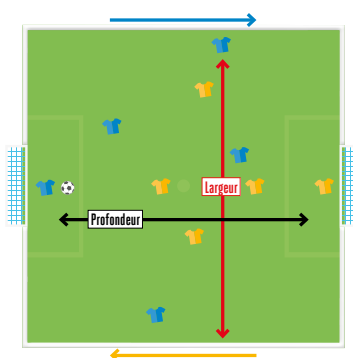
Pour aller plus loin, nous vous invitons à suivre le module de formation Foot5 de la FFF.



JEU

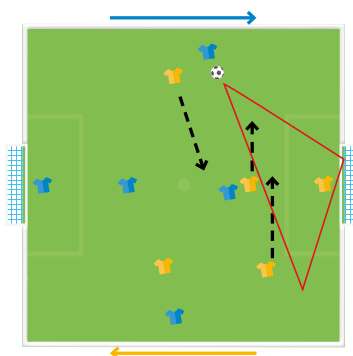
OFFENSIF

- Occuper l'espace en largeur et en profondeur.



DÉFENSIVE

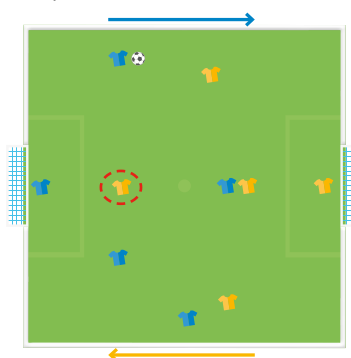
- Se déplacer/replacer pour protéger l'axe ballon but en permanence.



TRANSITION

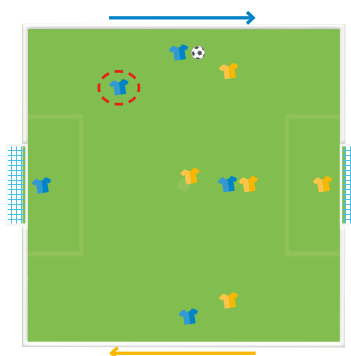
OFFENSIF

- Anticiper le gain du ballon : Garder un appui disponible en cas de récupération.



DÉFENSIVE

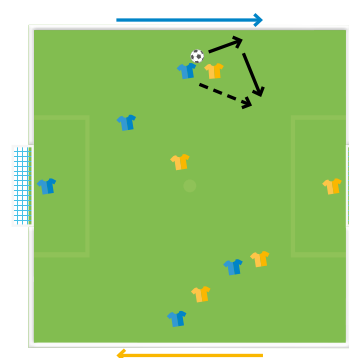
- Anticiper la perte du ballon : Garder un soutien / une couverture disponible en cas de perte du ballon.



PALISSADE

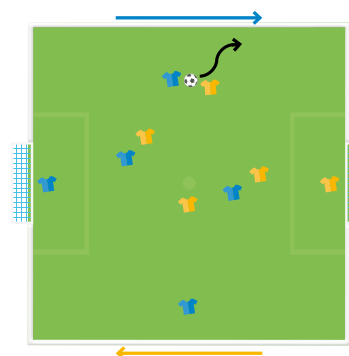
OFFENSIF

- Penser à l'utiliser pour soi-même dans le temps offensif (exemple une-deux).



DÉFENSIVE

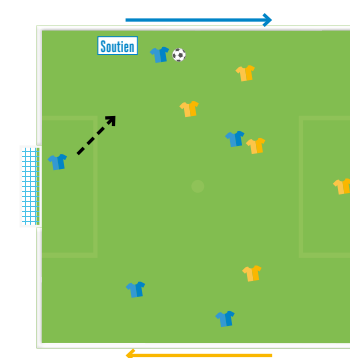
- Défensivement, orienter les adversaires vers les palissades.



GARDIEN DE BUT

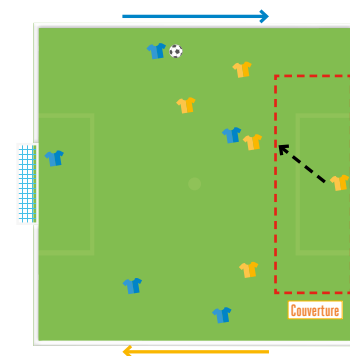
OFFENSIF

- Jouer le rôle de soutien en phase offensive.



DÉFENSIVE

- Jouer le rôle de libéro en phase défensive.



LES CONSEILS

INTERMÉDIAIRE ★★

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mise en situation.

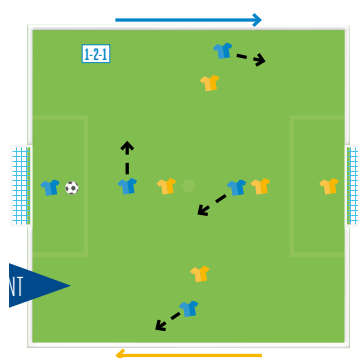
Pour aller plus loin, nous vous invitons à suivre le module de formation Foot5 de la FFF.



JEU

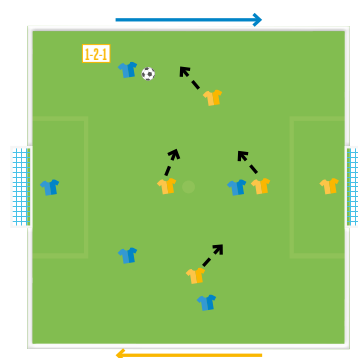
OFFENSIF

- Adopter un système et l'animer par des déplacements.



DÉFENSIVE

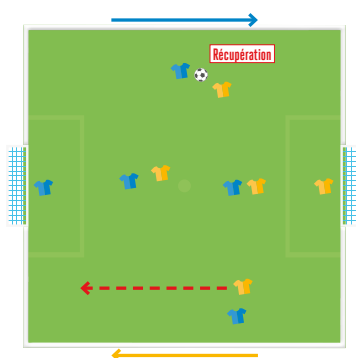
- Adopter un système pour réduire les espaces et intervalles.



TRANSITION

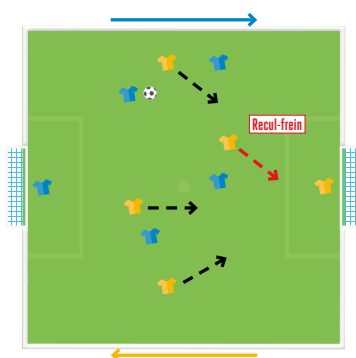
OFFENSIF

- Se projeter rapidement pour garder le temps d'avance lors de la récupération.



DÉFENSIVE

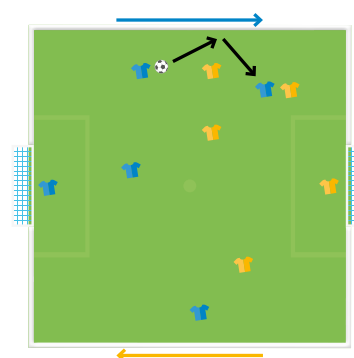
- Gagner du temps pour favoriser un retour des partenaires (utiliser le recul-frein).



PALISSADE

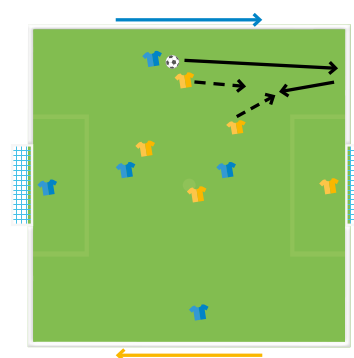
OFFENSIF

- Utiliser la palissade pour ouvrir des angles de passe.



DÉFENSIVE

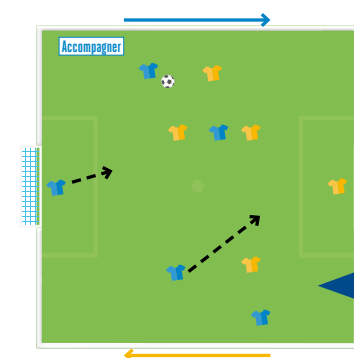
- Défendre de 3/4 pour contrôler la vitesse de course suite à une prise d'appui sur la palissade.



GARDIEN DE BUT

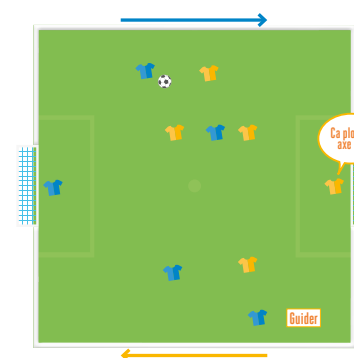
OFFENSIF

- Accompagner l'équipe en phase offensive.



DÉFENSIVE

- Guider la défense en phase défensive.



LES CONSEILS

EXPERT ★★★

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mise en situation.

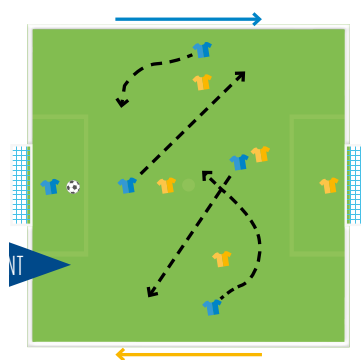
Pour aller plus loin, nous vous invitons à suivre le module de formation Foot5 de la FFF.



JEU

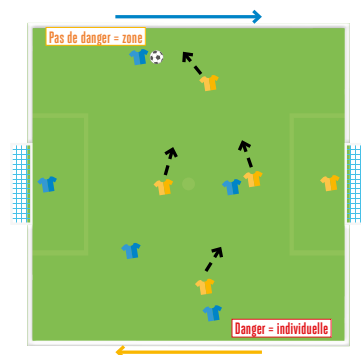
OFFENSIF

- Créer de l'incertitude par le dézonage : créer et utiliser des espaces libres.



DÉFENSIVE

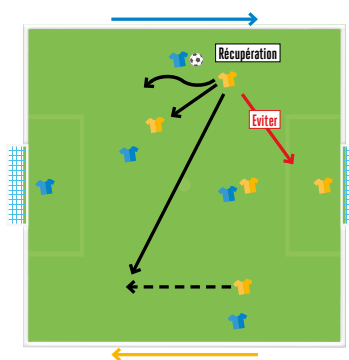
- Créer une animation défensive adaptative (zone - mixte - individuelle) en fonction de la situation.



TRANSITION

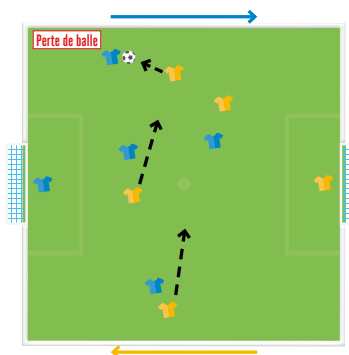
OFFENSIF

- Favoriser un jeu rapide pour finir les actions avec des joueurs qui se projettent. Eviter les passes latérales ou vers l'arrière.



DÉFENSIVE

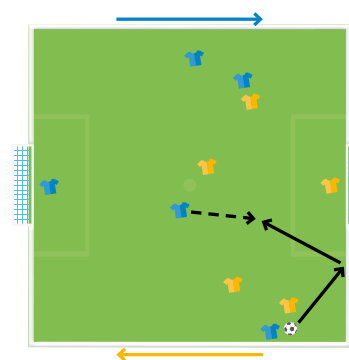
- Cadrer rapidement le porteur pour limiter ses possibilités.



PALISSADE

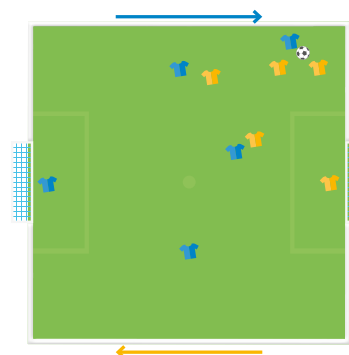
OFFENSIF

- Utiliser la palissade pour trouver un espace libre où un partenaire va se déplacer.



DÉFENSIVE

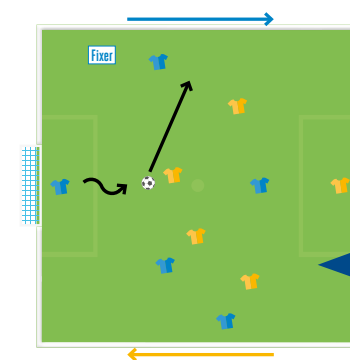
- Faire des prises à 2 dans les angles pour récupérer le ballon.



GARDIEN DE BUT

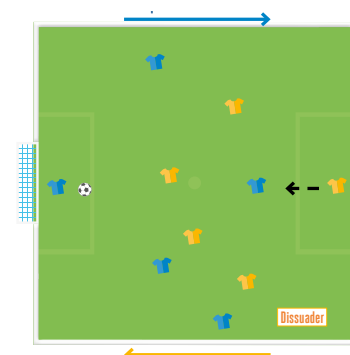
OFFENSIF

- Relancer de manière à fixer ou éliminer un joueur ou une ligne adverse.



DÉFENSIVE

- Dissuader les transmissions dans la profondeur sur l'appui haut lors des contre-attaques.



5
ÉCHAUFFEMENTS

5
JEUX

5
SITUATIONS

5
EXERCICES

5
STRATÉGIES

▶ **III. LA PRATIQUE**

ÉCHAUFFEMENTS

ÉCHAUFFEMENT #1

PASSE ET SUIT

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

MISE EN TRAIN

TÂCHES

OBJECTIFS

- Mise en train (haut et bas du corps) - maîtrise technique.

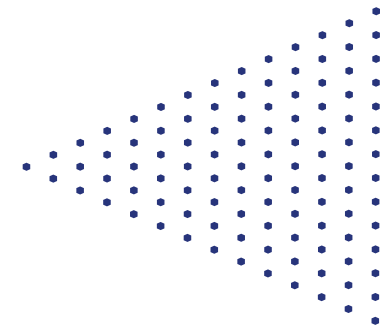
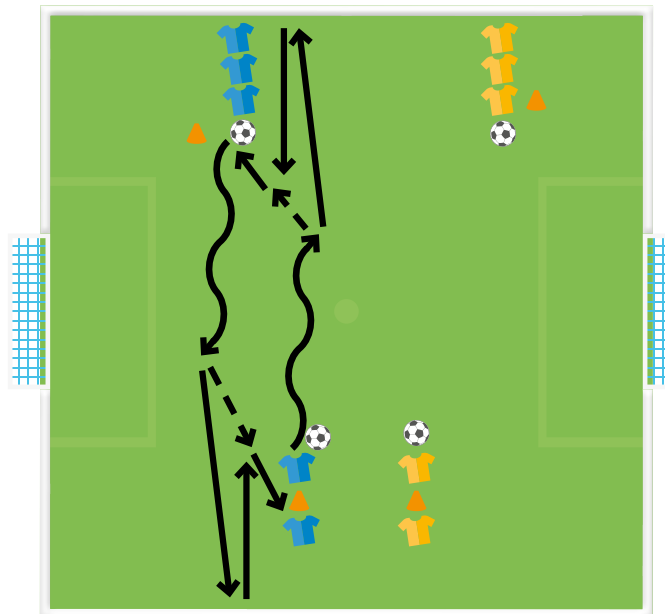
BUTS

- Réaliser un passe et suit avec l'aide des palissades.

CONSIGNES

- Conduite de balle et prise d'appui sur la palissade.
- Puis remise ou déviation pour la colonne suivante.

DESSCRIPTIF



DURÉE : 12 MIN • **NOMBRE DE JOUEURS : 10** • **TERRAIN : FOOT5**

ÉCHAUFFEMENT #2

LE CARRÉ MAGIQUE

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

MISE EN TRAIN

TÂCHES

OBJECTIFS

- Mise en train (haut et bas du corps) - maîtrise technique (passe).

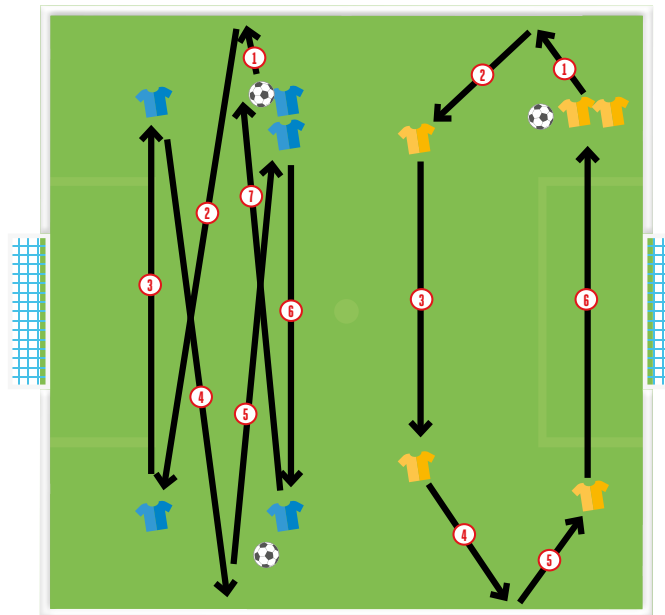
BUTS

- Réaliser un passe et suit avec l'aide des palissades.

