

2016-  
2017

Le livret de l'accompagnateur  
U6-U7



## INTRODUCTION

Cette brochure est éditée pour les accompagnateurs de la catégorie « foot à 5 découverte ». Elle doit constituer pour eux un outil de travail indispensable au bon encadrement des enfants de 5 et 6 ans.

L'accompagnateur y puisera des informations sur l'organisation de la saison, des connaissances sur les particularités des U6/U7, des outils pour l'organisation des plateaux du samedi et des séances d'entraînements.

## SOMMAIRE

Le calendrier de la saison.....	Page 3
La connaissance de l'enfant.....	Page 4
Les compétences à développer.....	Page 5
La politique éducative fédérale.....	Page 6
Rôle des éducateurs, accompagnateurs et parents.....	Page 7
Le plateau du samedi.....	Page 9
Les règles de jeu du Foot à 5 découverte.....	Page 11
La séance en U6-U7.....	Page 13

## LE CALENDRIER DE LA SAISON EN FOOT A 5 DECOUVERTE

### Phase 1

**Septembre à janvier**

Une réunion de secteur

Une journée d'accueil

5 plateaux en extérieur

1 interclub

1 plateau en salle

### Phase 2

**Février à juin**

Une réunion de secteur

7 plateaux en extérieur

1 interclub

La journée nationale des débutants

### ***C'est quoi une réunion de secteur ?***

C'est le moment où se réunissent les responsables des clubs pour définir ensemble le calendrier de la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> phase.

**Les dates : le 14, 15 et 16 septembre 2016.**

### ***C'est quoi un plateau ?***

C'est ce qui désigne les rencontres du samedi pour les U6/U7. Des équipes de plusieurs clubs se retrouvent sur un même terrain. Les enfants alternent des jeux, des relais et des matchs 5 contre 5.

### ***C'est quoi un interclub ?***

C'est le moment où se retrouvent les écoles de football de deux ou trois clubs afin de partager un moment festif.

**Les dates : Samedi 17 septembre 2016 et samedi 11 mars 2017**

### ***C'est quoi « la rentrée du foot » et « la journée nationale des débutants » ?***

Ce sont deux manifestations organisées par la fédération française de football pour baliser la saison. La rentrée du foot marque le lancement de la saison avec un rassemblement par secteur. La journée nationale ponctue l'année footballistique lors d'un grand rassemblement départemental.

**Les dates : Samedi 24 septembre 2016 et Samedi 10 juin 2017.**

# LA CONNAISSANCE DE L'ENFANT

**Age** : 5 et 6 ans (enfants nés en 2011 à partir de ses 5 ans et 2010)

**Sexe** : Fille et Garçon

**Classe** : Grande section maternelle et cours préparatoire

## CARACTERISTIQUES ET INCIDENCES PEDAGOGIQUES

### AU PLAN MORPHOLOGIQUE :

Peu ou pas de différence entre fille et garçon.

- Accepter et encourager la mixité

Os non consolidés, cartilage de croissance avec fragilité des zones d'insertion musculaire.

Hyper laxité articulaire et ligamentaire naturelle :

- Ne proposer aucune activité en surcharge mécanique.

Faible régulation thermique, se fatigue vite...mais récupère vite :

- Respecter l'activité fractionnée

Mauvaise coordination générale et maîtrise difficile du ballon

- Développer toutes les formes de motricité de base
- Privilégier les parcours de motricité d'évolution

Mauvaise perception de l'espace et du temps

- Délimiter toujours les espaces de jeu

### SUR LE PLAN PSYCHOLOGIQUE

Appropriation des personnes, des objets, très égocentrique

- Individualiser la relation dans le groupe

Le jeu est son centre d'intérêt

- Proposer des situations ludiques et variées

Notion de copain peu développée, début d'une attirance sociale

- Proposer des activités de coopération pour stimuler l'intégration de l'autre avec confiance

Attention peu soutenue et de courte durée

- Privilégier les séquences courtes

Tout début d'une capacité d'analyse, il agit sur un mode intuitif et affectif

- Inciter l'enfant à explorer librement et à s'adapter aux situations proposées
- Privilégier l'action à l'explication
- Inciter l'enfant à parler de son action

