DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Commission Foot Animation

JOURNEE DE RASSEMBLEMENT
CRITERIUM ESPOIR U 12
FORMULE A 3 ou 4 EQUIPES
SAMEDI 21 OCTOBRE 2017

DOCUMENTATION A L'ATTENTION DU RESPONSABLE D'EQUIPE U12

Cher Collègue,

Nous vous confions la responsabilité de l'organisation de ce plateau, clôturant la 1ère phase, pour toutes les équipes engagées en Critérium Espoir U12. Nous vous remercions par avance de votre contribution à la réussite de cette journée.

Nous vous précisons quelques recommandations :

Nous comptons sur le concours de tous les acteurs de cette journée, pour organiser le rassemblement selon le programme établit.

- Nous vous encourageons à faire participer les Éducateurs des clubs visiteurs à l'encadrement de cette journée. Contactez les, quelques jours avant la rencontre, afin de vous mettre d'accord sur la participation de chacun à l'organisation.

  Organisez conjointement un goûter pour clore agréablement cette journée pour l'ensemble des participants.
- Afin de bien débuter, attribuez une lettre à chaque équipe (A, B, C, D) et organisez le protocole Fair-Play d'avant matches.

  Informez les différents encadrants du déroulement de la journée :

  La mise en train des joueurs débutera par l'organisation du « Défi Jonglerie », qui vous est présenté en annexe, puis, l'atelier technique « Apprentissage du rôle de joueur arbitre assistant » sera ensuite organisé sous la forme de jeux réduits pour finir l'échauffement. Les 2 rencontres se succèderont par la suite.
- Pendant le plateau, veillez à bien enregistrer les résultats de l'épreuve de jonglerie et des rencontres (utilisez les fiches jointes à cet effet).
- Ce document a été conçu pour une organisation qui débuterait à 16h00.

Après la journée vous devrez envoyer au District dans les 48 Heures

- ***Les 2 feuilles de matches*** **(1 pour 2 clubs : avec le nom et le n° de licence des joueurs, des Éducateurs et des Dirigeants)**
- ***Les fiches résultats du « Défi Jonglerie »***
- ***La fiche récapitulative des résultats de rencontres*** **entièrement complétée.**

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
BP 90616
78053 ST QUENTIN EN YVELINES CEDEX

Téléphone : 01 80.92.80.22
Télécopie : 01 80.92.80.31
Messagerie : administration@dyf78.fff.fr

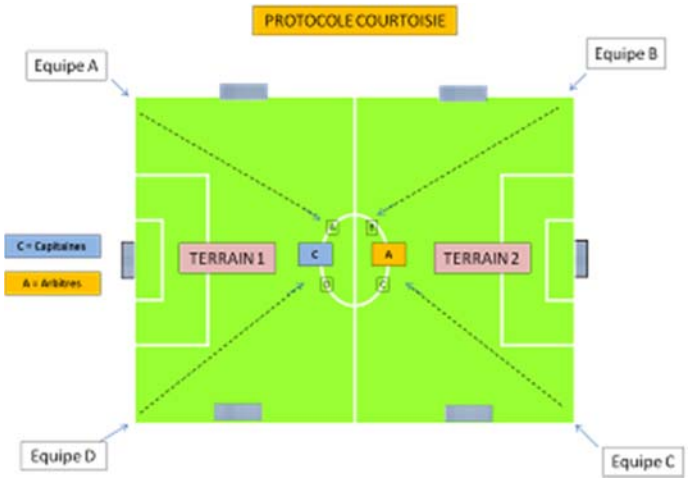
PROGRAMME DE L'APRES-MIDI

15h00 : Accueil des clubs visiteurs (pour un début à 16h00)

- ☞ Mise à disposition des feuilles de matches
- ☞ Mise à disposition des fiches de jonglerie
- ☞ Organisation du planning de l'après-midi.
- ☞ Mise à disposition de la Fiche atelier arbitrage.

15h50 : Lancement du Protocole de courtoisie (Fair-Play)

1. Répartition des équipes autour du terrain
2. Entrée des équipes (Joueurs + Educateurs en tête) vers le rond central où sont situés les arbitres.
3. Chaque équipe se positionne autour du rond central.
4. Les Capitaines se réunissent à l'extrémité du cercle.
5. Chaque Capitaine lit une phrase en lien avec une des valeurs de la FFF. (cf. document annexe).