CONSIGNES

- Passe et suit.
- **Circuit jaune** : Passe et suit en carré avec prise d'appui sur la palissade.
- **Circuit bleu** : Passe et suit en carré avec l'idée d'utiliser la palissade et de toujours jouer face à soi.
- Le joueur tape la palissade pour trouver la diagonale, le joueur remise en face puis passe en diagonale....

DESSCRIPTIF



DURÉE : 12 MIN • **NOMBRE DE JOUEURS : 10** • **TERRAIN : FOOT5**

ÉCHAUFFEMENT #3

UNE-DEUX PALISSADE

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

MISE EN TRAIN

TÂCHES

OBJECTIFS

- Mise en train sous forme ludique.

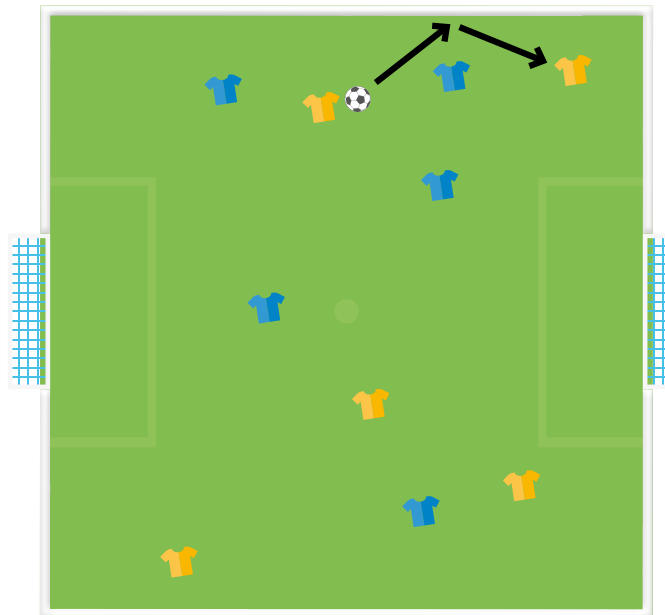
BUTS

- Trouver un partenaire en utilisant la palissade.

CONSIGNES

- Conservation en 5 contre 5.
- Un joueur trouve un partenaire après un relai avec la palissade = 1pt.
- On conserve la possession après un point marqué (possibilité d'enchaîner les points).

DESSCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

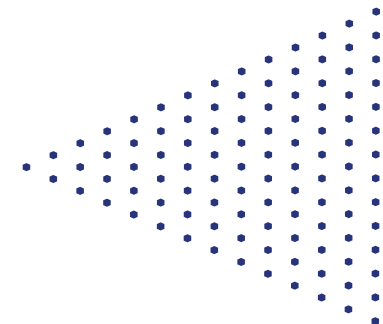
MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- Se déplacer. Utiliser l'espace.



DURÉE : 12 MIN • NOMBRE DE JOUEURS : 10 • TERRAIN : FOOT5

ÉCHAUFFEMENT #4

TOUCHER LES 4 PALISSADES

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

MISE EN TRAIN

TÂCHES

OBJECTIFS

- Mise en train sous forme ludique.

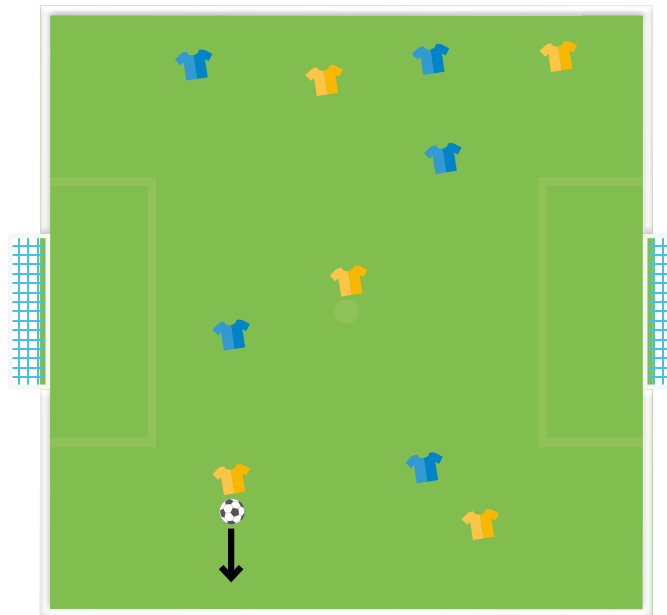
BUTS

- Conserver le ballon en utilisant la largeur et la profondeur du terrain.

CONSIGNES

- Réussir à toucher les 4 palissades sans perdre le ballon = 1 point.

DESRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

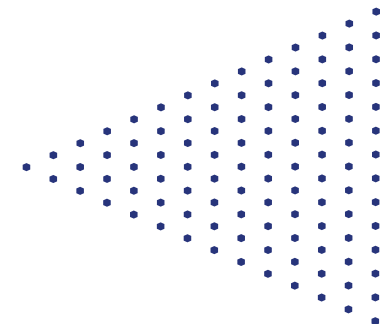
MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- Se déplacer. Utiliser l'espace.



DURÉE : 12 MIN • NOMBRE DE JOUEURS : 10 • TERRAIN : FOOT5

ÉCHAUFFEMENT #5

ATTAQUER LA PROFONDEUR

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

MISE EN TRAIN

TÂCHES

OBJECTIFS

- Mise en train sous forme ludique.

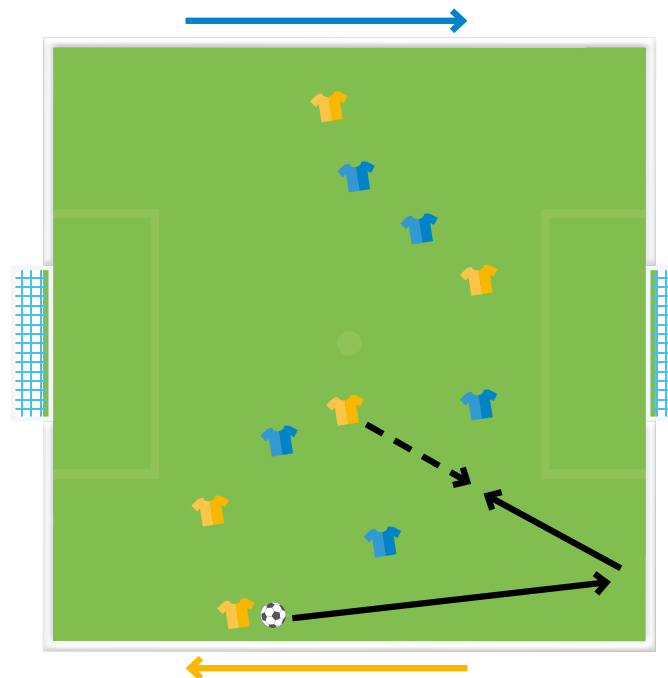
BUTS

- Progresser dans le camp adverse en utilisant la palissade.

CONSIGNES

- 5 contre 5 sans gardien avec un sens de jeu.
- Stop balle dans la surface de réparation adverse = 1 point.
- Frapper la palissade du fond pour un autre joueur = 3 points.

DESSCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

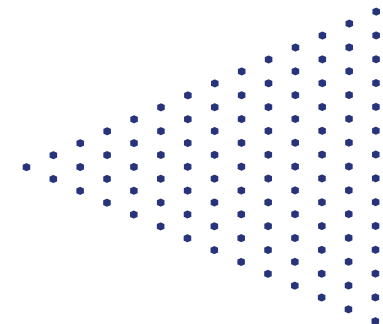
MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- Se déplacer. Utiliser l'espace.



DURÉE : 12 MIN • NOMBRE DE JOUEURS : 10 • TERRAIN : FOOT5

5
ÉCHAUFFEMENTS

5
JEUX

5
SITUATIONS

5
EXERCICES

5
STRATÉGIES

▶ **III. LA PRATIQUE**

JEUX

JEU #1

JOUER VERS L'AVANT

COLLECTIVEMENT OU INDIVIDUELLEMENT ENTRE LES LIGNES ADVERSES

ON A LE BALLON	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
ON N'A PAS LE BALLON	S'opposer à la progression	Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

JEU

TÂCHES

OBJECTIFS

- ▶ Apporter la supériorité numérique pour assurer et favoriser la progression.

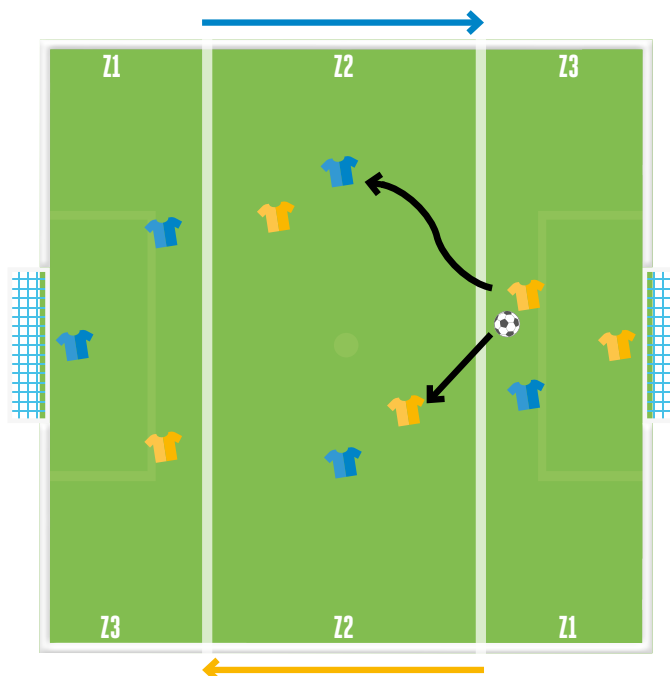
BUTS

- ▶ Passer d'une zone à l'autre (Z1, Z2, Z3) en conduite de balle, passe ou passe avec l'aide de la palissade.

CONSIGNES

- ▶ Organisation en 1-2-1.
- ▶ Le joueur qui conduit ou qui transmet dans la zone supérieure accompagne le ballon.
- ▶ L'équipe en non possession du ballon ne peut changer de zone pour défendre (pas de retour des défenseurs).

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Limiter le nombre de touches.
 - 2/ Si le passage de Z2 en Z3 est réalisé par une passe, c'est le joueur qui n'a pas transmis le ballon qui a la possibilité de passer en Z3.
- ▶ Le passeur restant en Z2.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- ▶ Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- ▶ Compter les points et valoriser les réussites. Occuper l'espace et se rendre disponible.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

JEU #2

JOUER VERS L'AVANT

COLLECTIVEMENT OU INDIVIDUELLEMENT ENTRE LES LIGNES ADVERSES

ON A LE BALLON	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
ON N'A PAS LE BALLON	S'opposer à la progression	Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

JEU

TÂCHES

OBJECTIFS

- ▶ Apporter la supériorité numérique pour assurer et favoriser la progression.

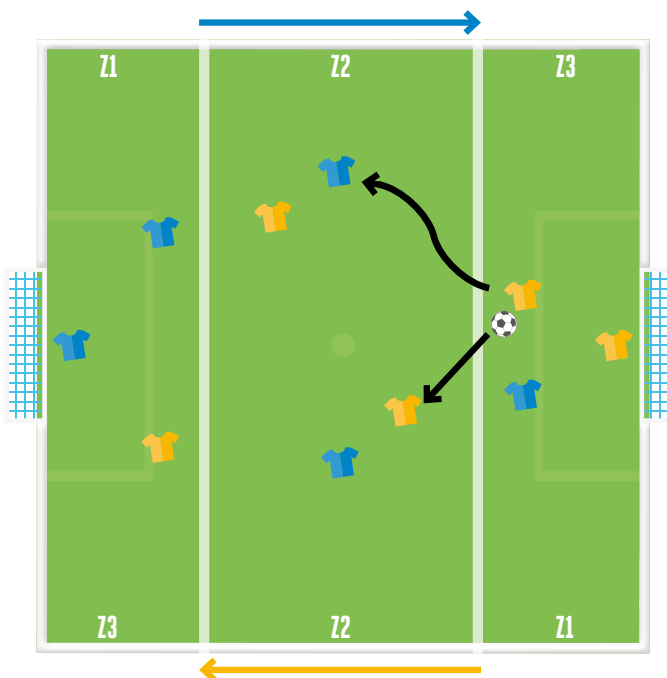
BUTS

- ▶ Passer d'une zone à l'autre (**Z1**, **Z2**, **Z3**) en conduite de balle, passe ou passe avec l'aide de la palissade.

CONSIGNES

- ▶ Organisation en 1-2-1.
- ▶ Le joueur qui conduit ou qui transmet dans la zone supérieure accompagne le ballon.
- ▶ Retour du défenseur (ex: **Z1** en **Z2**) sauf si utilisation de la palissade par l'équipe en possession pour le passage d'une zone à l'autre.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Limiter le nombre de touches.
- 2/ Possibilité de passer directement de **Z1** à **Z3**, avec apport numérique d'un joueur de **Z2**.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- ▶ Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- ▶ Compter les points et valoriser les réussites.
- ▶ Occuper l'espace et se rendre disponible.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

JEU #3

GARDER LE TEMPS D'AVANCE POUR FINIR L'ACTION

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

JEU

TÂCHES

OBJECTIFS

- Garder le temps d'avance pour finir.

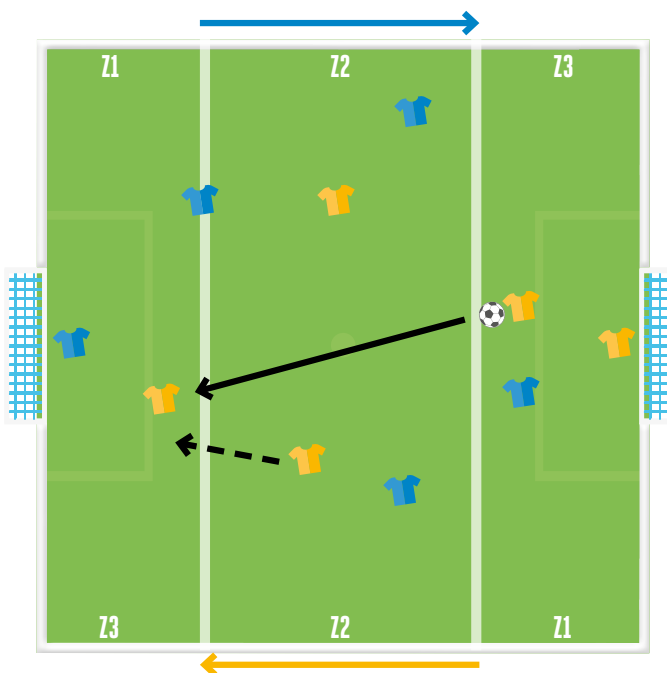
BUTS

- Recherche de l'appui pour marquer. Pour que les autres joueurs entrent en Z3, il faut transmettre le ballon à l'appui dans cette zone.

CONSIGNES

- Organisation en 1-2-1.
- Passage de Z1 en Z2 en conduite, en passe ou avec la palissade, Passage de Z2 en Z3 sur une passe ou une passe avec palissade.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Limiter le nombre de touches dans les zones.
- 2/ Retour possible des défenseurs dans les autres zones, sauf si l'équipe en possession a utilisé la palissade pour changer de zone.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- Compter les points et valoriser les réussites.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

JEU #4

GARDER LE TEMPS D'AVANCE
POUR FINIR L'ACTION

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

JEU

TÂCHES

OBJECTIFS

- Garder le temps d'avance pour finir.