Passage de l'activité isolée à l'activité collective

- Privilégier une pédagogie active
- Montrer et laisser réaliser

Besoin d'affection incluant une relation direct

- Accorder de l'attention à chaque enfant

## LES COMPETENCES A DEVELOPPER

LES COMPETENCES SPORTIVES			
JEU	TECHNIQUE	COMPORTEMENT	MOTRICITE
Être capable de			
Découvrir le partenaire	Contrôler et passer le ballon au sol	Rester concentrer	Travailler la coordination
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain	Conduire le ballon, changer de direction	Avoir un état d'esprit exemplaire	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité
Chercher à progresser vers la cible dès que possible	Tirer pour marquer	Avoir confiance en soi	Découvrir les différents déplacements et rythmes
Se reconnaître défenseur	S'opposer à la progression du ballon	S'engager totalement	

LES COMPETENCES EDUCATIVES					
Périodes	Septembre /Octobre	Novembre /Décembre	Janvier/février	Mars/Avril	Mai/Juin
<b>Valeurs de la FFF</b>	<b>PLAISIR</b>	<b>RESPECT</b>	<b>ENGAGEMENT</b>	<b>TOLERANCE</b>	<b>SOLIDARITE</b>
<b>COMPETENCES</b>	Faire son sac et bien s'équiper	Economiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de son équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du football

## PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL

La Fédération Française de Football met en place une politique éducative fédérale afin de promouvoir les valeurs éducatives du football. Elle porte sur deux aspects, **les règles de vie** qui portent sur le bon comportement sur et en dehors du terrain, et **les règles du jeu** qui permettent à l'enfant de mieux connaître les règles du football pour une meilleure compréhension de son sport.

Retrouver ci-joint des exemples d'objectif à atteindre pour les catégories U6/U7.

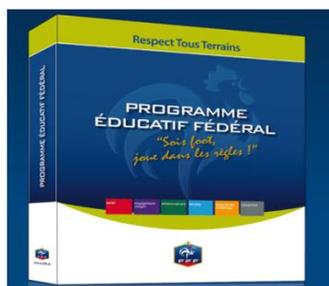
LES REGLES DE VIE		
SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
<p><b>Apprendre à préserver le capital santé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire son sac et bien s'équiper</li> <li>- L'hydratation</li> </ul>	<p><b>Faire adopter un comportement exemplaire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saluer les personnes de son environnement.</li> <li>- Connaître les codes de politesse et s'assurer qu'ils sont respectés.</li> <li>- S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe.</li> <li>- Faire du club un lieu de convivialité et de solidarité.</li> </ul>	<p><b>Inciter à l'utilisation des transports verts.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Economiser l'eau</li> <li>- Réduire sa consommation d'énergie.</li> <li>- Sensibiliser au tri des déchets.</li> <li>- Identifier la nature des déchets.</li> </ul>

LES REGLES DU JEU		
FAIR-PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT
<p><b>Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter ses partenaires et son éducateur.</li> <li>- Respecter l'adversaire.</li> <li>- Savoir encourager son équipe respectant les autres.</li> </ul>	<p><b>Connaître les fautes à ne pas commettre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les règles essentielles du jeu.</li> </ul>	<p><b>Conduire l'enfant à connaître l'histoire et l'actualité de son club et du football.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partager sa connaissance du football.</li> <li>- Connaître les valeurs de son club.</li> </ul>

Vous pouvez vous inscrire au Programme Educatif Fédéral en suivant la démarche suivante sur Footclubs :

Onglet Organisation → Identité club → Codé la case « demandé » face à la ligne « engagement dans l'application du programme éducatif fédéral.

Une fois inscrit, votre demande sera validée par le district. Et vous recevrez en échange le classeur du Programme Educatif Fédéral, un poster et les incollables du foot.



## RÔLE DES EDUCATEURS, ACCOMPAGNATEURS ET PARENTS

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (ou le dirigeant), et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être **complémentaires** et chacun doit rester dans son rôle.