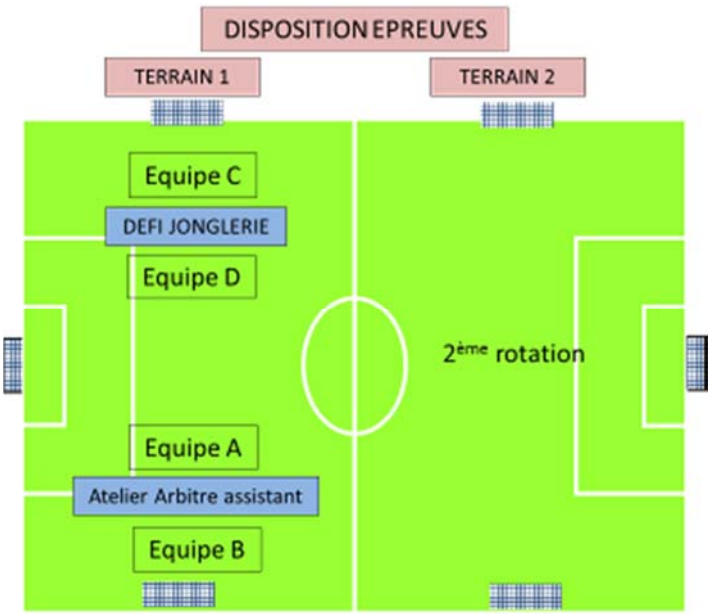


6. A l'issue l'éducateur responsable du club d'accueil prend la parole et rappelle l'organisation de la journée à l'ensemble des participants : le défit jonglerie et le principe de l'arbitre assistant (cf. document annexe).
7. L'équipe A (club d'accueil) fait le tour du rond en serrant la main à l'ensemble des acteurs du plateau (joueurs, encadrants & arbitres), puis se place sur le terrain affecté à la 1ère épreuve.
8. L'équipe B en fait de même et ainsi de suite.

16h00 : Début des épreuves à réaliser en guise d'échauffement d'avant match

EPREUVE DE JONGLERIE : durée 10 à 15'.

Les équipes devront effectuer l'épreuve de jonglerie statique pour les U12 . (cf. annexes).



PROGRAMME DE L'APRES-MIDI

ATELIER TECHNIQUE : JEU REDUIT
APPRENTISSAGE « ROLE JOUEUR ARBITRE ASSISTANT : 15' à 20'

Pour la formule plateau à 4 équipes :
2 ateliers de jeux réduits (3 c 3 + 2 joueurs « arbitre-assistant ») sont à organiser sur l'un des demi-terrain football à 8 (cf. descriptif joint en annexe).
Les 2 clubs associés constituent des groupes de 4 joueurs afin de les opposer.
Chaque joueur sera à tour de rôle joueur et joueur arbitre-assistant pour son équipe afin de poursuivre sont initiation au rôle qu'il devra tenir 15' lors des rencontres prévues sur cette journée et sur celles à venir de Critérium en 2ème phase.

Pour la formule plateau à 3 équipes, l'atelier technique est à réaliser en parallèle des rencontres, uniquement avec l'équipe en position d'attente. L'éducateur devra diviser son groupe en 2 afin de constituer deux équipes qui s'opposeront sur le jeu réduit.

16h35 : Début des rencontres (16h15 Plateau à 3 équipes)

RENCONTRES :

Pour une formule à 3 ou 4 équipes :
2 rencontres de 30' par équipes (2x15' + 2' de pause coaching).
Au total, 2 rotations de 30 minutes pour la formule à 4 équipes.
Et 3 rotations de 30 minutes pour la formule à 3 équipes.

3ème rotation

4ème rotation

Chaque équipe effectue **2 rencontres** sur l'après-midi.

Le règlement du football à 8 s'applique intégralement. L'arbitrage des rencontres doit être assuré comme lors des rencontres habituelles de Critérium Espoir. Nous vous demandons d'être vigilant en faisant en sorte que les rencontres soient arbitrées par des arbitres centraux neutres.

L'arbitre assistant sera un joueur désigné par l'éducateur de chaque équipe selon les directives fédérales, comme lors des rencontres habituelle de critérium. La rotation des joueurs s'effectuera à la pause coaching (2') toutes les 15' de jeu.

Merci de noter sur la feuille de match à la rubrique « observation » par la lettre « T » ,

Fin théorique des rencontres vers 18h00
18h15 : Pot de clôture de la journée pour l'ensemble des participants.

