



**DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL**

***Commission Foot Animation***



**JOURNEE DE RASSEMBLEMENT  
CRITERIUM ESPOIR U 13  
FORMULE A 3 ou 4 EQUIPES  
SAMEDI 21 OCTOBRE 2017**

**DOCUMENTATION A L'ATTENTION  
DU RESPONSABLE D'EQUIPE U13**

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 U13. 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 établi.

- 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 succéderont 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 débiterait 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](mailto:administration@dyf78.fff.fr)

## PROGRAMME DE L'APRES-MIDI

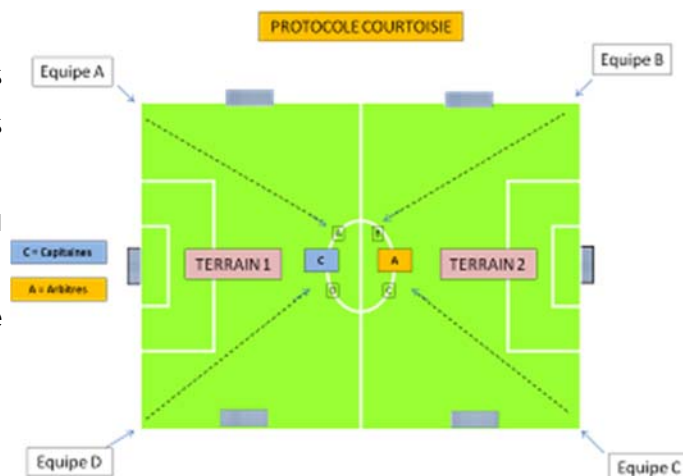


### 15h00 : Accueil des clubs visiteurs (pour un début à 16h00)

- ☞ 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)

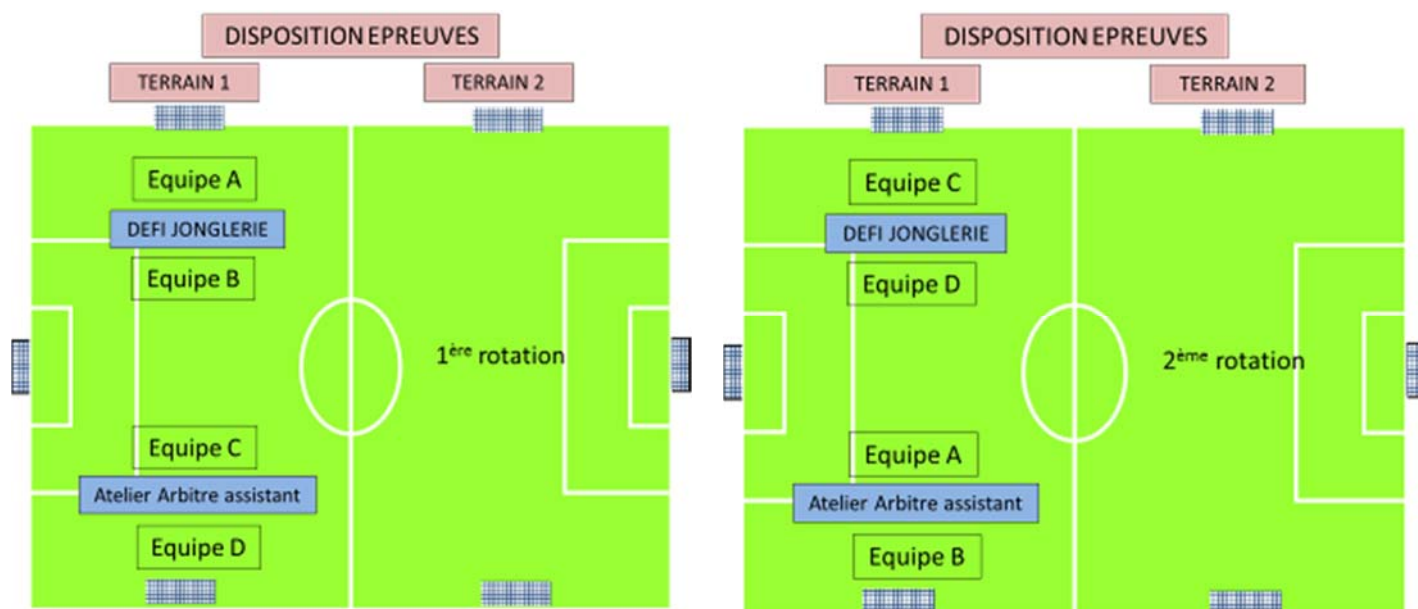
1. Répartition des équipes autour du terrain
2. Entrée des équipes (Joueurs + Educateurs en tête) vers le rond central où sont situés les arbitres.
3. Chaque équipe se positionne autour du rond central.
4. Les Capitaines se réunissent à l'extrémité du cercle.
5. Chaque Capitaine lit une phrase en lien 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 défi 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 en mouvement pour les U13. (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 son 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)