### RÔLE DE L'EDUCATEUR

**EN DEHORS DE LA PRATIQUE**

- > Participe aux réunions techniques du club
- > Prépare le calendrier des rencontres
- > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)
- > Met en œuvre une programmation
- > Intègre le **Programme Educatif Fédéral** dans son fonctionnement
- > Prévoit des animations extra-sportives
- > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)

**A L'ENTRAÎNEMENT**

- > Prépare et anime la séance d'entraînement
- > Tient à jour la fiche de présence
- > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week end
- > S'entretient avec le joueur si besoin

**LE JOUR DE LA RENCONTRE (Avant, pendant, après)**

- > Prépare la rencontre
- > Organise l'équipe ou les équipes et donne les consignes
- > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre
- > Laisse jouer les enfants et donne le même de jeu à tous
- > Fait un bilan rapide avec les joueurs
- > Précise le prochain rendez-vous
- > Tient la fiche de présence à jour.

## RÔLE DE L'ACCOMPAGNATEUR

<b>EN DEHORS DE LA PRATIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match...)</li> <li>&gt; Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)</li> <li>&gt; Aide à la mise en place d'animations extra-sportives.</li> </ul>
<b>A L'ENTRAÎNEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ouvre et ferme les vestiaires</li> <li>&gt; Accueille les joueurs</li> <li>&gt; Aide à la préparation du matériel</li> <li>&gt; Participe à l'animation de la séance si besoin</li> </ul>
<b>LE JOUR DE LA RENCONTRE (Avant, pendant, après)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Distribue les équipements</li> <li>&gt; Accueille les équipes adverses</li> <li>&gt; Seconde l'éducateur dans son rôle</li> <li>&gt; Prépare le goûter</li> </ul>

## RÔLE DES PARENTS

<b>EN DEHORS DE LA PRATIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur</li> <li>&gt; Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant.</li> <li>&gt; Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique</li> <li>&gt; Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé</li> <li>&gt; Participe à la vie du club</li> </ul>
<b>A L'ENTRAÎNEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Transporte son enfant</li> <li>&gt; Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant.</li> </ul>
<b>LE JOUR DE LA RENCONTRE (Avant, pendant, après)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe au transport des joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Accueille les parents des autres équipes</li> <li>&gt; Encourage tous les joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Aide à la préparation de la collation</li> </ul>

## LE PLATEAU DU SAMEDI

### L'ESPRIT

- . Rassembler plusieurs clubs d'un même secteur
- . Instaurer et préserver un esprit festif
- . Alternner matches et jeux afin de répondre aux besoins des enfants

### L'AVANT

- . Préparer, avec l'aide des parents, un jeu, un relais, un parcours et 2 terrains de 5 c 5.
- . Désigner un responsable de plateau qui aura pour rôle de gérer les rotations.
- . Prévoir une personne pour l'animation des jeux.
- . Préparer le goûter en demandant aux parents de venir avec des gâteaux.

### LE PENDANT

- . S'assurer du nombre d'équipes présentes.
- . Le responsable de plateau choisit la feuille de rotation correspondant au nombre d'équipes (**A télécharger sur le site du District**)
- . Il réunit les accompagnateurs et les enfants présents et leurs explique le fonctionnement de l'après-midi.
- . Il lance la première rotation et régule le temps de jeu.
- . A chaque fin de rotation l'accompagnateur, ou un enfant, vient voir le responsable de plateau pour savoir sur quel atelier son équipe doit aller.

### L'APRES

- . Regrouper les enfants et leurs accompagnateurs pour faire un bilan.
- . Offrir le goûter.
- . Remplir collégalement la feuille de plateau.