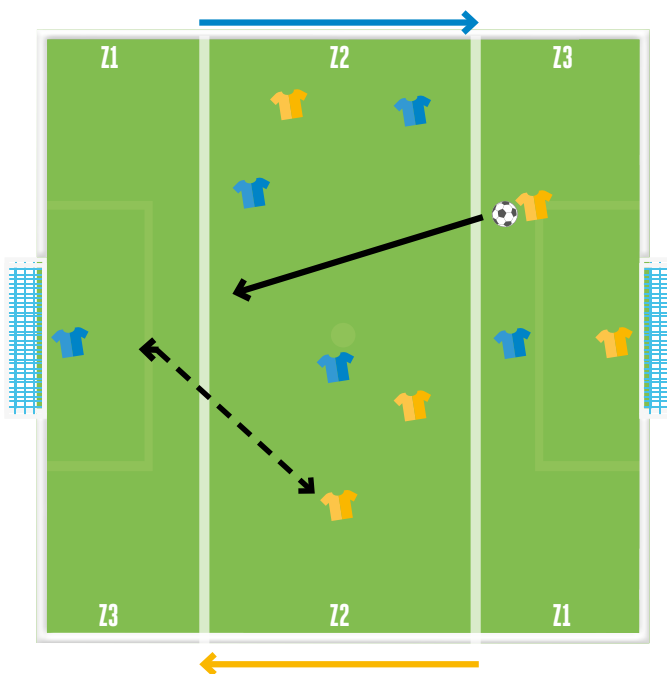
BUTS

- Recherche de la zone libre (Z3).
- Trouver le joueur en mouvement dans cette zone, 5 secondes pour finir sans défenseur.

CONSIGNES

- Organisation en 1-3-0.
- Les défenseurs n'ont pas le droit d'intervenir en Z1. Deux possibilités d'accès à Z3 pour les jaunes :
 - Lorsque le ballon entre en Z3.
 - Réalisation d'un appel en Z3.
- But marqué sans utilisation de la palissade = 1 pt.
- But marqué avec palissade pour soi même = 2 pts.
- But marqué avec palissade pour un autre joueur = 3 pts.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Limiter le nombre de touches dans les zones.
- 2/ Possibilité de retour d'un défenseur en Z1.
- 3/ Possibilité de retour de plusieurs défenseurs en Z1.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- Compter les points et valoriser les réussites.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

JEU #5

SE REPLACER SUR L'AXE BALLON/BUT

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

JEU

TÂCHES

OBJECTIFS

- ▶ Interdire l'accès au but afin de récupérer ou d'éloigner le ballon.

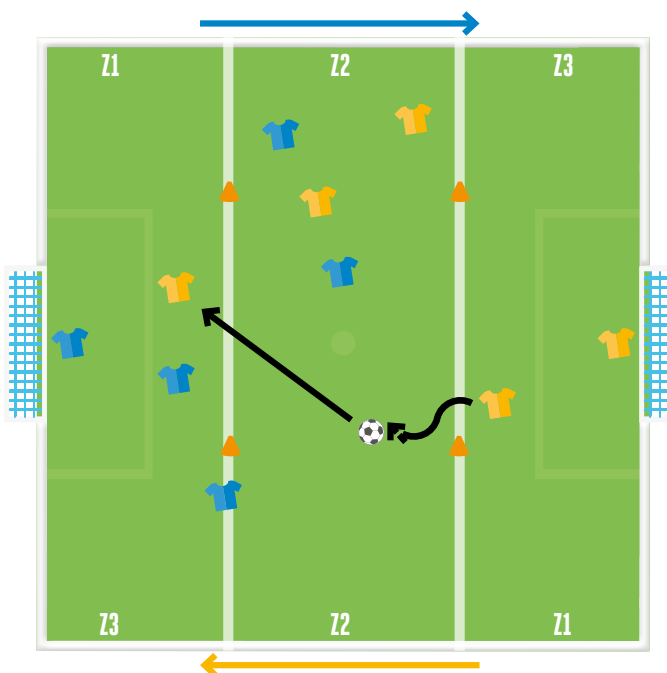
BUTS

- ▶ Empêcher l'adversaire d'avoir accès au but.

CONSIGNES

- ▶ 5 contre 5 - Jeu libre.
- ▶ Si le ballon passe par la porte centrale le but marqué = 2 pts.
- ▶ Si le ballon passe par les portes latérales le but marqué = 1 pt.
- ▶ But marqué suite à un ballon récupéré en Z2 ou Z3 = 3 pts.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ But marqué suite à un ballon récupéré en Z2 et passage par la porte centrale = 4 pts.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- ▶ Laisser jouer - Observer - Questionner.

VEILLER À...

- ▶ Se placer ou se replacer entre son but et l'adversaire.
- ▶ Avancer sur le porteur de balle sans se jeter.
- ▶ Compter les points et valoriser les bonnes attitudes.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

5
ÉCHAUFFEMENTS

5
JEUX

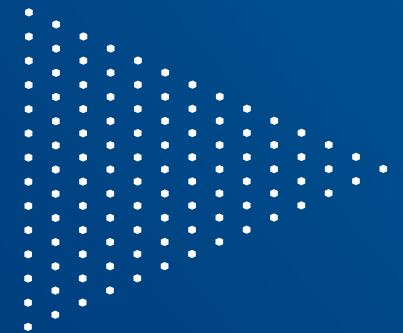
5
SITUATIONS

5
EXERCICES

5
STRATÉGIES

▶ **III. LA PRATIQUE**

SITUATIONS



SITUATION #1

JOUER VERS L'AVANT
COLLECTIVEMENT

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

SITUATION

TÂCHES

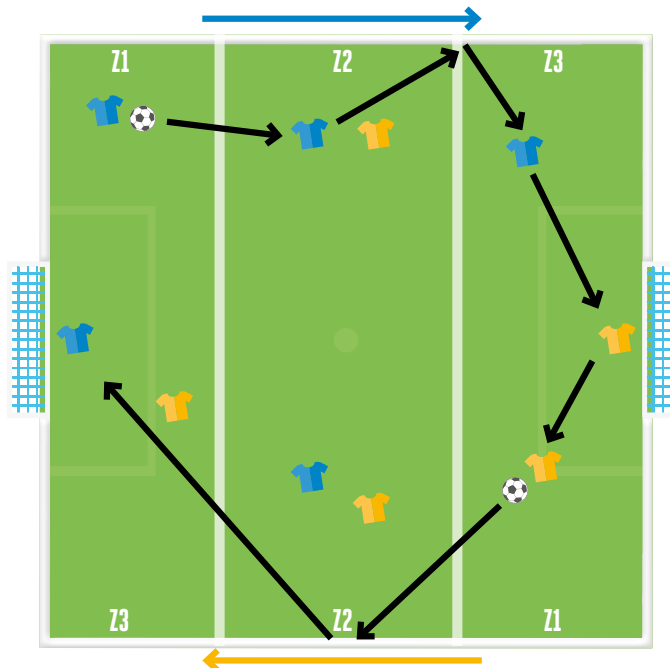
OBJECTIFS

- ▶ Chercher à éliminer l'adversaire avec différentes formes de passe.

CONSIGNES

- ▶ Départ alterné entre bleu et jaune.
- ▶ Changement de zone sur passe uniquement.
- ▶ Possibilité de passer directement de Z1 à Z3.
- ▶ Lorsque le défenseur situé en Z2 récupère le ballon, il bénéficie de 5 secondes pour aller marquer sans opposition.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Possibilité de passer de Z1 à Z3 uniquement avec l'aide de la palissade.
 - 2/ Retour autorisé d'un défenseur. Lorsque le défenseur situé en Z2 récupère le ballon, il bénéficie de 5 secondes pour aller marquer.
- ▶ Retour autorisé d'un défenseur.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- ▶ Faire répéter l'action - Questionner - Orienter.

VEILLER À...

- ▶ Bien se déplacer pour offrir des propositions au porteur de balle.
- ▶ Toujours garder le ballon en mouvement.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

SITUATION #2

JOUER VERS L'AVANT INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

SITUATION

TÂCHES

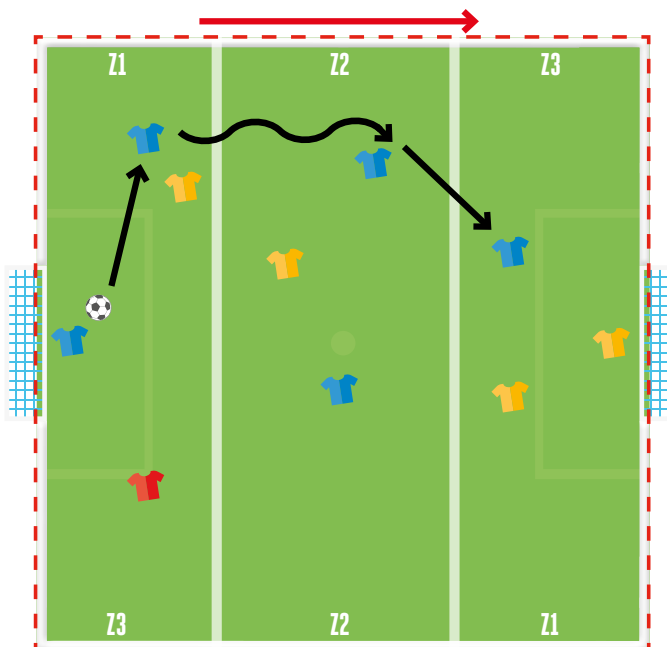
BUTS

- Passer de zone en zone pour aller marquer.

CONSIGNES

- L'équipe en possession du ballon doit passer dans toutes les zones avant d'aller marquer.
- Le porteur de balle ne peut franchir qu'une zone à la fois.
- Les défenseurs doivent rester dans leur zone.
- Les défenseurs ont, à la récupération, la possibilité de trouver le joueur cible.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Possibilité de passer le ballon directement de **Z1** à **Z3** mais uniquement avec l'aide de la palissade. Seul, le passeur peut accompagner sa passe en **Z3**.
- 2/ Idem 1/ avec un joueur de **Z2** qui se déplace sur le temps de passe en **Z3**.
- 3/ Le défenseur éliminé peut revenir défendre dans la zone où se trouve le ballon.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Faire répéter l'action - Questionner - Orienter.

VEILLER À...

- Occuper la largeur et la profondeur. Varier les angles de passe.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

SITUATION #3

GARDER LE TEMPS D'AVANCE

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

SITUATION

TÂCHES

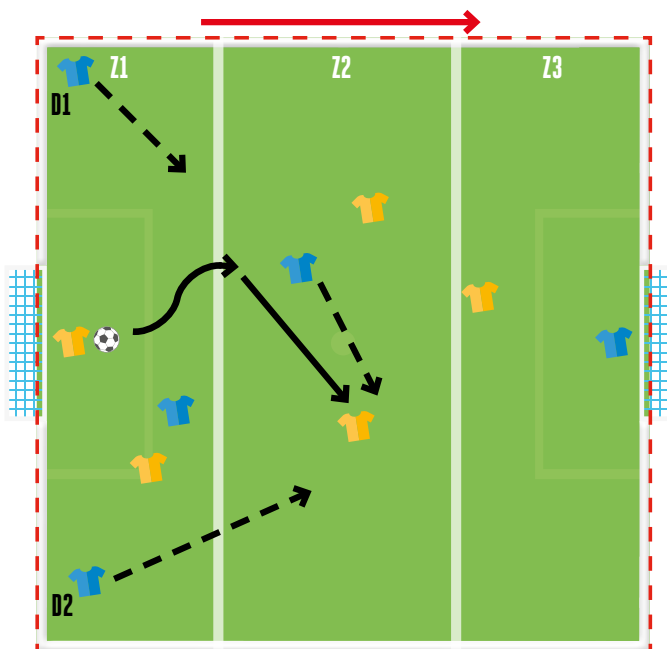
BUTS

- ▶ Passer de zone en zone pour aller finir.

CONSIGNES

- ▶ L'équipe en possession du ballon doit passer dans toutes les zones avant d'aller marquer.
- ▶ Le porteur de balle ne peut franchir qu'une zone à la fois.
- ▶ Changement de zone libre.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Le défenseur éliminé peut revenir défendre dans la zone où se trouve le ballon.
- 2/ Retour possible des défenseurs, dès que le ballon franchit une zone.
- 3/ Retour possible des défenseurs, dès que le ballon franchit une zone.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- ▶ Faire répéter l'action - Questionner - Orienter.

VEILLER À...

- ▶ Changer régulièrement le défenseur et inverser les rôles.
- ▶ Compter les points et valoriser les réussites.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

SITUATION #4

PROGRESSION ET
MISE EN POSITION DE TIRS

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

SITUATION

TÂCHES

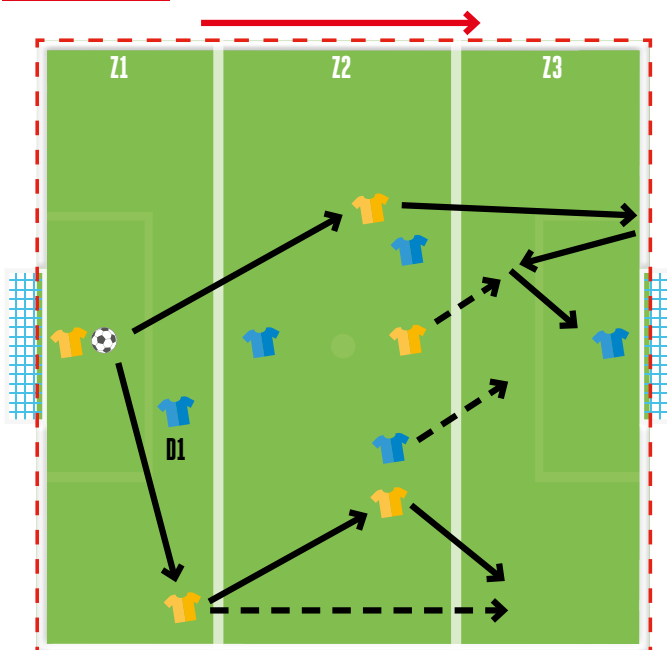
BUTS

- ▶ Marquer en favorisant l'utilisation de la palissade.

CONSIGNES

- ▶ Les joueurs et le ballon se déplacent librement de Z1 en Z2 sauf D1.
- ▶ Au démarrage de la situation pas de joueur en Z3.
- ▶ Deux possibilités d'accès à Z3 :
 - Lorsque le ballon entre en Z3.
 - Réalisation d'un appel en Z3.
- ▶ À la récupération les défenseurs doivent trouver D1.
- ▶ D1 a 5 secondes pour finir.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Pour avoir accès à Z3 : Le ballon doit toucher une palissade se situant en Z3.
- 2/ A la récupération les défenseurs doivent trouver D1.
 - Retour possible d'un adversaire ou
 - Jeu libre.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- ▶ Faire répéter l'action - Questionner - Orienter.

VEILLER À...

- ▶ Compter les points et valoriser les réussites.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

SITUATION #5

REPLACEMENT DÉFENSIF

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

SITUATION

TÂCHES

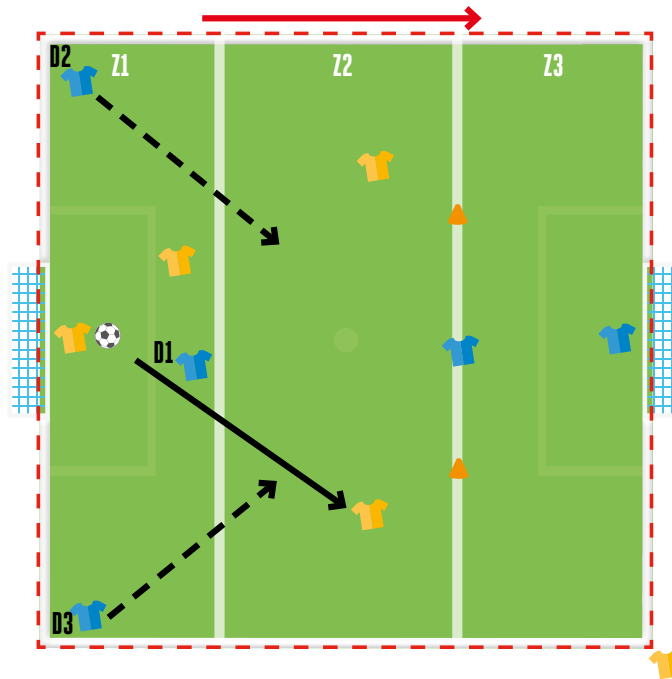
BUTS

- Remplacement défensif soit en **Z1**, soit en **Z2**.

CONSIGNES

- L'équipe en possession du ballon attaque librement.
 - But en passant par la porte centrale = 2 pts.
 - But en passant par les portes latérales = 1 pt.
- Dès la mise en jeu : retour défensif de **D2** et **D3**. But des bleus après récupération = 1pt.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Pour toute récupération : l'équipe marque 1 pt et 3 pts si on arrive à marquer.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

ACTIVE

- Faire répéter l'action - Questionner - Orienter.