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Commission Foot Animation

FICHE PARTICIPANTS U12-U13

Catégorie :

Date :

CLUB :

N°	NOM et PRENOM	N° de LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

ENCADREMENT

NOMS et PRENOMS	N° de Licence

CLUB :

N°	NOM et PRENOM	N° de LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

ENCADREMENT

NOMS et PRENOMS	N° de Licence

OBSERVATIONS

FICHE RESULTATS PLATEAU

DATE :

EQUIPES PARTICIPANT AU PLATEAU

Nom Équipe	Nom Educateur	N° de Licence	Signature
A			
B			
C			
D			

PLANNING DES RENCONTRES - Formule à 4 Equipes

Epreuves	**Rotation 1 (Jonglerie)**		**Rotation 2 (Atelier AA)**		**Rotation 3 (Match R1)**		**Rotation 4 (Match R3)**	
Équipes	Score A	Score B	A	B	A	B	Vainq.1	Vainq. 2
Rencontre : Buts marqués								
Epreuves	**Rotation 1 (Atelier AA)**		**Rotation 2 (Jonglerie)**		**Rotation 3 (Match R2)**		**Rotation 4 (Match R4)**	
Equipes	C	D	Score C	Score D	C	D	Perdant 1	Perdant 2
Rencontre : Buts marqués								

PLANNING DES RENCONTRES - Formule à 3 Equipes

Epreuves	**Rotation 1 (Jonglerie)**	**Rotation 2 (Match 1)**		**Rotation 3 (Match 2)**		**Rotation 4 (Match 3)**	
Équipes	Score A	A	B	A	C	B	D
Rencontre : Buts marqués	Score B						
Epreuves		**Rotation 2 (Atelier AA)**		**Rotation 3 (Atelier AA)**		**Rotation 4 (Atelier AA)**	
Equipes	Score C	C		B		A	

AA = Atelier Technique
Apprentissage rôle Joueur Arbitre-Assistant

Règlement - Épreuve de Jonglerie U12 - Plateau 21/10/2011

1. Toutes les équipes U12 engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point supplémentaire afin de départager les équipes en cas d'égalité (match nul) à la fin du temps réglementaire lors de la 1ère rencontre (des rencontres plateaux à 3 équipes).
2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront inscrits sur la fiche règlementaire.
3. Les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « pied droit ». A l'issue des 2 essais effectués, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « pied gauche » puis la « tête ».
4. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 1' pour le pied droit, puis sur 1' pour le pied gauche, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle et enfin, sur 30" pour la tête.** Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur.** Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro.** Un seul essai sur une 1' par pieds et sur 30" de la tête est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque essai qui est retenu.
5. A l'issue, on effectue **un classement total par joueur**. On entoure les 8 meilleurs résultats et on effectue le **total de ces 8 meilleurs joueurs**.
6. En cas d'égalité, dans le total des contacts, les équipes seront départagées suivant les critères et l'ordre ci-dessous :
   - 1. **Total des 8 meilleurs joueurs** puis si nécessaire, addition du total du 9ème et ainsi de suite
   - 2. **Contact des têtes uniquement**: Total des 8 meilleurs joueurs puis si nécessaire du 9ème et ainsi de suite.
   - 3. **Contacts des pieds uniquement**: Total des 8 meilleurs joueurs puis si nécessaire du 9ème et ainsi de suite.
   - 4. En cas de nouvelle égalité, le départage se fera par tirage au sort.

Catégorie : U12 Espoir

Plateau du : 21/10/2017

N° du Plateau :

Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie U12 - Plateau 21/10/2011

NOM DU CLUB :				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED DROIT	JONGLAGE PIED GAUCHE	JONGLAGE TETE	TOTAL
	1 Seul Essai - 1'	1 Seul Essai - 1'	1 Seul Essai - 30"	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES 8 MEILLEURS RÉSULTATS				
Fiche établie par :			n° de licence :	