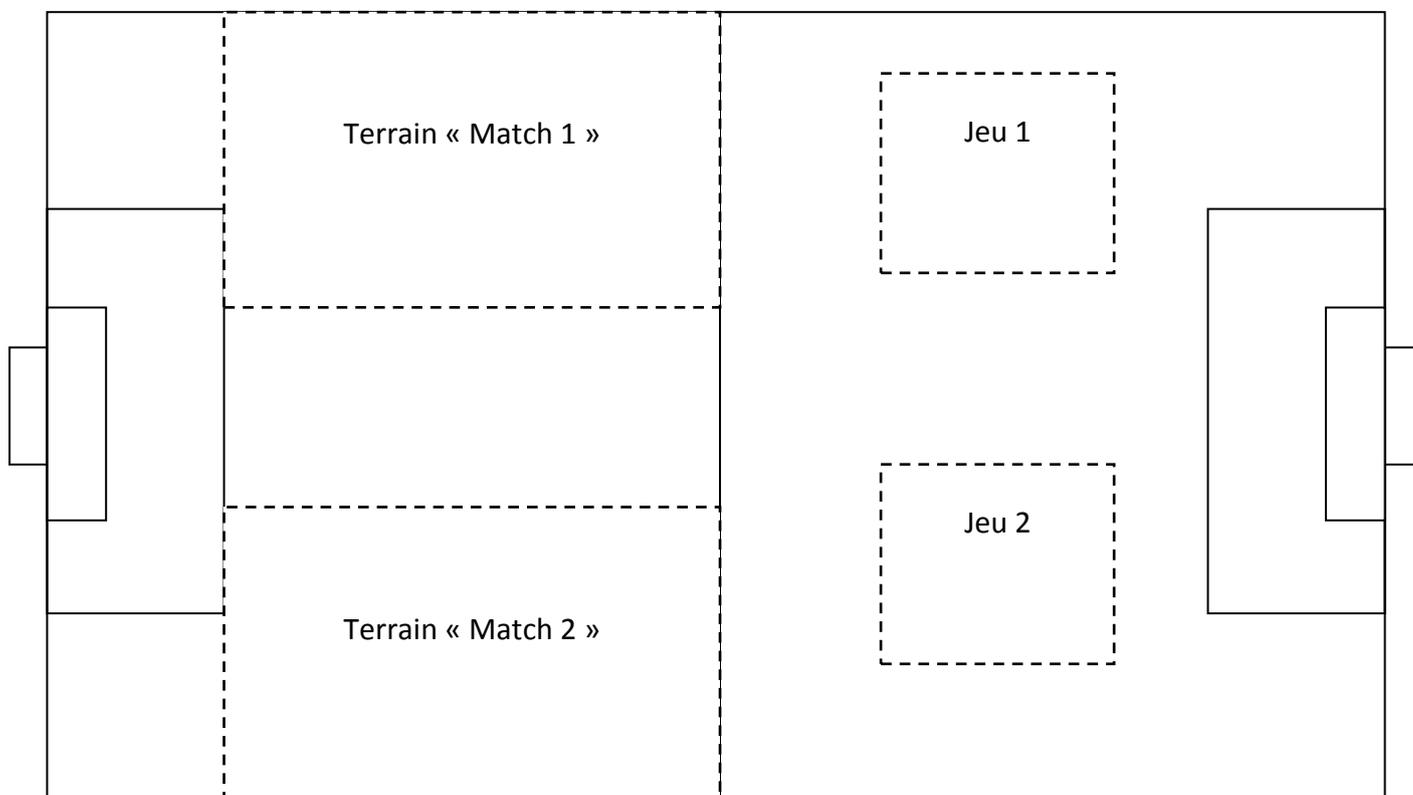
## EXEMPLE D'UNE FEUILLE DE ROTATION POUR 8 EQUIPES

**A télécharger sur le site District Oise Football ([oise.fff.fr](http://oise.fff.fr)) , onglet Jeunes puis U7-U9**

Equipes présentes	
Equipe A :	
Equipe B :	
Equipe C :	
Equipe D :	
Equipe E :	
Equipe F :	
Equipe G :	
Equipe H :	

Temps de Jeu : 48' (matches et jeux) ; Temps d'une rotation : 12'

	Match 1	Relais	Match 2	Jeu
<i>1<sup>ère</sup> rotation</i>	AE	GH	BF	CD
<i>2<sup>ème</sup> rotation</i>	DH	BE	CG	AF
<i>3<sup>ème</sup> rotation</i>	EF	CD	AB	GH
<i>4<sup>ème</sup> rotation</i>	DG	AF	CH	BE



## LES REGLES DE JEU DU FOOT A 5 DECOUVERTE

Dimension du terrain : 30 x 20 m

Dimension du but : 4 x 1.5 m.

L'équipe se compose de **5 joueurs**.

**La licence est obligatoire.**

Pas de surface de réparation

Le ballon est de taille n°3

**Le port des protège-tibias est obligatoire.**

Autorisation de faire jouer deux U8 en foot à Découverte.

L'arbitrage se fait à l'extérieur du terrain.