VEILLER À...

- Cadrer, anticiper et utiliser le recul frein ; compter les points et valoriser les réussites.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

5
ÉCHAUFFEMENTS

5
JEUX

5
SITUATIONS

5
EXERCICES

5
STRATÉGIES

▶ **III. LA PRATIQUE**

EXERCICES

EXERCICE #1

LES DIFFÉRENTES PASSES

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

EXERCICE ANALYTIQUE

TÂCHES

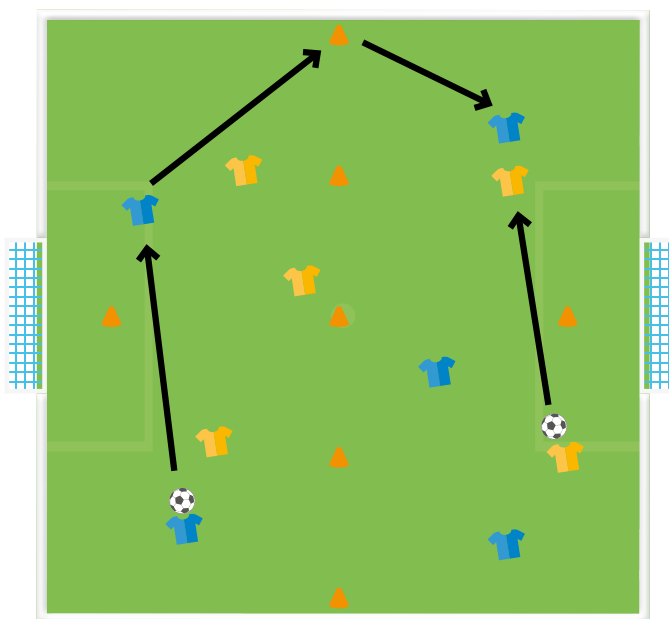
BUTS

- Réaliser un maximum d'échanges d'un carré à l'autre.

CONSIGNES

- Dans un terrain divisé en 4, les touches sont libres.
- Les bleus ne peuvent pas rejouer dans le même carré deux fois de suite.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Le changement de carré se réalise avec l'aide de la palissade.
- 2/ Réduire les touches pour chaque joueur.
- 3/ Obligation de se déplacer dans un autre carré après la passe.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

DIRECTIVE

- Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes.

VEILLER À...

- Utiliser prioritairement l'intérieur du pied pour réaliser une passe afin d'être plus précis.
- Prendre l'information et garder la tête levée.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

EXERCICE #2

LES DIFFÉRENTES PASSES

ON A LE BALLON	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
ON N'A PAS LE BALLON	S'opposer à la progression	Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

EXERCICE ADAPTATIF

TÂCHES

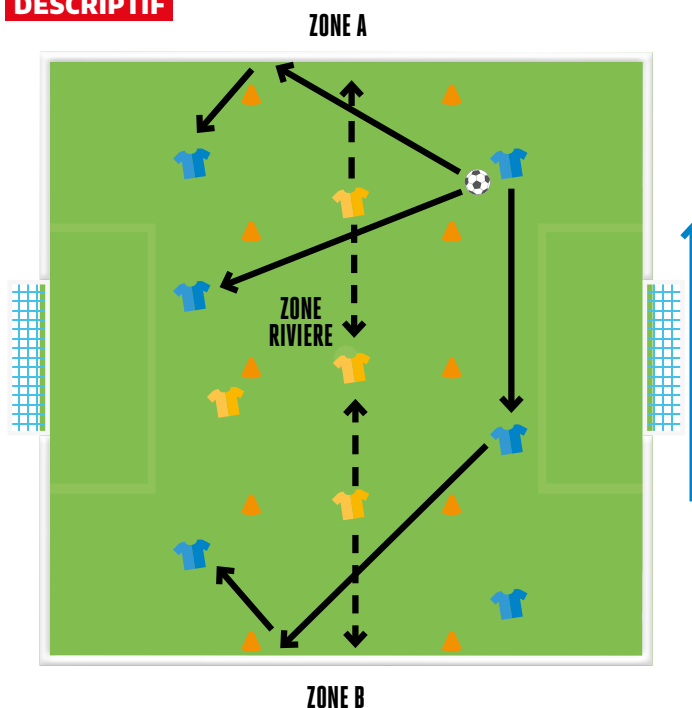
BUTS

- Réaliser un maximum d'échanges entre la « ZONE A » et la « ZONE B ».

CONSIGNES

- Échange de passe entre la « ZONE A » et la « ZONE B ». Le ballon doit passer par la « ZONE RIVIERE » de 10 m.
- Touches libres pour les bleus. Impossibilité de sortir de la « ZONE RIVIERE » pour les jaunes.
- Le point est comptabilisé lorsque :
 - le ballon traverse la rivière avec ou sans l'aide de la palissade.
 - le ballon est récupéré par le partenaire.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Les Six joueurs doivent toucher le ballon (Limiter le nombre de touches de balle).
- 2/ Ajouter un joueur qui chasse (un joueur jaune peut sortir de la « ZONE RIVIERE »).
- 3/ Comptabiliser les interceptions.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

DIRECTIVE

- Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes.

VEILLER À...

- Porteur de balle : passer la balle au bon moment (contrôler ou passer directement). Non porteur de balle : se dégager de l'alignement, ne pas être trop prêt du bord de la rivière (prendre du recul).

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

EXERCICE #3 PRISE DE BALLE ET PASSE AFIN DE CONSERVER OU PROGRESSER

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

EXERCICE ADAPTATIF

TÂCHES

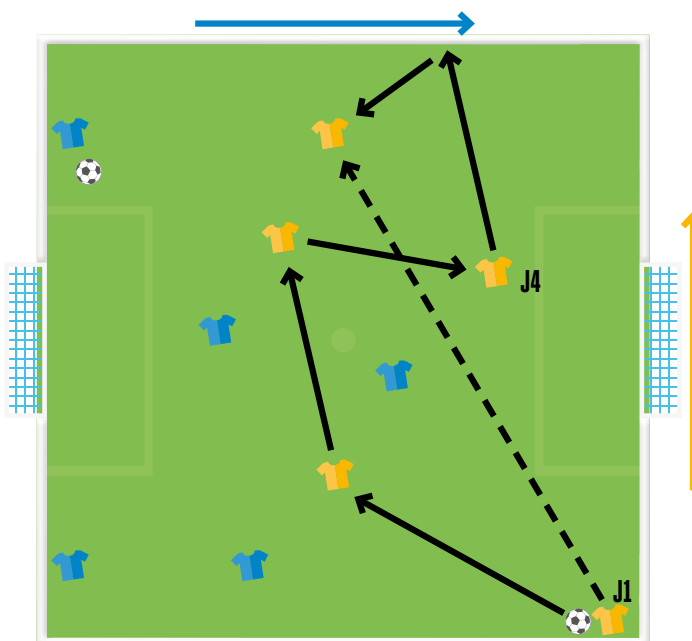
BUTS

- Faire un maximum d'allers-retours d'une palissade à l'autre.

CONSIGNES

- 1 ballon par équipe.
- Chaque équipe a un sens de jeu différent (sens de jeu croisé).
- L'équipe enchaîne les passes.
- Dès la première passe, l'éducateur doit compter le nombre d'allers-retours d'une palissade à l'autre pour chaque équipe.
- Une fois l'enchaînement réalisé dans un sens, l'équipe change de sens.

DESRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ La quatrième passe réalisée par (J4) doit se faire avec la palissade pour retrouver le joueur (J1) de départ qui s'est déplacé suite à sa passe.
- 2/ Varier le nombre de touches / joueurs.
- 3/ Réaliser l'exercice dans les deux sens d'une palissade à l'autre et le plus rapidement possible avec l'aide des palissades pour changer la rotation.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

DIRECTIVE

- Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes.

VEILLER À...

- S'orienter pour gagner du temps et utiliser la bonne surface de contact.
- Réaliser la passe avec l'intérieur du pied. Valoriser la bonne exécution gestuelle.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

EXERCICE #4**PRISE DE BALLE ET PASSE
AFIN DE PROGRESSER ET FINIR****ON A LE BALLON**

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir**ON N'A PAS LE BALLON**

S'opposer à la progression

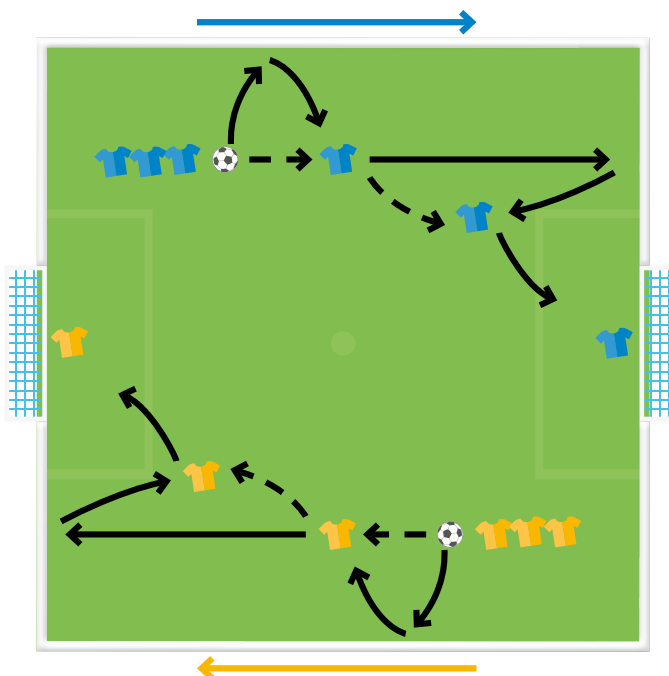
Protéger son but

MATÉRIEL**DÉPLACEMENTS****EFFECTIF****PARTIE****EXERCICE ANALYTIQUE****TÂCHES****BUTS**

- ▶ Combiner avec la palissade afin de progresser et marquer.
- ▶ Enchaînement contrôle / passe / tir.

CONSIGNES

- ▶ 1 ballon par joueur
- ▶ Faire une passe avec la palissade latérale puis enchaîner une passe avec la palissade de fond et tirer.
- ▶ Après le tir, revenir au départ de son groupe.

DESCRIPTIF**ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES****VARIABLES**

- 1/ Redoubler la passe avec la palissade avant de combiner avec la palissade de fond.
- 2/ Réduire le nombre de touches (2 touches par enchaînement : contrôle/ passe - contrôle/tir).
- 3/ Finir en une touche.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**DIRECTIVE**

- ▶ Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes.

VEILLER À...

- ▶ Utiliser la bonne surface de contact. Réaliser une prise de balle en mouvement. Réaliser la passe avec l'intérieur du pied. Valoriser la bonne exécution gestuelle.

DURÉE : 12 MIN : **NOMBRE DE JOUEURS : 10** : **TERRAIN : FOOT5**

EXERCICE #5 PRISE DE BALLE ET PASSE AFIN DE PROGRESSER (DÉSÉQUILIBRER) ET FINIR

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

EXERCICE ANALYTIQUE

TÂCHES

OBJECTIFS

- ▶ Amélioration de la finition suite à une combinaison.

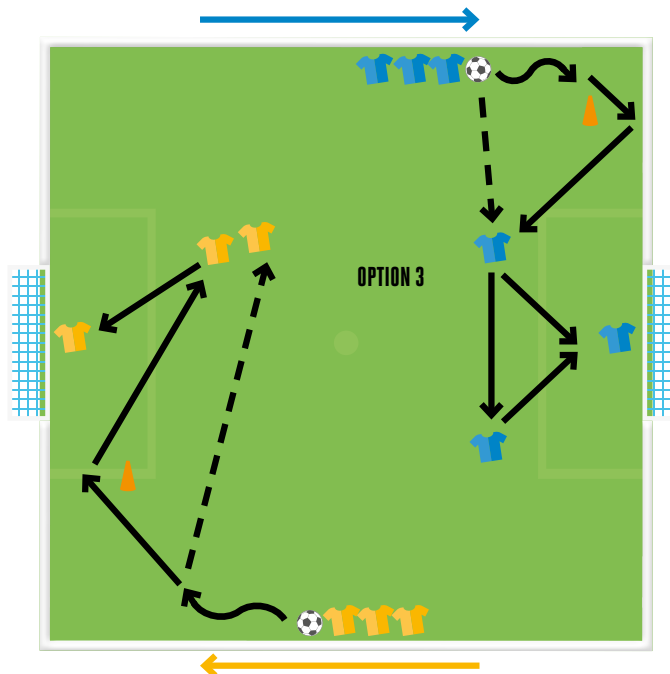
BUTS

- ▶ Combiner avec la palissade pour marquer. Enchaînement conduite - passe/contrôle et tir.

CONSIGNES

- ▶ 1 ballon par joueur.
- ▶ **JAUNES** : Conduire puis enchaîner une passe avec la palissade de fond pour transmettre au partenaire qui contrôle et tire.
- ▶ Le passeur prend la place du tireur.
- ▶ **BLEUS** : Conduire puis enchaîner une passe avec la palissade de fond pour soi-même. Réaliser une prise de balle en mouvement et tirer.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VARIABLES

- 1/ Finir en une touche (tir sans contrôle).
- 2/ Mise en action uniquement sur une passe (suppression de la conduite de départ).
- 3/ Combiner avec la palissade de fond pour un troisième joueur qui arrive lancé.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

DIRECTIVE

- ▶ Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes.

VEILLER À...

- ▶ Utiliser la bonne surface de contact. Réaliser une prise de balle en mouvement. Réaliser la passe avec l'intérieur du pied. Orienter son corps pour bien finir.

DURÉE : 12 MIN : NOMBRE DE JOUEURS : 10 : TERRAIN : FOOT5

5
ÉCHAUFFEMENTS

5
JEUX

5
SITUATIONS

5
EXERCICES

5
STRATÉGIES

▶ **III. LA PRATIQUE**

STRATÉGIES

STRATÉGIE #1**SUR COUP FRANC EXCENTRÉ****ON A LE BALLON**

Conserver/Progresser

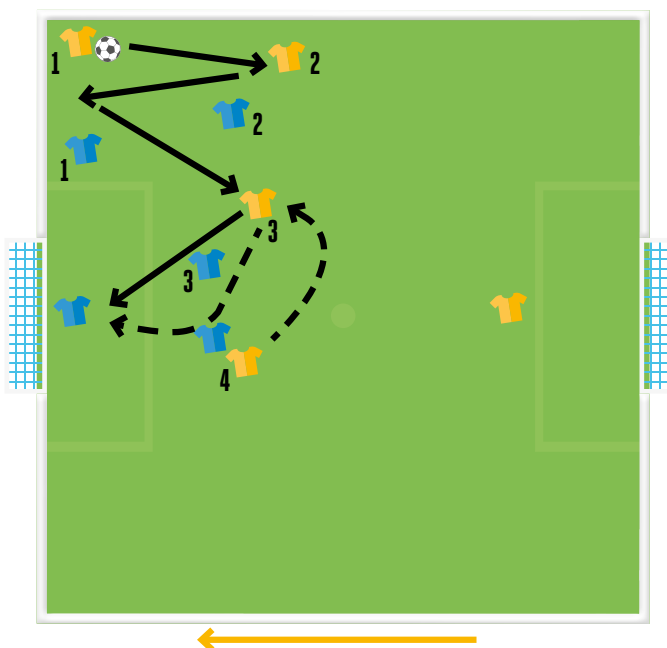
Déséquilibrer/Finir**ON N'A PAS LE BALLON**

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL**DÉPLACEMENTS****EFFECTIF****PARTIE****PHASE ARRÊTÉE****TÂCHES****CONSIGNES**

- ▶ Le **1** passe au **2**.
- ▶ Quand le **1** déclenche la passe, le **3** fait un appel en direction du deuxième poteau.
- ▶ Le **4** déclenche son appel.
- ▶ Le **3 JAUNE** fait un écran sur le **3 BLEU** puis va au deuxième poteau.
- ▶ Le **2** joue contre la palissade en cherchant l'intervalle entre le **1** et le **2 BLEU**.
- ▶ Le **4** tire (recherche du deuxième poteau).

DESCRIPTIF**ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES****VEILLER À...**

- ▶ Coordonner les déplacements.
- ▶ Doser les transmissions.
- ▶ Masquer ses intentions.