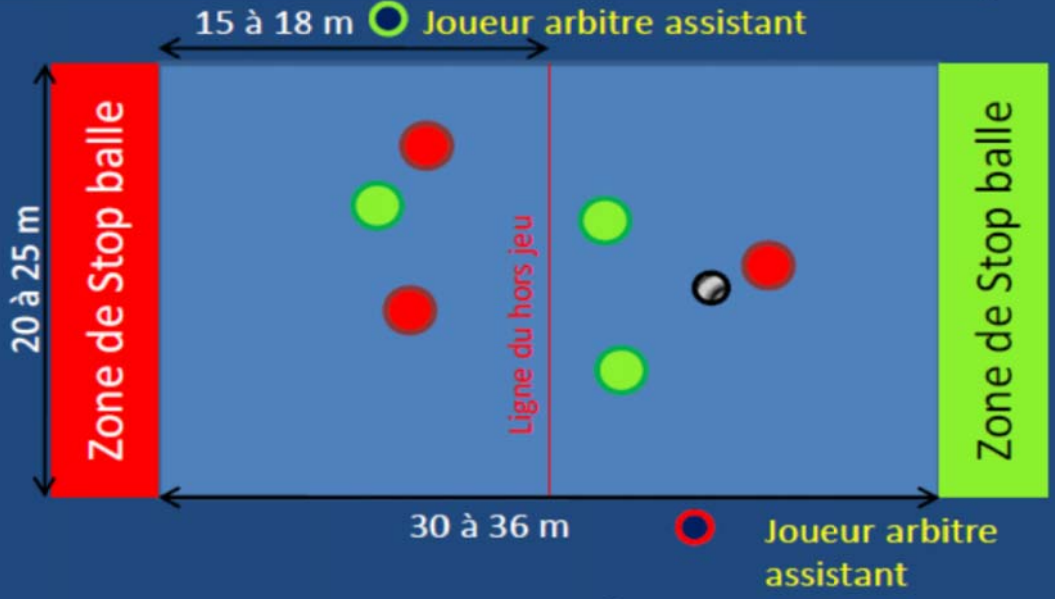
Signature club pour approbation

NOM DU CLUB :				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED DROIT	JONGLAGE PIED GAUCHE	JONGLAGE TETE	TOTAL
	1 Seul Essai - 1'	1 Seul Essai - 1'	1 Seul Essai - 30"	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES 8 MEILLEURS RÉSULTATS				
Fiche établie par :			n° de licence :	

Signature club pour approbation

Apprentissage du rôle de « Joueur Arbitre assistant »
Plateau U12-U13 Espoir – 21/10/2017

- Objectif : initier les joueurs au rôle d'arbitre assistant lors des rencontres
- Mise en place d'un jeu réduit sur 15 minutes.
  - Phase de jeu : conserver - progresser
  - Thème : recherche du jeu en triangle
- But du jeu : Stopper le ballon derrière la ligne adverse
- Organisation :
  - Diviser les 2 équipes en 2 groupes de 4 à 6 joueurs
  - Installer 2 terrains de jeu réduit :
    à 3 c 3 ou 3 c 3 + joker ou 4 c 4, etc.
    + 2 joueurs arbitres assistants à inter-changer avec les joueurs de champs à chaque fin de séquence (passage à tour de rôle)
- Règle du jeu :
  - Touche au pied, adversaire à 4 mètres ;
  - Hors-jeu à mi-terrain (sur 15 à 18 mètres) on ne fait que les signaler, on n'arrête pas le jeu ;
  - Coup de pied de but à effectuer dans la zone de stop balle ;
  - Corner à effectuer au niveau de la ligne du milieu terrain.
- Temps de jeu : selon le nombre de joueurs par équipe
  - Pour 8 joueurs au minimum (2 équipes de 4 (3 joueurs + 1 arbitre assistant) : 4 séquences de 3' de travail
  - Pour 9 ou 10 joueurs : 5 séquences de 2'30'' de travail
  - Pour 11 ou 12 joueurs : 6 séquences de 2'30'' de travail
  - Temps de Rotation des joueurs : 30'' maxi de récupération
- Intervertir les rôles après chaque séquence de jeu
- Matériel :
  - 4 jeux de 6 chasubles à utiliser comme dossards et comme drapeau de touche pour les joueurs « arbitre-assitant ».
  - 6 ballons (3 par terrain)



- Objectif : apprentissage du rôle d'arbitre assistant :
  - Apprentissage des placements et déplacements
  - Apprentissage de la gestuelle de l'arbitre assistant :
    - Comment signaler les sorties en touche, les sorties de but, les corners, les hors-jeu
  - Temps de jeu : 2'30'' à 3' de travail par doublette
  - 30'' maxi pour la rotation des joueurs
- Matériel par terrain :
  - 2 chasubles à utiliser comme drapeau de touche.
  - Zone de stop balle + terrain : 28 coupelles (12 rouges + 12 jaunes + 4 ligne hors-jeu)

LES VALEURS DU FOOTBALL

P — PLAISIR

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

R — RESPECT

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

Ê — ENGAGEMENT

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

T — TOLÉRANCE

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

S — SOLIDARITÉ

- Réconforter un coéquipier en difficulté,
- Rester unis dans la défaite,
- Se comporter en remplaçant exemplaire

Chaque capitaine des clubs présents sur le plateau lit une phrase en lien avec une des valeurs de la FFF.