La durée des rotations : 10 à 12 minutes selon le nombre d'équipes.

Il n'y a pas de hors-jeu.

Les coups francs sont directs. L'adversaire doit se trouver à 4 m.

Les rentrées de touches se font par une passe ou par une conduite de balle.

### RECOMMANDATIONS :

- ➔ Les relances du gardien à la main sont une priorité.
- ➔ Le prêt de joueur entre club pour compléter des équipes ou constituer des ententes, est fortement incité afin d'augmenter le temps de jeu de chaque enfant.

## PROGRAMMATION DE LA SAISON U6-U7 – 2016-2017

Les jeux sont à retrouver sur le site du District Oise Football – onglet « Jeunes » puis « U7-U9 ».

Mois			Reconnaître la cible	Reconnaître l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement Moteur
Septembre	14/09	S1	Les déménageurs	Bateau pirate	Le ballon-but	La traversée magique
	21/09	S2	Les déménageurs	Bateau pirate	Le ballon-but	La traversée magique
	24/09	<b>JOURNEE D'ACCUEIL U7</b>				
	28/09	S3	Les déménageurs	Bateau pirate	Le ballon-but	La traversée magique
Octobre	1/10	Plateau n°1 : Matches + Les déménageurs et/ou le bateau Pirate et/ou le ballon but				
	5/10	S4	L'épervier	La queue du diable	Le stop-balle	Le va et vient
	12/10	S5	L'épervier	La queue du diable	Le stop-balle	Le va et vient
	15/10	Plateau n°2 : Matches + L'épervier et/ou La queue du diable et/ou Le stop balle				
	19/10	S6	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
Novembre	2/11	S7	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
	5/11	Plateau n° 3 : Matches + 1-2-3- soleil et/ou Défendre son château et/ou Le multi but				
	9/11	S8	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3	Le magicien
	12/11	Plateau n°4 : Matches + Abattre les quilles et/ou les sorciers et/ou le jeu 3 contre 3				
	16/11	S9	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	23/11	S10	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	26/11	Plateau n°5 : Matches + Les quatre coins et/ou Minuit dans la bergerie et/ou Ballon au capitaine				
	29/11	S11	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but	La traversée magique
Décembre	3/12	Plateau de Noël en salle				
	7/12	S12	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but	La traversée magique
	10/12	Plateau de Noël en salle				
	14/12	S13	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but	La traversée magique

Janvier	11/01	S14	L'épervier	La queue du diable	Le stop balle	Le va et vient
	18/01	S15	L'épervier	La queue du diable	Le stop balle	Le va et vient
	21/01	Possibilité d'organiser un plateau amical en salle ou en extérieur				
	25/01	S16	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
Février	01/02	S17	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
	04/02	Possibilité d'organiser un plateau amical en salle ou en extérieur				
	08/02	S18	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3	Le magicien
Mars	01/03	S19	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3	Le magicien
	04/03	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°1 : Matches + Abattre les quilles et/ou les sorciers et/ou le jeu 3 contre 3				
	08/03	S20	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	11/03	Interclub				
	15/03	S21	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	22/03	S22	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	25/03	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°2 : Matches + Les quatre coins et/ou Minuit dans la bergerie et/ou Ballon au capitaine				
	29/03	S23	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but	La traversée magique
Avril	01/04	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°3 : Matches + Les déménageurs et/ou Le bateau-Pirate et/ou Le ballon but				
	05/04	S24	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but	La traversée magique
	26/04	S25	L'épervier	La queue du diable	Le stop balle	Le va et vient
	29/04	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°4 : Matches + L'épervier et/ou la queue du diable et/ou la traversée magique				
Mai	03/05	S26	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
	06/05	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°5 : Matches + 1-2-3- soleil et/ou Défendre son château et/ou Le multi but				
	10/05	S27	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3	Le magicien
	13/05	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°6 : Matches + Abattre les quilles et/ou les sorciers et/ou Le jeu 3 contre 3				
	17/05	S28	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3	Le magicien
	20/05	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°7 : Matches + les quatre coins et/ou Minuit dans la bergerie et/ou Les sorciers				
	24/05	S29	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	31/05	S30	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
Juin	06/06	S31	Jeu au choix	Jeu au choix	Jeu au choix	Jeu au choix
	10/06	Journée nationale des débutants				