NOMBRE DE JOUEURS : 10 • **TERRAIN : FOOT5**

STRATÉGIE #2

SUR CORNER

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

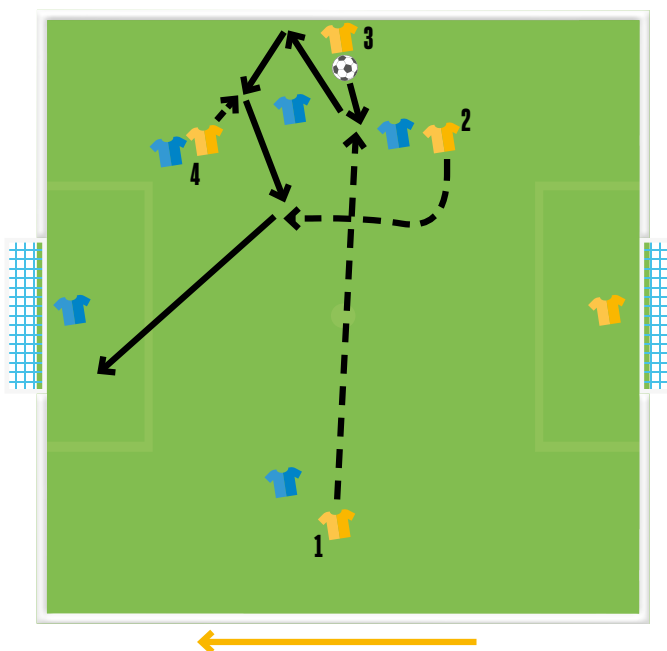
PHASE ARRÊTÉE

TÂCHES

CONSIGNES

- ▶ Le **1** déclenche son appel. Le **3** lui donne le ballon (5 mètres).
- ▶ Quand le **1** touche le ballon, le **2** déclenche sa course vers l'avant.
- ▶ Le **1** joue en une touche de balle contre la palissade en cherchant le **4**.
- ▶ Le **4** joue en déviation pour le **2** qui arrive lancé et tire.

DESCRIPTIF



ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VEILLER À...

- ▶ Coordonner les déplacements.
- ▶ Doser les transmissions.
- ▶ Masquer ses intentions.

NOMBRE DE JOUEURS : 10 :: TERRAIN : FOOT5

STRATÉGIE #3**SUR COUP FRANC AXIAL****ON A LE BALLON**

Conserver/Progresser

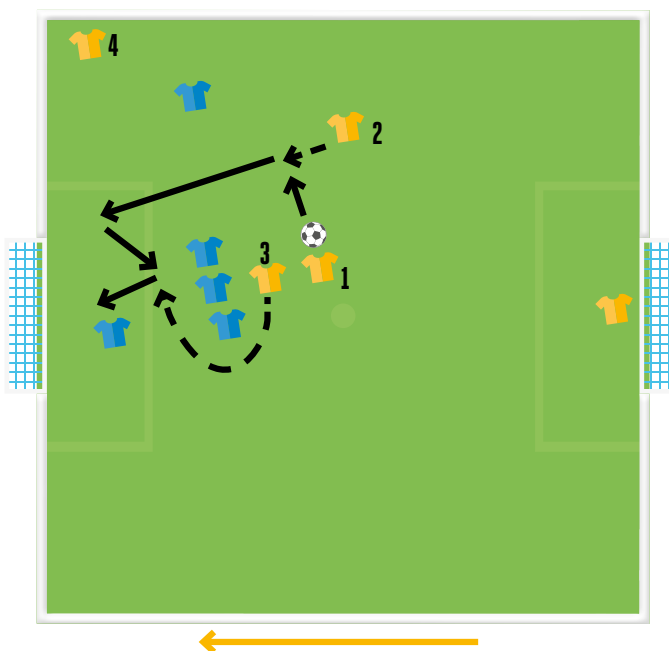
Déséquilibrer/Finir**ON N'A PAS LE BALLON**

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL**DÉPLACEMENTS****EFFECTIF****PARTIE****PHASE ARRÊTÉE****TÂCHES****CONSIGNES**

- ▶ Le **1** décale le ballon pour le **2**.
- ▶ Le **2** joue contre la palissade en cherchant le **3**.
- ▶ Le **3** tire.
- ▶ Le **4** se positionne dans l'angle « côté ballon » pour feinter une combinaison.

DESCRIPTIF**ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES****VEILLER À...**

- ▶ Coordonner les déplacements.
- ▶ Doser les transmissions.
- ▶ Masquer ses intentions.

NOMBRE DE JOUEURS : 10 :: TERRAIN : FOOT5

STRATÉGIE #4**SUR UNE RELANCE
DU GARDIEN DE BUT****ON A LE BALLON**

Conserver/Progresser

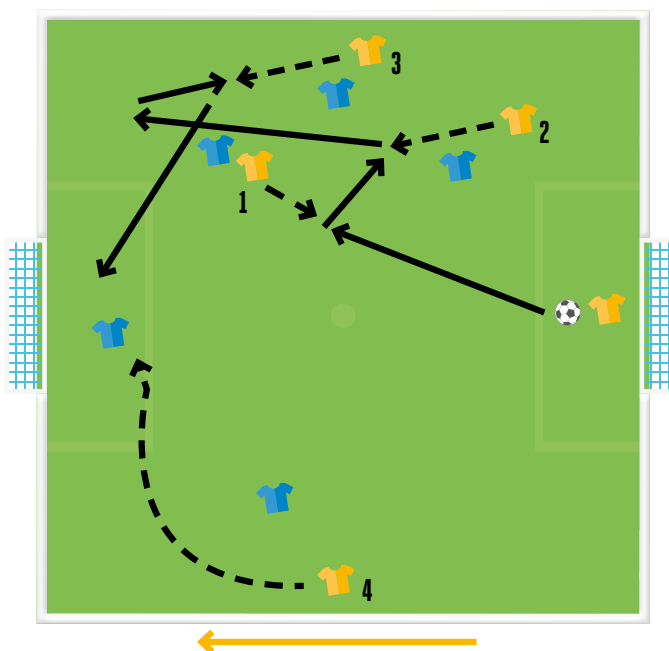
Déséquilibrer/Finir**ON N'A PAS LE BALLON**

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL**DÉPLACEMENTS****EFFECTIF****PARTIE****PHASE ARRÊTÉE****TÂCHES****CONSIGNES**

- ▶ Le GDB relance sur le **1** qui se propose en appui.
- ▶ Le **2** vient en soutien puis joue sur la palissade pour chercher le **3**.
- ▶ Le **3** tire.
- ▶ Le **4** vient fermer au deuxième poteau.

DESCRIPTIF**ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES****VEILLER À...**

- ▶ Coordonner les déplacements. Doser les transmissions. Masquer ses intentions.

NOMBRE DE JOUEURS : 10 :: TERRAIN : FOOT5

STRATÉGIE #5

SUR COUP D'ENVOI

ON A LE BALLON

Conserver/Progresser

Déséquilibrer/Finir

ON N'A PAS LE BALLON

S'opposer à la progression

Protéger son but

MATÉRIEL



DÉPLACEMENTS



EFFECTIF



PARTIE

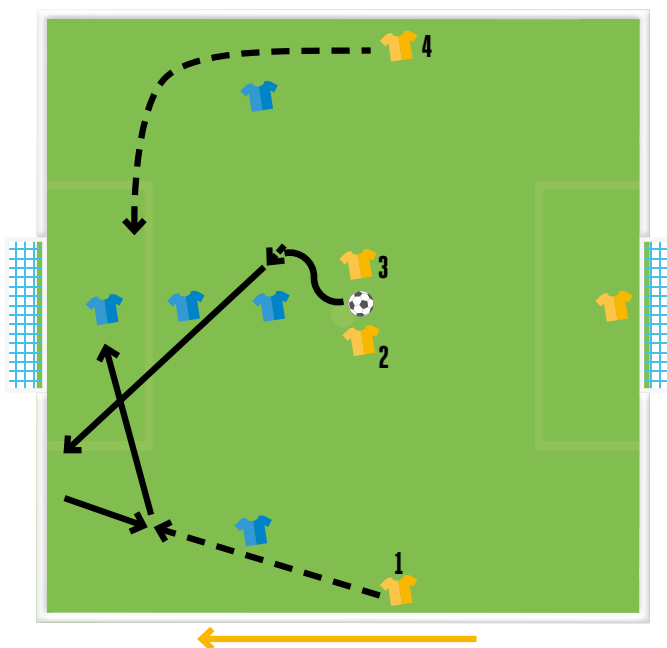
PHASE ARRÊTÉE

TÂCHES

CONSIGNES

- ▶ Après l'engagement, le **2** conduit le ballon et joue sur la palissade pour trouver le **1**.
- ▶ Au moment de la passe, le **4** déclenche sa course.
- ▶ Le **1** centre pour le **4** ou tire en cherchant le deuxième poteau.

DESCRIPTIF



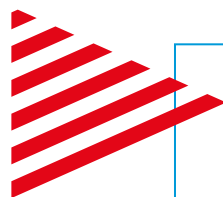
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

VEILLER À...

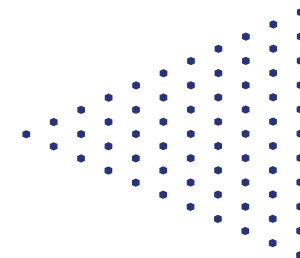
- ▶ Coordonner les déplacements. Doser les transmissions. Masquer ses intentions.

NOMBRE DE JOUEURS : 10 :: TERRAIN : FOOT5

LA RENCONTRE



- ▶ Privilégier la rencontre entre 3 et 4 équipes sur un même site
- ▶ Possibilité d'augmenter le nombre d'équipes quand 2 terrains de Foot5
 - ▶ Rappel : temps à ne pas dépasser 60 min



FORMAT COUPE

MATCH 1	ÉQUIPE A – ÉQUIPE B	2 X 12 À 15 MIN
MATCH 2	ÉQUIPE C – ÉQUIPE D	2 X 12 À 15 MIN
MATCH 3	PERDANT MATCH 1 – PERDANT MATCH 2	2 X 12 À 15 MIN
MATCH 4	VAINQUEUR MATCH 1 – VAINQUEUR MATCH 2	2 X 12 À 15 MIN

FORMAT CHAMPIONNAT

MATCH 1	A-B	2 X 10 MIN
MATCH 2	C-D	2 X 10 MIN
MATCH 3	A-C	2 X 10 MIN
MATCH 4	B-D	2 X 10 MIN
MATCH 5	A-D	2 X 10 MIN
MATCH 6	B-C	2 X 10 MIN

LA FORMATION
EN E-LEARNING

LA FORMATION
AVEC DÉLIVRANCE
D'UNE ATTESTATION
FÉDÉRALE

▶ **IV. LES FORMATIONS**

LA FORMATION EN E-LEARNING

La FFF met à votre disposition une plateforme d'apprentissage en ligne qui propose des cours, des formations, ainsi que des ressources éducatives à distance.

Ces outils visent à faciliter la mise en place et le développement de la pratique du Foot5 au sein de votre club.



OBJECTIFS

- Découvrir la pratique
- Réussir ses premiers pas
- S'entraîner
- Débriefing avec le coach

PUBLIC CONCERNÉ

- Formation ouverte à tous

DURÉE

- 45 min



Scannez le QR code ci-contre pour accéder à la formation en e-learning



LA FORMATION AVEC DÉLIVRANCE D'UNE ATTESTATION FÉDÉRALE



Scannez le QR Code pour retrouver le planning des formations de votre Institut Régional de Formation du Football (IR2F)



POUR INFORMATION : à compter de la saison 2024-2025, la pratique du Foot5 intégrera le contenu du Brevet de Moniteur de Football comme pratique associée au football traditionnel.



OBJECTIFS

- ▶ Accueillir en sécurité du public pratiquant l'activité Foot5
- ▶ S'approprier les outils de base pour proposer des séquences d'animation Foot5



PUBLIC CONCERNÉ

- ▶ Éducateurs/rices licencié(e)s à la FFF
- ▶ Joueurs, dirigeants, parents
- ▶ Arbitres



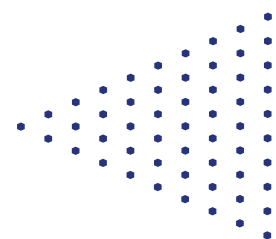
DURÉE

- ▶ 8h en présentiel



MÉTHODES ET SUPPORTS

- ▶ Pédagogie de l'action : mise en situation pratique, observation, découvertes de nouveaux savoirs
- ▶ Supports pédagogiques : vidéos, diaporamas ou documentations remises aux stagiaires



CAHIER
DES CHARGES
DU TERRAIN
DE FOOT5

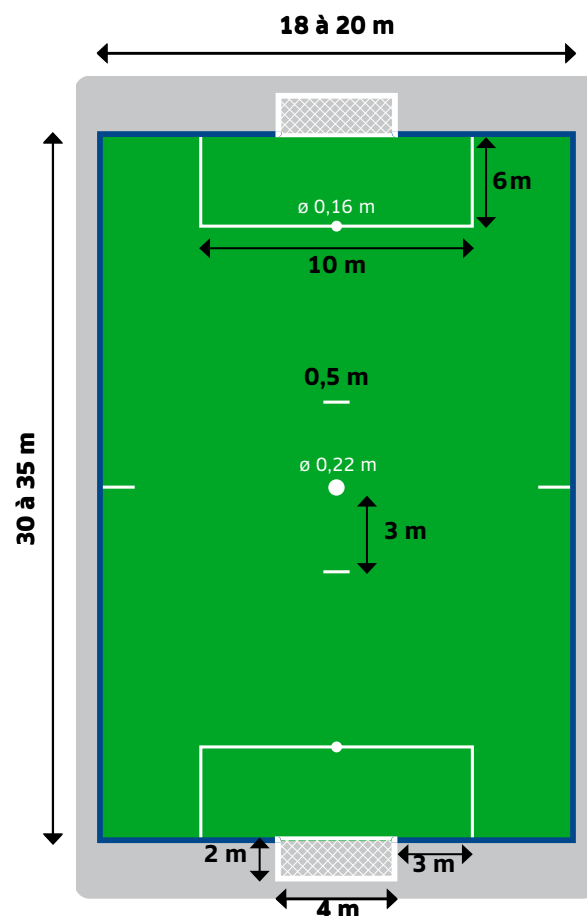
ENTRETIEN
ET CONSEILS
PRATIQUES

► V. VOTRE TERRAIN DE FOOT5

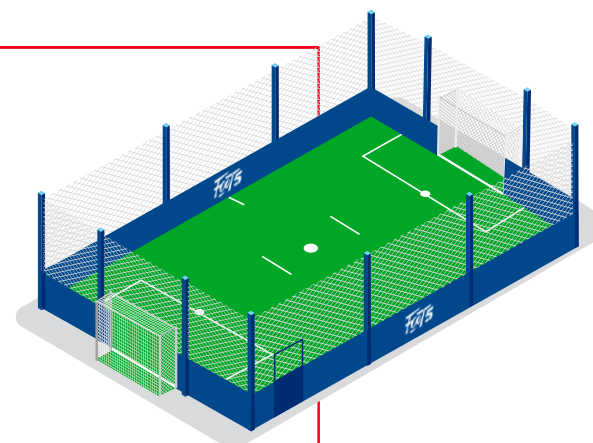
CAHIER DES CHARGES DU TERRAIN DE *Foot5*



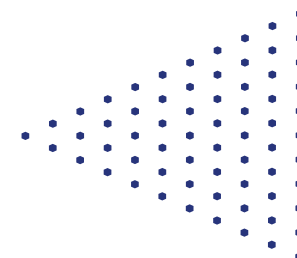
PLAN DE L'AIRE DE JEU



Cliquez-ici pour retrouver le cahier des charges complet du terrain de Foot5



Rappel : la ligne de but doit obligatoirement être tracée.



ENTRETIEN ET CONSEILS PRATIQUES

DURÉE DE VIE

La durée de vie de cet équipement sera fonction :

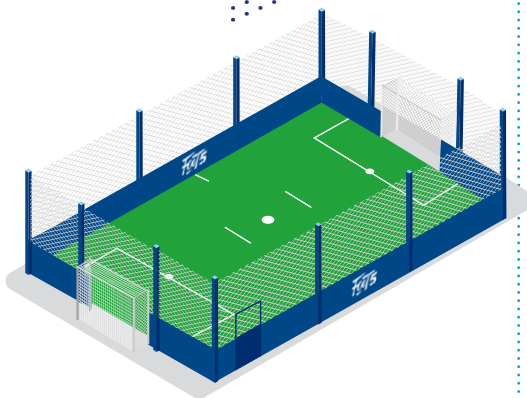
- ▶ de la qualité initiale des différents composants de l'équipement (structure et sol notamment) ;
- ▶ de la qualité de la pose (hauteur de remplissage du synthétique, collage, incrustation des lignes de marquage) ;
- ▶ des opérations d'entretien et de maintenance réalisées ;
- ▶ de l'utilisation (intensité et fréquence d'utilisation, accès contrôlé ou pas...).