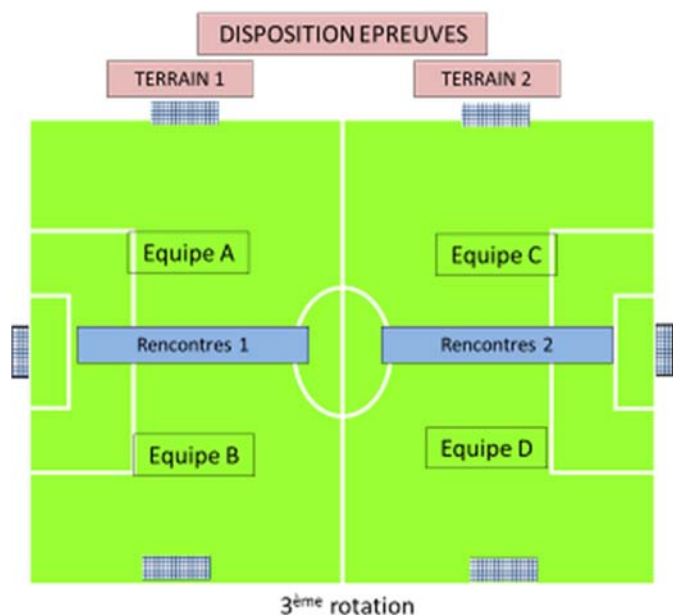
#### RENCONTRES :

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.



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 habituelles 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

<u>Epreuves</u>	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								
<u>Epreuves</u>	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

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

AA = Atelier Technique  
Apprentissage rôle Joueur Arbitre-Assistant



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U13 - Plateau 21/10/2017

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un point bonus (1 but) qui servira à départager les équipes en cas d'égalité (match nul) à la fin du temps réglementaire lors de la 1ère rencontre.
2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche réglementaire.
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse AVANT le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2<sup>ème</sup> fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

### Implantation

2 (à 3 pour la formule à 3 équipes) ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

### Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 (ou 3) équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronomètreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25'' maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1<sup>er</sup>, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25'').

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve.

En cas d'égalité, les 2 équipes se départagent au nombre de duels gagnés.

En cas de nouvelle égalité, le départage se fera par tirage au sort.

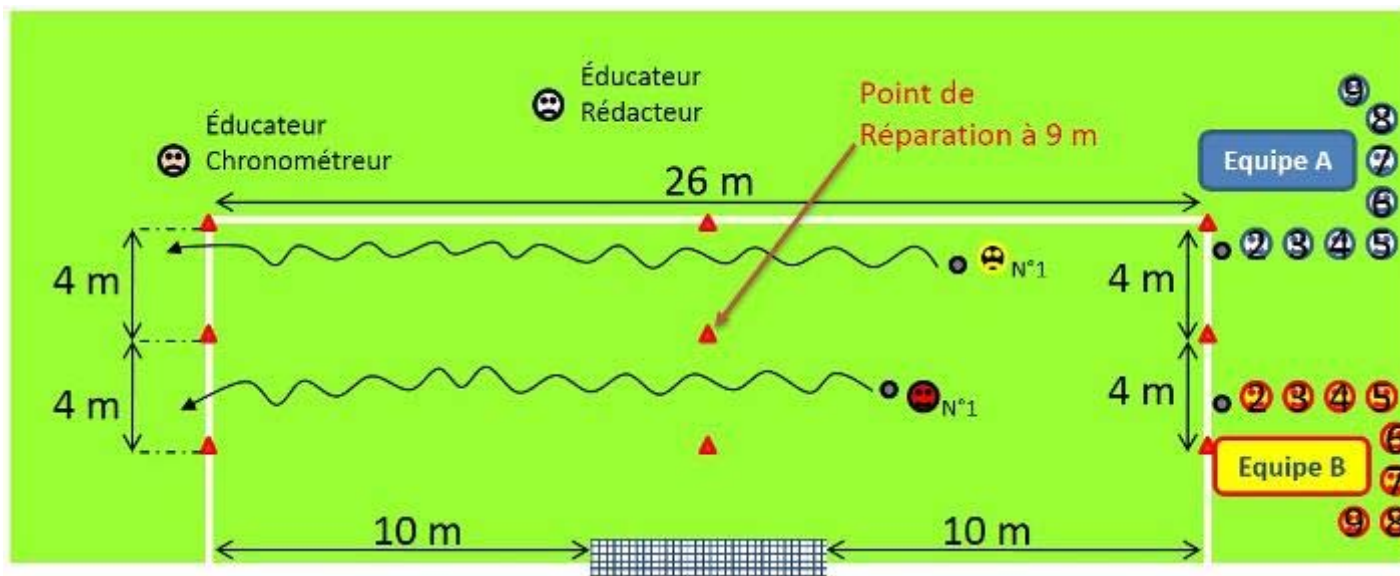




# Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Plateau 21/10/2017

**Catégorie/Poule :** CRITERIUM ESPOIR U13

**N° du Plateau :**



**Club recevant :**

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

**Club visiteur :**

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant 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-assistant ».
  - 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
- Être 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.