## LA SEANCE EN U6/U7

PARTIE	DUREE	PROCEDES D'ENTRAINEMENT	OBJECTIFS
1	10'	Jeux pour repérer le partenaire	Reconnaître le partenaire. Atteindre la cible malgré un adversaire en s'aidant d'un partenaire.
2	10'	Jeux pour repérer l'adversaire	Reconnaître l'adversaire. Accéder au but malgré l'opposition
5'		Hydratation	
3	10'	Jeux pour repérer la cible	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre. Acquérir le sens du jeu.
4	10'	Jeux pour développer la motricité	Développement moteur. Tourner, sauter, s'équilibrer, se latéraliser
5'		Hydratation	
5	10'	Match	Jouer !
5'		Bilan de la séance	

### FORMATION DE CADRE

**Module U6-U7 - Objectif :** Accueillir en sécurité des enfants de 5 et 6 ans, accompagner et diriger une équipe le samedi.

*Le samedi 29 octobre 2016 de 9h à 18h à Verderel*

*Le samedi 11 mars 2017 de 9 à 18h (lieu à définir)*

**Module U8-U9 - Objectif :** Accueillir en sécurité des enfants de 7 et 8 ans, animer et conduire une séance en cohérence avec le public concerné, accompagner et diriger une équipe le samedi.

*Les 22 et 29 octobre 2016 de 9h à 18h à Choisy au Bac*

*Les 1 et 2 novembre 2016 de 9h à 18h à Cauffry (Réservé aux 15/18 ans)*

*Les 28 janvier et 4 février 2017 de 9h à 18h à Breteuil*

**Les inscriptions aux formations se font sur le site de la ligue de Picardie  
(picardie.fff.fr) onglet Formations puis inscriptions**

## EXEMPLE DE SEANCE

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
1	10'	Jeux pour repérer le partenaire	<p>Le multibut  <u>But</u> : Marquer le plus de buts  <u>Consigne</u> : 4 contre 4. On attaque 2 buts, on défend 2 buts. Pas de gardien de but.                      1 but = 1 point.  <u>Espace</u> : 30mx20m</p>
Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
2	10'	Jeux pour repérer l'adversaire	<p><b>Les sorciers</b>  <u>But</u> : Ne pas se faire toucher par les sorciers.  <u>Consigne</u> :                      Les sorciers doivent toucher les autres joueurs. Dès qu'ils sont touchés, ses joueurs doivent rester sur place.                      Pour être délivré, leurs partenaires doivent leur taper dans la main.                      Compter le nombre de joueurs touchés en 1'.                      Changer les sorciers à chaque séquence.  <u>Variable</u> : Ballon au pied.  <u>Espace</u> : 15x20</p>

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
3	10'	Jeux pour repérer la cible	<p><b>Les déménageurs</b></p> <p><u>But</u> : L'équipe qui aura le plus de ballons dans sa maison marque 1 point.</p> <p><u>Consigne</u> : Au signal, aller chercher un ballon dans l'autre maison et le ramener à la main dans sa maison. Compter le nombre de ballons déménagés après 1'.</p> <p><u>Variable</u> : Le joueur doit ramener le ballon en conduite de balle.</p> <p><u>E scape</u> : 30x20</p>
4	10'	Jeux pour développer la motricité	<p><u>But</u> : Marquer plus de point que l'équipe adverse. 1 point par manche remportée.</p> <p><u>Consigne</u> : Duel 1 contre 1, départ main sur le cône. Au signal de l'éducateur, le joueur de chaque équipe doit récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle correspondant à sa couleur. Le 1<sup>er</sup> des 2 joueurs qui retouche le cône de départ, remporte le point.</p>
5	15'	Jeux	Consignes : 5 contre 5 ; Règles du foot à 5



## NOTRE ADN

---



### **PLAISIR**

Plaisir de jouer à tout âge  
et tout niveau



### **RESPECT**

Respecter l'adversaire,  
l'arbitre, l'encadrement



### **ENGAGEMENT**

Engagement  
du corps et du coeur



### **TOLÉRANCE**

Exemplaire dans l'accueil  
de toutes les aptitudes



### **SOLIDARITÉ**

Solidarité du football français  
et du sport d'équipe

---