Il est donc très difficile de fixer une durée de vie qui, en fonction du respect des conditions ci-dessus, peut s'étaler de 7 à 12 ans, sachant que le revêtement devrait être l'élément à plus courte durée de vie.

Une garantie contractuelle de cinq ans qui précisera sa durée comme son étendue sur le revêtement peut être demandée : nous recommandons de conserver un échantillon du système posé (couche de souplesse, tapis et remplissage) en cas de litige.

MAINTENANCE DE LA STRUCTURE

- ▶ Vérification des serrages des fixations des panneaux aux poteaux, des poteaux au massif ou dallage béton ;
- ▶ Surveillance de la tension des filets périphériques ;
- ▶ Vérification de la bonne tenue des filets de buts et l'usure des sandows (cables élastiques) ;
- ▶ Maintenance/nettoyage des projecteurs pour garder un éclairage constant de qualité.



ENTRETIEN GAZON SYNTHÉTIQUE

- ▶ Le gazon synthétique sans remplissage demande peu d'entretien si ce n'est sa propreté. Il est donc important d'enlever les déchets, les feuilles et autres composants par brossage ou soufflage.

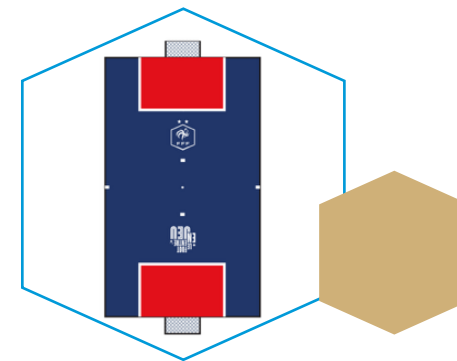
- ▶ Le gazon synthétique avec remplissage sera plus en mouvement avec des déplacements de charge d'abord vers les palissades puis en dehors de l'aire de jeux. Il est important de brosser manuellement ou mécaniquement de l'extérieur vers l'intérieur du terrain afin d'homogénéiser le remplissage mais aussi de garder une vitalité des fibres qui ne doivent pas rester couchées.

Entretien hebdomadaire :

- ▶ Brossage passif du tapis pour maintenir les fibres droites et la régularité de la planéité.
- ▶ Retrait des polluants (straps, bouchons, gravillons, résidus organiques...).
- ▶ Soufflage des feuilles et évacuation en fonction de l'environnement.

Maintenance mensuelle :

- ▶ Vérification des joints de collage du revêtement : tout décollement doit être traité au plus vite afin d'éviter une dégradation rapide du terrain
- ▶ Chargement en matériaux de remplissage des zones sensibles (zone de but, points de penalty) : le remplissage doit rester autant que possible homogène pour pérenniser la fibre et garder de bonnes conditions de jeu.



AUTRES INDICATIONS

Le constructeur doit remettre à la réception de l'ouvrage une notice de maintenance et d'utilisation de l'ouvrage.

Ce document doit préciser notamment :

- ▶ Le descriptif des opérations courantes et occasionnelles d'entretien des différents composants de la structure
- ▶ Les indications sur l'utilisation de l'équipement

- ▶ Le cas échéant, les conditions des garanties contractuelles apportées

C'est ce document qui fera référence pour vos opérations de maintenance. En cas de doute sur les mesures à prendre, n'hésitez pas à prendre contact avec le constructeur.



LES PUBLICS
UTILISATEURS

PLANNING TYPE
D'UTILISATION

CONDITIONS
D'UTILISATION
ET GESTION
DU TERRAIN

LES
5 PRINCIPES
D'UTILISATION

COMMENT ANIMER
SON TERRAIN
DE FOOT5

▶ **VI. LA GESTION OPÉRATOIRE**

LES PUBLICS UTILISATEURS

Du lundi au dimanche, en période scolaire comme lors des vacances, quelles que soient les conditions climatiques et les moments de la journée, un terrain de Foot5 peut être utilisé. Ces spécificités en font une structure d'accueil attractive qui suscite beaucoup d'engouement et de convoitises. Les demandes concernant son utilisation peuvent alors varier selon plusieurs critères : journée / soirée, semaine / week-end / jour férié / vacances scolaires....

À l'image de la plupart des installations sportives (stades, gymnases, terrains, piscines, etc.), les terrains de Foot5 sont bien souvent la propriété des collectivités.

De ce fait, ces infrastructures sont soumises aux mêmes horaires que les autres complexes sportifs communaux et intercommunaux. Voici quelques publics identifiés comme étant utilisateurs du terrain.

À L'INTÉRIEUR DU CLUB

École de football

Le terrain de Foot5 peut s'avérer être un outil utile dans l'organisation d'une école de football. En effet, la superficie du terrain et le jeune âge des pratiquants peut permettre d'organiser, au sein de l'infrastructure, des séances de perfectionnement technique. Par ailleurs, la pratique du Foot5 s'avère être complémentaire avec une pratique footballistique « classique ». Ces séances ludiques peuvent donc être organisées par les éducateurs des écoles de football (cf. Partie « La pratique »).

Pendant les vacances, des stages de plusieurs jours (qui peuvent être également ouverts aux non licenciés), permettent une utilisation intensive du terrain de Foot5.

De plus, ces rassemblements peuvent également être l'occasion de proposer d'autres activités ludiques sur le terrain, en fonction des ressources du club support et/ou de la collectivité : badminton, balle au prisonnier, bubble foot, concours de précision, ateliers éducatifs, culturels, etc.



Exemple type d'une journée de stage



Section Loisir

Pratique ludique, facile d'accès et permettant une organisation peu contraignante, le Foot5 est l'outil idéal pour permettre aux licenciés de jouer « pour le plaisir ».

Deux actions peuvent alors être menées pour veiller au bon développement de cette section :

- ▶ La mise à disposition de créneaux réguliers pour que les adhérents se retrouvent entre eux pour pratiquer le Foot5 ;
- ▶ L'organisation de rencontres régulières ou d'événements « Open foot » de type tournois/critériums avec d'autres clubs ou d'autres publics (entreprise).

LES PUBLICS UTILISATEURS



PUBLICS EXTÉRIEURS

Scolaires :

Au même titre que les installations sportives communales et intercommunales, il est possible d'envisager une mise à disposition du terrain de Foot5 pour les établissements scolaires du territoire. Cette infrastructure peut être utilisée par les plus petits, dès la grande section de maternelle (catégorie U6) jusqu'aux collégiens et lycéens. Le terrain permet aux élèves d'effectuer leurs cours d'Éducation Physique et Sportive, leurs séances d'Association Sportive de l'établissement ou toutes autres activités périscolaires.

Il s'agit d'une utilisation en semaine sur des horaires où le terrain est rarement occupé (les matins et débuts d'après-midi par exemple). Il est alors possible d'effectuer une convention entre les établissements scolaires et la collectivité/ structure propriétaire du terrain pour sa mise à disposition.

Associations et regroupements divers :

Il peut s'agir des centres de loisirs, maisons de quartiers, associations de personnes en situation de handicap, seniors, etc. Ces publics peuvent être enclins à utiliser le terrain de Foot5 pour plusieurs raisons. En effet, cette structure fermée offre plus de sécurité aux encadrants. Elle permet également d'être au plus proche des personnes et ainsi favoriser les échanges. Par ailleurs, l'espace du terrain étant réduit, il est beaucoup plus simple à appréhender pour des publics spécifiques ayant des difficultés à se déplacer sur un terrain « classique ».

Entreprises et corporations :

Dépassement de soi, esprit d'équipe ou encore fair-play, tout autant de valeurs indispensables au bon fonctionnement d'une entreprise. Il s'agit donc ici d'associer les valeurs du sport à des événements professionnels. La pratique du Foot5 peut alors permettre de rassembler dans un cadre convivial des collaborateurs, des prospects, des clients, etc.

Différentes prestations peuvent donc être envisagées pour un public d'entreprises selon les besoins et demandes de chacun :

► **Mise à disposition « classique » du terrain de Foot5.** La démarche la plus courante est ici de rédiger une convention avec l'organisme extérieur : convention pour 15h d'utilisation du terrain sur un an par exemple (un modèle de convention est disponible sur la version interactive du guide).

► **Événements ponctuels (Team Building, tournoi inter-entreprises...)** : en plus du terrain de Foot5, il peut être envisageable de mettre à disposition des espaces à proximité (club house, salle de réunion...) pour proposer une prestation globale à destination des entreprises : location du terrain + salle de réunion équipée et/ou cocktail et buffet, mise à disposition d'arbitres, d'éducateurs pour organiser le tournoi, etc. À ce titre, il est également possible de passer une convention entre les deux parties.



PLANNING TYPE D'UTILISATION DU TERRAIN DE *Foot5*

Pendant la période scolaire, la demande d'utilisation du terrain de Foot5 est plus importante en soirée, les week-ends, ainsi que le mercredi après-midi, notamment de la part du club support. Ces périodes correspondent à des pics d'utilisation du terrain, également appelés heures pleines.

Par ailleurs, les heures de déjeuner peuvent également susciter de l'intérêt. Il s'agira principalement de demandes émanant de publics adultes, notamment du milieu professionnel.

En ce qui concerne les autres moments de la journée, les demandes d'utilisation du terrain sont moins nombreuses, qualifiées d'heures creuses. C'est alors l'occasion pour la collectivité en charge de l'installation de dédier ces moments à d'autres publics tels que les scolaires, les seniors, les associations de quartier, etc.

PLANNING D'OCCUPATION TYPE D'UN TERRAIN DE FOOT5

		LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
Matin	09:00	Entreprises / Scolaires					Licenciés Club	Critérium vétérans
	10:00							
	11:00							
	12:00							
Midi	12:00	Libre / Scolaires					Plateau Foot animation	Plateau Foot animation
	13:00							
	14:00							
Après-midi	15:00	Entreprises / Scolaires		Foot Animation	Entreprises / Scolaires		Féminines	Entreprise ou Club
	16:00							
	17:00							
	18:00	U15-U19		U15-U19	U15-U19	U15-U19		
Soirée	19:00	Critérium entreprise		Séniors	Séniors	Séniors	Section Loisir	Section Loisir
	20:00							
	21:00							
	21:00							
	21:00							
	22:00							

■ Locations externes

■ Heures creuses (9h-12h et 14h-17h)

■ Heures pleines

CONDITIONS D'UTILISATION ET GESTION DU TERRAIN

Différentes formes de gestions peuvent être envisagées pour le terrain de Foot5 :

- La gestion et l'utilisation du terrain peuvent être entièrement prises en charge par la collectivité (service des sports notamment) au même titre que celui des gymnases ou des piscines communales.
- Il est possible également de déléguer la gestion et le planning d'utilisation du terrain à un club.

Dans ces deux cas de figure, les formes de réservations et de tarifications peuvent varier selon les publics et les horaires d'utilisation.

Modes de réservation du terrain

Les réservations peuvent prendre la forme de tickets : sur une heure (minimum), deux heures, une après-midi, une journée, etc. Il peut être aussi possible de créer des abonnements avec un nombre de réservations prédéfini : 5 heures, 10 heures...

Il est également possible de passer par des outils de gestion spécifiquement dédiés à la gestion de ce genre de structures comme :

- www.ballejaune.com/fr
- www.resafoot.com/fr ou
- www.decipius.fr

Contactez la FFF pour obtenir un modèle-type de convention de mise à disposition d'un terrain de Foot5

Pour des mises à disposition à destination de publics et/ou corporations précis(es), il peut être rédigé une convention entre l'organisme propriétaire de l'installation et celui souhaitant l'utiliser. À ce titre, l'accord signé des deux parties par le biais d'un document écrit est un gage de sécurité pour chacun des organismes.

Sur ce document sont notifiés les droits et devoirs des signataires, leur permettant ainsi d'agir selon les conditions émises de part et d'autre.

Politique financière / Conditions commerciales

Les politiques tarifaires sont libres et à la guise de chaque détenteur d'installation. Cependant, l'offre de pratique proposée par les structures FFF et les collectivités étant différente de celle des centres privés, la FFF préconise de mettre de place des tarifs inférieurs à ceux proposés par ces complexes privés.

Voici donc à titre indicatif, une politique tarifaire pouvant être appliqué dans le cadre de la mise à disposition de votre terrain de Foot5 au regard de l'analyse de l'offre existante. Ce tarif est susceptible d'évoluer selon la situation géographique de votre terrain : en ville ou pas, à proximité d'entreprises...

Exemple de tarifs selon les périodes (Cf. planning type d'utilisation du terrain) :

	TARIFS DE LOCATION DE TERRAIN
HEURES CREUSES	30 €
HEURES PLEINES	50 €

Ex : **Tarifs dégressifs** : plus le nombre de réservations est important, moins le coût est élevé

	TARIFS D'ABONNEMENTS
1H DE JEU Heures creuses Heures pleines	30 € 50 €
2H DE JEU Heures creuses Heures pleines	50 € 90 €
3H DE JEU Heures creuses Heures pleines	50 € 120 €

Ex : **Création d'abonnements attractifs** :

	TARIFS D'ABONNEMENTS
10H DE JEU Heures creuses Heures pleines	200 € 400 €
20H DE JEU Heures creuses Heures pleines	300 € 700 €
50H DE JEU Heures creuses Heures pleines	600 € 1 000 €

Possibilité de mettre en place des tarifications spécifiques selon les publics : étudiants, associations, etc.



LES 5 PRINCIPES D'UTILISATION D'UN TERRAIN DE *Foot5*



OPTIMISER SON UTILISATION

- ▶ Créneaux réguliers
- ▶ Clubs, instances

- ▶ Locations externes et mises à disposition

- ▶ Evénements ponctuels

IDENTIFIER SON PUBLIC CIBLE

- ▶ Foot d'animation (U6-U13)
- ▶ Pre formation (U15-U17)
- ▶ Formation (U19)
- ▶ Séniors
- ▶ Féminines
- ▶ Loisir / Entreprise

- ▶ Scolaires / étudiants
- ▶ Centres de loisirs
- ▶ Libre / entreprises
- ▶ Clubs / Ligue / District

- ▶ Tournois
- ▶ Rassemblements Ligue / District
- ▶ Formation

ADAPTER L'OFFRE DE PRATIQUE AU PUBLIC

- ▶ Mise en place d'ateliers et d'animations spécifiques pour la découverte de la pratique, le perfectionnement technique, l'aspect ludique

- ▶ Public souhaitant disposer des infrastructures de façon temporaire pour y organiser des matchs

- ▶ Evénements ponctuels organisés par les instances ou les clubs

METTRE EN PLACE UN SYSTÈME DE RÉSERVATION SIMPLE ET RIGoureux

- ▶ Mise en place d'ateliers et d'animations spécifiques pour la découverte de la pratique, le perfectionnement technique, l'aspect ludique

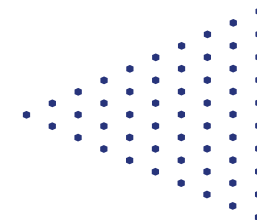
- ▶ Public souhaitant disposer des infrastructures de façon temporaire pour y organiser des matchs

- ▶ Evénements ponctuels organisés par les instances ou les clubs

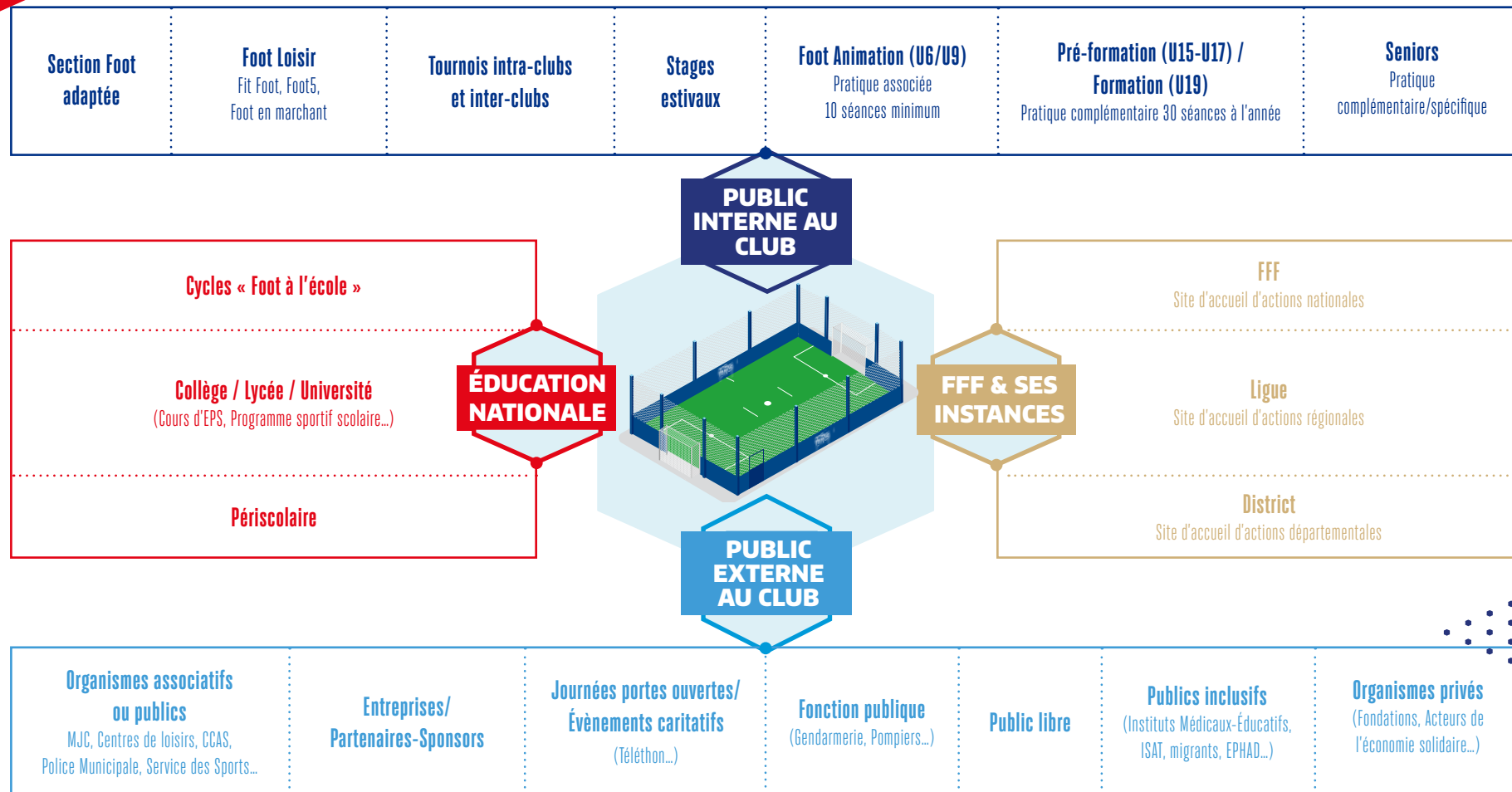
AVOIR DES RÉFÉRENTS IDENTIFIÉS

Nomination de « référents terrain Foot5 » pour le club et la mairie :

- ▶ Locations
- ▶ Entretien (soufflerie, détrit, filets, ballons...)
- ▶ Ouverture et fermeture (ouverture le matin puis fermeture le soir - gestion autonome)
- ▶ Gestion des conflits



COMMENT ANIMER SON TERRAIN DE *Foot5* ?



OBJECTIFS /
MÉTHODOLOGIE

NOTRE
ÉCHANTILLON

L'IMAGE
DU FOOT5

LE RAPPORT AU
FOOTBALL

LA PLACE DU
FOOT5 DANS
LA PRATIQUE
SPORTIVE

LE DÉBUT DE
PRATIQUE

FRÉQUENCE DE
PRATIQUE

MOTIVATIONS DE
PRATIQUE

LES RAISONS
DE PRATIQUE
SELON L'ÂGE

LES PARTENAIRES
DE PRATIQUE

RATIO
LICENCIÉS FFF
VS. PRATIQUANTS
DE FOOT5

CRITÈRES
DE CHOIX

VII. LE MARCHÉ PRIVÉ DU *Foot5*

Objectifs / Méthodologie • Notre échantillon • L'image du Foot5 • Le rapport au football • La place du Foot5 dans la pratique sportive • Le début de pratique • Fréquence de pratique
Motivations de pratique • Les raisons de pratique selon l'âge • Les partenaires de pratique • Ratio Licenciés FFF vs. Pratiquants de Foot5 • Critères de choix

▶ OBJECTIFS

- ▶ Il s'agit de la première édition de **l'Observatoire du Foot5**, une étude réalisée par l'Union Sport et Cycle pour le compte de l'ANF5 et la Fédération Française de Football
- ▶ L'étude a pour objectif de décrypter **les modes de pratique** (lieux de pratiques, motivations, attentes) et les **habitudes de consommation** (marques achetées, lieux d'achat) des joueurs de Foot5 en France.

▶ MÉTHODOLOGIE

- ▶ Pour l'enquête, nous avons interrogé **3 340 joueurs de Foot5** du 22 février au 6 Mars 2024.
- ▶ Cet échantillon de joueurs de Foot5 provient des bases de données des enseignes de Foot5 (Urban Soccer, le Five, etc) ainsi que des followers des réseaux sociaux de la Fédération Française de Football (qui ont été invités à répondre à l'enquête via des posts sur Instagram et Facebook).

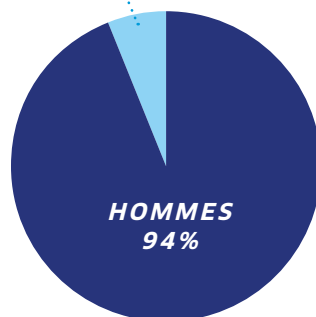
Objectifs / Méthodologie • **Notre échantillon** • L'image du Foot5 • Le rapport au football • La place du Foot5 dans la pratique sportive • Le début de pratique • Fréquence de pratique
 Motivations de pratique • Les raisons de pratique selon l'âge • Les partenaires de pratique • Ratio Licenciés FFF vs. Praticants de Foot5 • Critères de choix

NOTRE ECHANTILLON

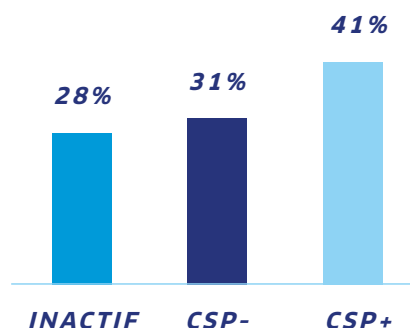
UN ÉCHANTILLON ROBUSTE DE 3340 RÉPONDANTS POUR UNE ÉTUDE NATIONALE INÉDITE

GENRE

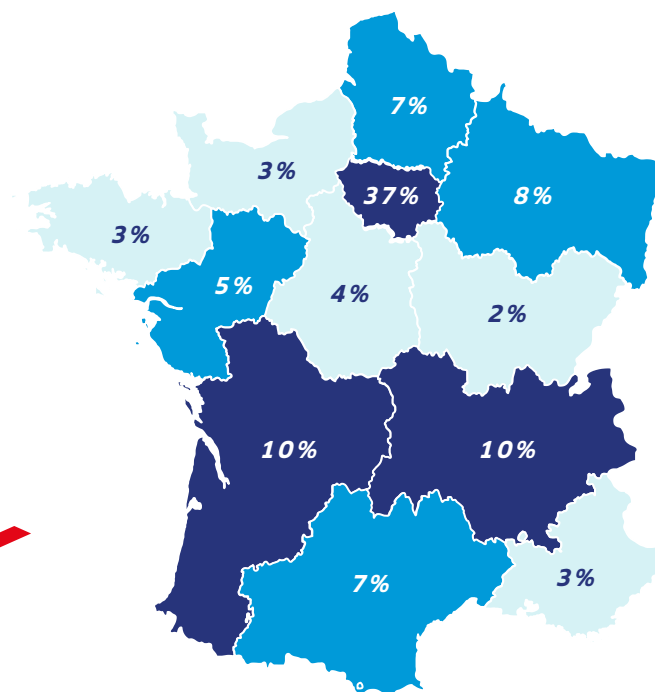
FEMMES
6%



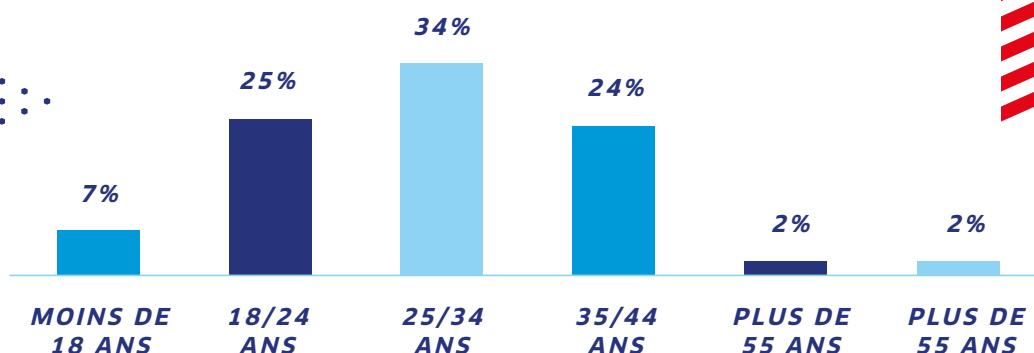
CSP



RÉGIONS



ÂGE



TERRITOIRES ULTRAMARINS : 1%
CORSE : 0%

L'IMAGE DU *Foot5*

UNE IMAGE DE CONVIVIALITÉ ET DE PLAISIR QUI SE DÉMARQUE DU FOOTBALL

▶ QUELS MOTS ASSOCIEZ-VOUS ?

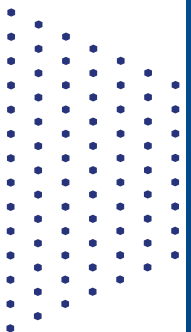
AU FOOT5

- ▶ *LUDIQUE*
- ▶ *INTENSE*
- ▶ *PLAISIR*
- ▶ *CARDIO*
- ▶ *CONVIVIAL*
- ▶ *TECHNIQUE*
- ▶ *AMUSANT*
- ▶ *RAPIDE*



AU FOOTBALL

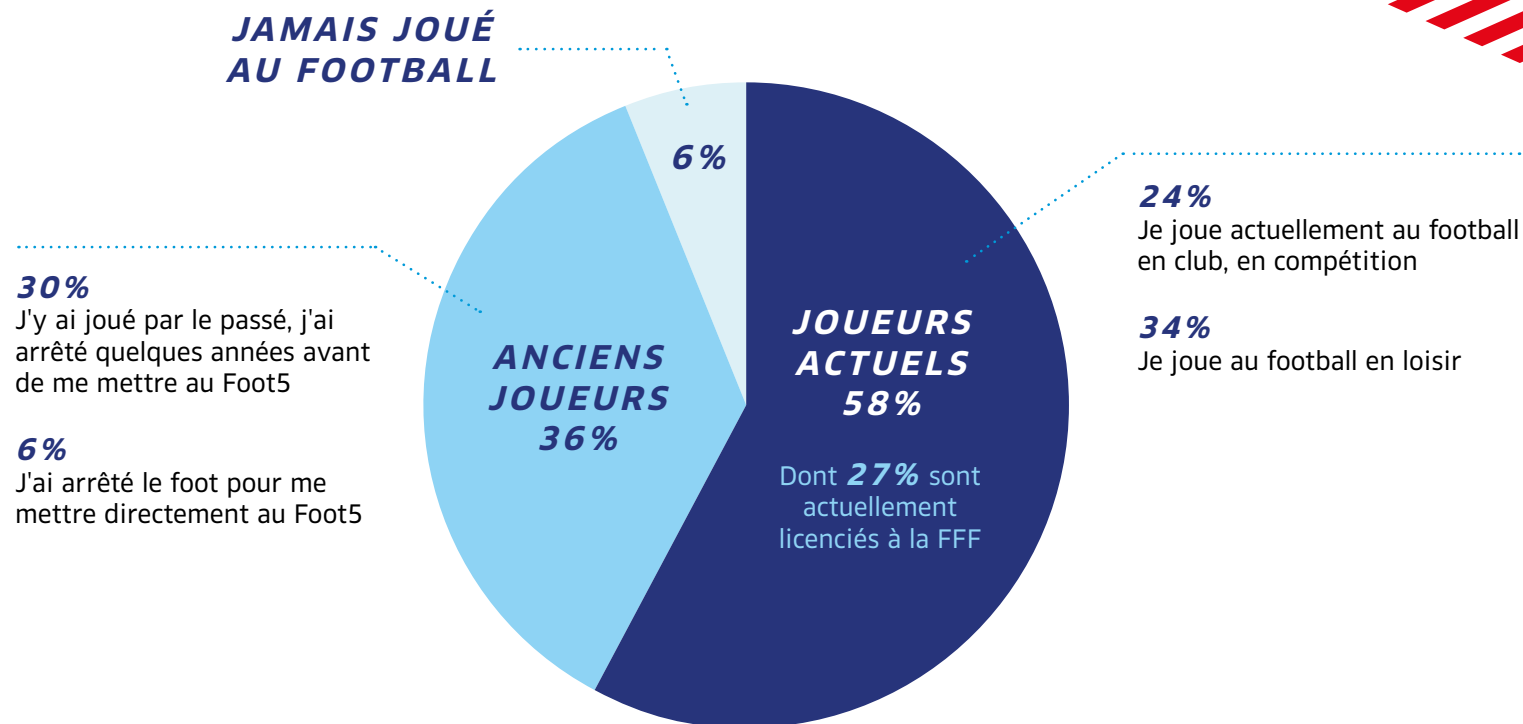
- ▶ *ÉQUIPE*
- ▶ *PLAISIR*
- ▶ *COLLECTIF*
- ▶ *COMPÉTITION*
- ▶ *ENDURANCE*
- ▶ *PASSION*
- ▶ *TACTIQUE*
- ▶ *PHYSIQUE*



LE RAPPORT AU FOOTBALL

LA QUASI-TOTALITÉ DES JOUEURS DE FOOT5 ONT PRATiqué LE FOOTBALL PAR LE PASSÉ

QUEL EST VOTRE RAPPORT AU FOOTBALL ?

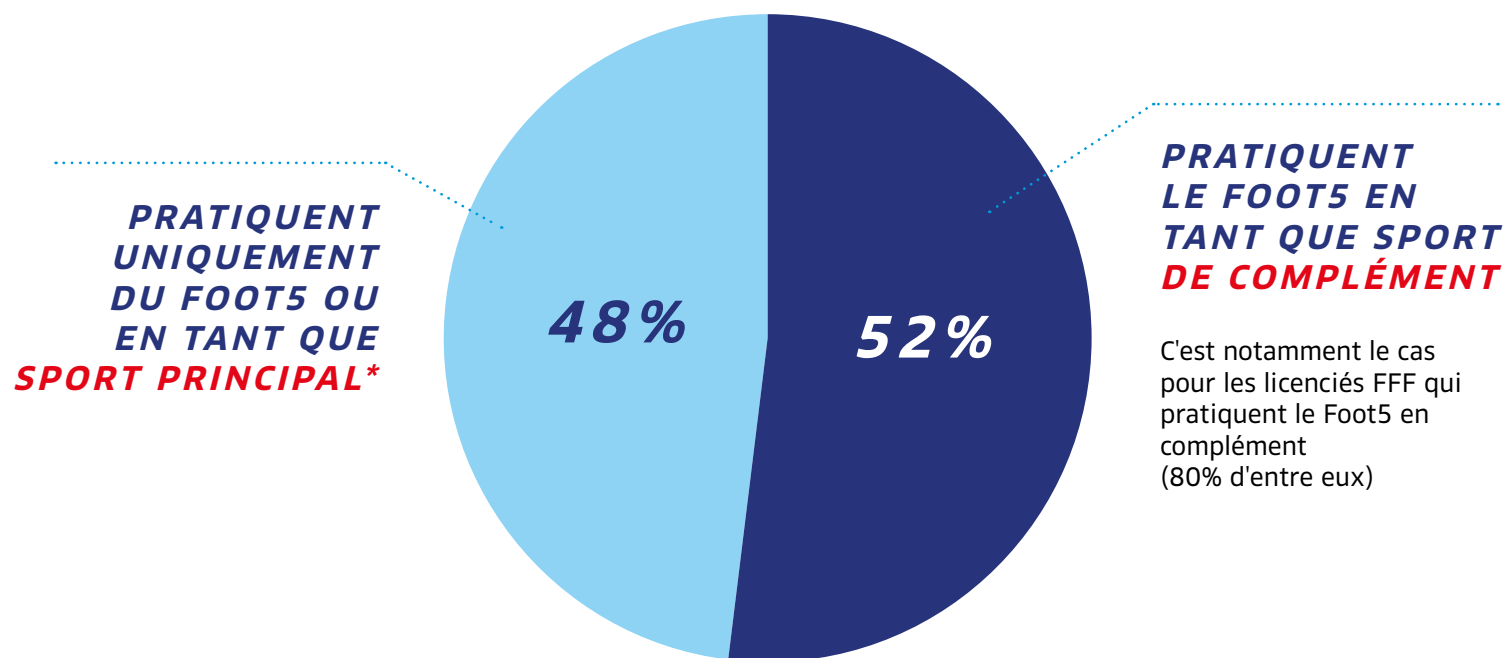


94% DES JOUEURS DE FOOT5 ONT DÉJÀ JOUÉ AU FOOTBALL

LA PLACE DU *Foot5* DANS LA PRATIQUE SPORTIVE

PLUS DE LA MOITIÉ DES JOUEURS CONSIDÈRE LE FOOT5 COMME UNE ACTIVITÉ DE COMPLÉMENT

▶ AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS, VOUS AVEZ PRATiqué ?



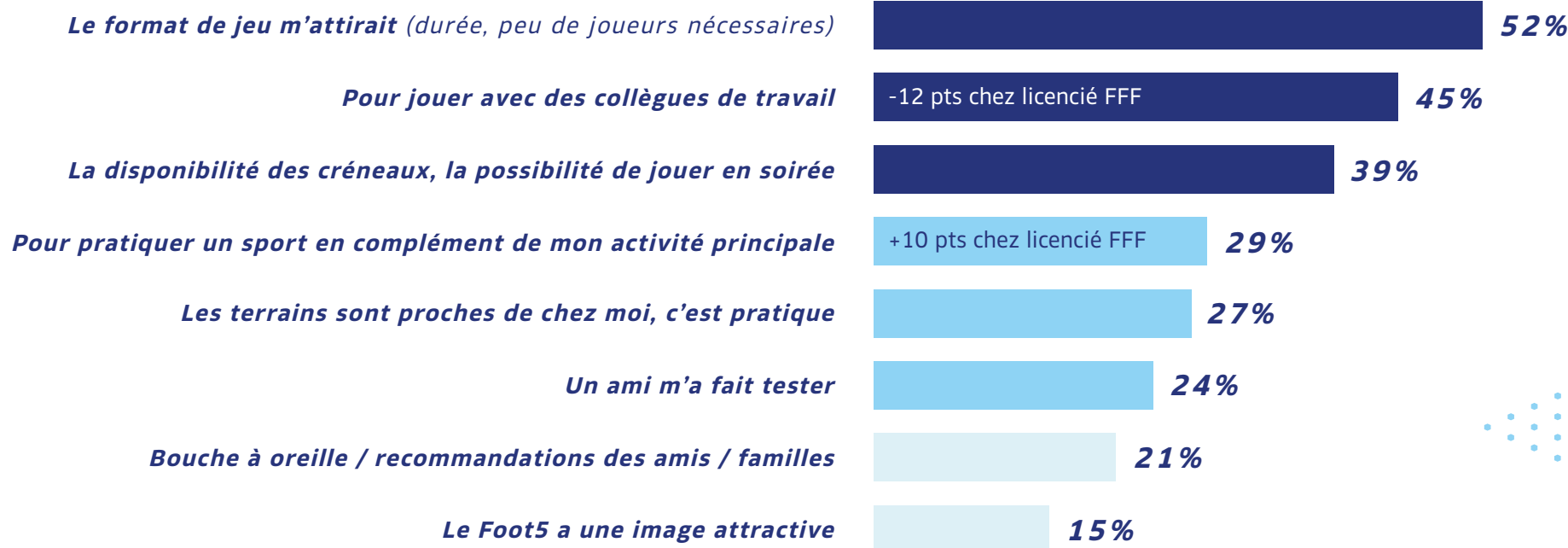
* Ce chiffre est à prendre avec prudence. Il existe un phénomène de bons élèves qui pousse les joueurs les plus intensifs à répondre à ce genre d'enquêtes.

LE DÉBUT DE PRATIQUE

LE FORMAT DE JEU AINSI QUE L'INFLUENCE DES COLLÈGUES DE TRAVAIL COMME PORTES D'ENTRÉE À LA PRATIQUE

POUR QUELLE(S) RAISON(S) EN ÊTES-VOUS VENU À PRATIQUER LE FOOT5 ?

Plusieurs réponses possibles



Autres réponses : J'en ai marre du foot (4%), j'en ai vu sur les réseaux sociaux (4%), une publicité du club/centre dans lequel je pratique désormais (2%) et une communication de la FFF

FRÉQUENCE DE PRATIQUE

UNE FRÉQUENCE DE PRATIQUE À LA FOIS OCCASIONNELLE, RÉGULIÈRE OU INTENSIVE

► AU COURS DE L'ANNÉE ÉCOULÉE, À QUELLE FRÉQUENCE AVEZ-VOUS PRATiqué LE FOOT5 ?

39%

Des joueurs
déclarent jouer

**UNE FOIS
PAR SEMAINE
OU PLUS**

(un chiffre qui monte à
44% chez les licenciés FFF)

Plus d'une fois
par semaine 9%

Environ 1 fois
par semaine 30%

**39%
INTENSIFS**

Plusieurs fois
par mois 23%

1 fois
par mois 18%

**41%
RÉGULIERS**

Quelques fois
par an 20%

**20%
OCCASIONNELS**

MOTIVATIONS DE PRATIQUE

LE PLAISIR ET LA CONVIVIALITÉ SONT RECHERCHÉS EN PRIORITÉ PAR LES JOUEURS

► POUR QUELLE(S) RAISON(S) PRATIQUEZ-VOUS LE FOOT5 ?

1 Pour prendre du plaisir 54%

2 Pour partager un bon moment avec des amis 53%

3 Le fait de toucher régulièrement le ballon 33%

Me détendre/m'évader/évacuer le stress 24%

Me défouler 22%

Son aspect loisir/ludique 17%

Pour entretenir mon corps 16%

Pour être en bonne santé 15%

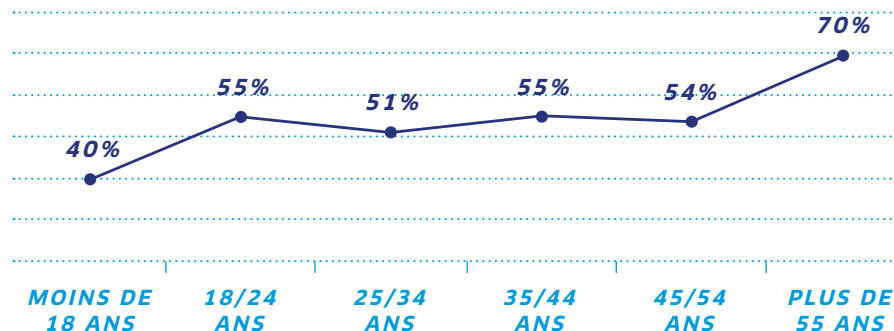
Pour la compétition 13%

La facilité d'organisation 9%

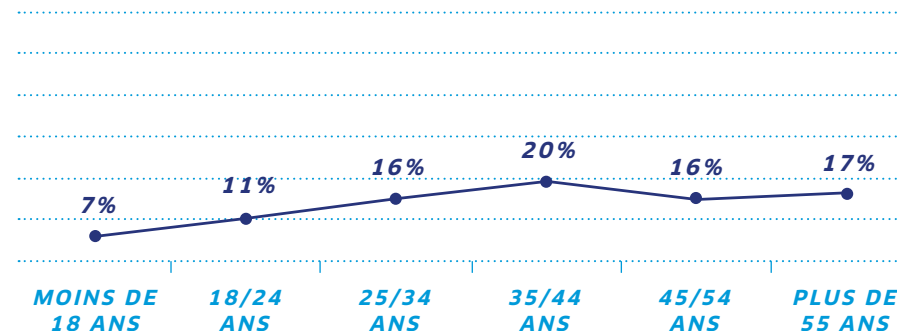
Autres réponses : Le format de la discipline (7%), Pour sa simplicité (6%), Pour perdre du poids (6%), Pour m'évader/ me sentir libre (4%), Pour rencontrer de nouvelles personnes (3%)

LES RAISONS DE PRATIQUE SELON L'ÂGE

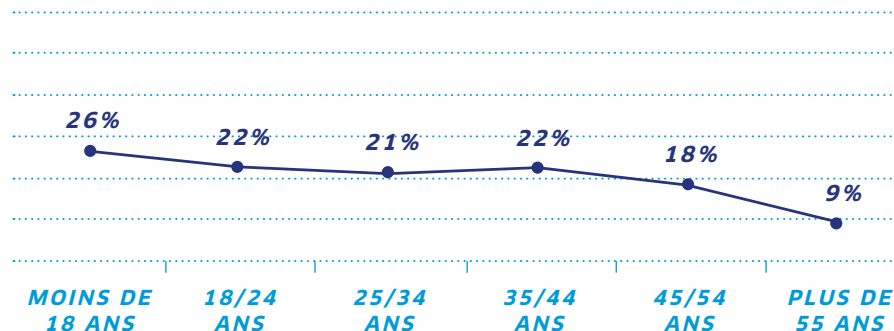
Pour partager un bon moment avec des proches



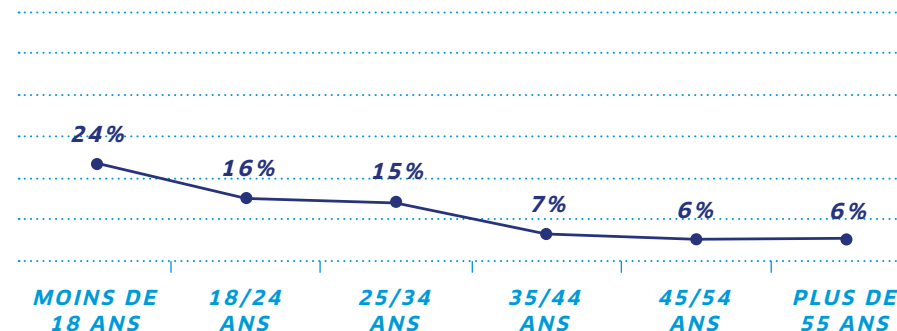
Pour entretenir mon corps, être en bonne santé



Pour me défouler



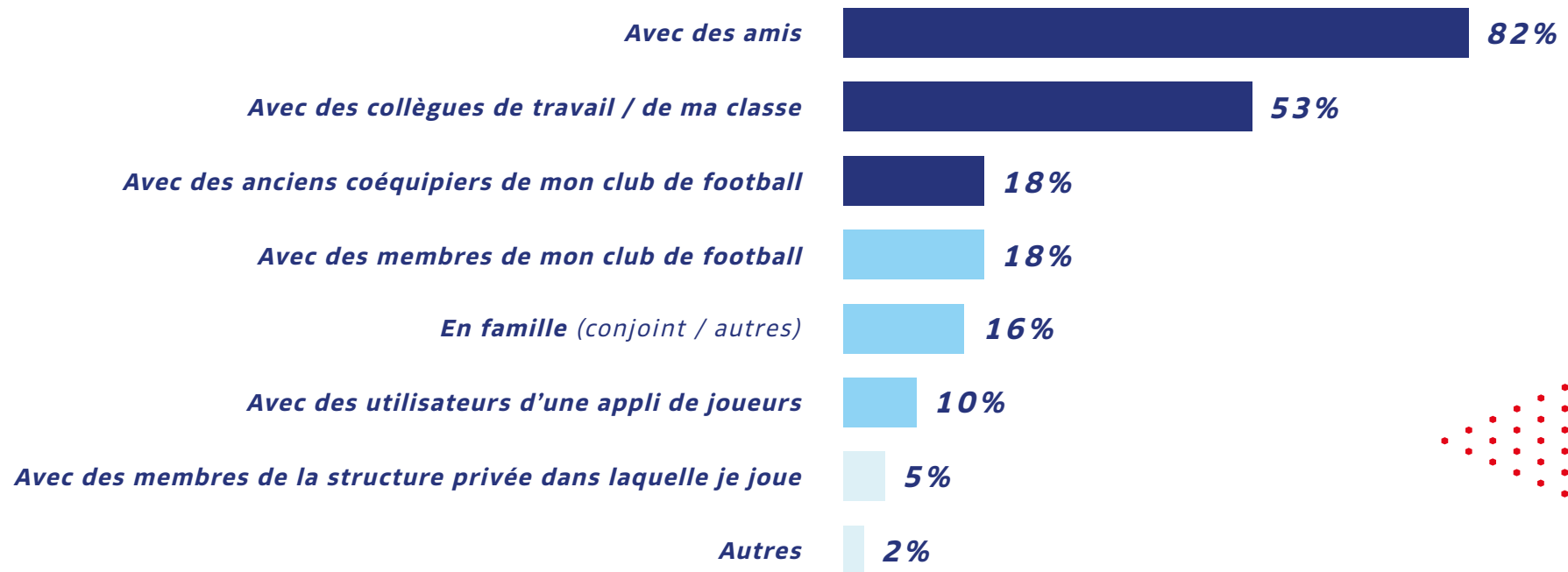
Pour la compétition



LES PARTENAIRES DE PRATIQUE

UN PLAISIR QUI SE PARTAGE ENTRE AMIS ET AVEC SES COLLÈGUES DE TRAVAIL PRINCIPALEMENT

AVEC QUI PRATIQUEZ-VOUS LE FOOT5 ?

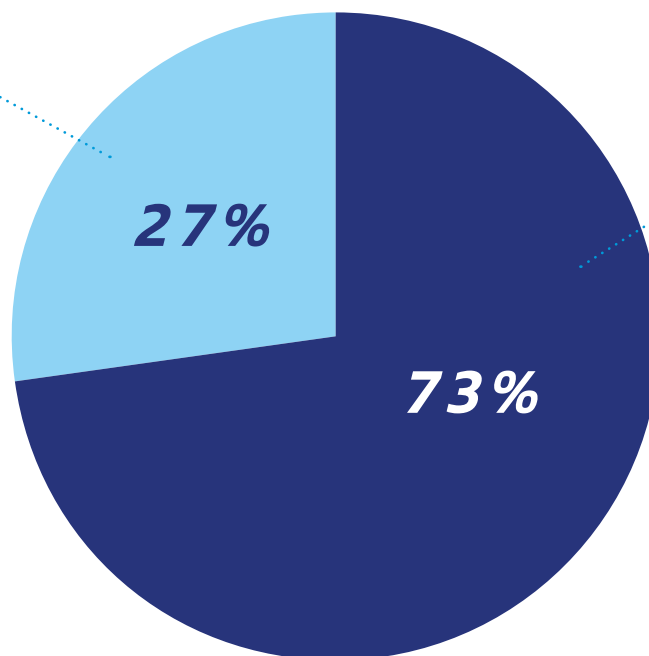


RATIO LICENCIÉS FFF VS. PRATIQUANTS DE *Foot5*

ENVIRON ¼ DES JOUEURS DE FOOT5 POSSÈDENT UNE LICENCE FFF

► POSSÉDEZ-VOUS UNE LICENCE FFF EN TANT QUE JOUEUR(EUSE) POUR LA SAISON EN COURS ?

DES PRATIQUANTS
NE POSSÈDENT PAS
DE LICENCE FFF
POUR LA SAISON
EN COURS



DES PRATIQUANTS
POSSÈDENT
UNE LICENCE FFF
POUR LA SAISON
EN COURS

CRITÈRES DE CHOIX

DES INSTALLATIONS DE QUALITÉ, PRATIQUES ET CONVIVIALES SONT RECHERCHÉES PAR LES JOUEURS

▶ **PARMI CES CRITÈRES, QUELS SONT CEUX QUE VOUS RECHERCHEZ EN PRIORITÉ DANS VOTRE LIEU DE PRATIQUE PRINCIPAL ?**



Autres réponses : La possibilité de participer à des tournois loisirs (11%), homologués FFF (7%). La possibilité de manger (4%), participer à un entraînement avec un coach (3,4%) et un Proshop (1%)



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

87, boulevard de Grenelle - 75738 Paris Cedex 15
Tél. : +33 (0)1 44 31 73 00 - Fax : +33 (0)1 44 31 73 73

► fff.fr/foot5

