



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



Commission Foot Animation

**JOURNEES DE RASSEMBLEMENT
CRITERIUM ESPOIR U 12
FORMULE A 4 EQUIPES
SAMEDI 26 MAI & 2 JUIN 2018**

DOCUMENTATION A L'ATTENTION
DU RESPONSABLE DE LA CATEGORIE « U12 »

Cher Collègue,

Nous vous confions la responsabilité de l'organisation de ce plateau de 3ème phase, synonyme de derniers rassemblements pour toutes les équipes engagées en Critérium Espoir U 12. Nous vous remercions par avance de votre contribution à la réussite de cette journée. Nous vous en précisons les recommandations :

Nous comptons sur le concours de tous les acteurs de cette journée, pour finir la saison de la meilleure des façons.

- Contactez les clubs visiteurs, 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.
- Afin de bien débiter, attribuez une lettre à chaque équipe (A, B, C, D)
- Confirmez avec les différents encadrants, la mise en application aux lois du jeu et notamment la rotation obligatoire des joueurs arbitres assistants toutes les 10 minutes.
- Pendant le plateau, veillez à bien enregistrer le résultat des différentes épreuves, tant du « Défi Jonglerie » que des rencontres (utilisez les fiches jointes à cet effet).
- Ce document a été conçu pour une organisation qui débiterait à 16h00.
- Nous vous encourageons à faire participer activement les éducateurs des clubs visiteurs à l'encadrement de cette journée.

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)
- **La fiche du « Défi Jonglerie »**
- **La fiche récapitulative des résultats de rencontres** entièrement complétée.



PROGRAMME DE L'APRES-MIDI



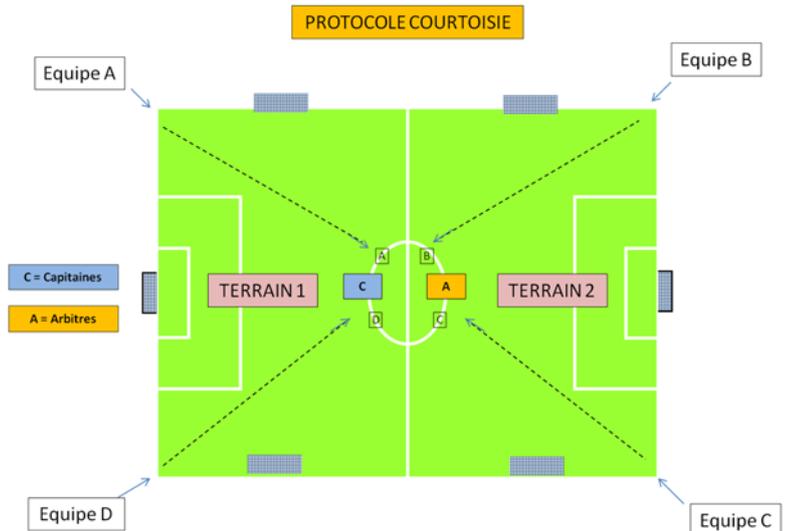
15h00 : Accueil des clubs visiteurs (possibilité de commencer à 14h)

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

15h30 : Echauffement des équipes. (Protocole gardien de but)

16h00 : Lancement du Protocole de Courtoisie

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. Les capitaines lisent à tour de rôle une des phrases choisie en lien avec l'une des valeurs du « PRETS » (cf. 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 & la mise en application des règles du football à 8 et le principe de l'arbitre assistant.
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.



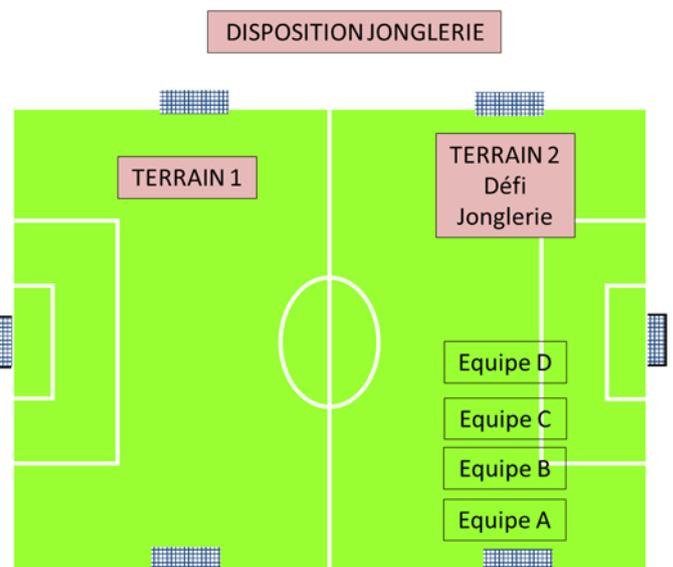
16h15 : Début des épreuves

EPREUVE DE JONGLERIE : 20'

Les 4 équipes devront effectuer conjointement l'épreuves de jonglerie en mouvement. (Voir doc annexe)

RENCONTRES : 60'

3 rencontres de 20' par équipes. Au total, 3 rotations de 20 minutes. (Voir fiche annexe).



Vers 18h00 : Fin théorique des rencontres suivi du pot de clôture de la journée.

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Commission Foot Animation



FICHE PARTICIPANTS

U12

26/05/18

02/06/18

CLUB :

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

ENCADREMENT

Noms & Prénoms (Fonction - E/A/D)	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 & Prénoms (Fonction - E/A/D)	N° de Licence

OBSERVATIONS

--

MODALITE D'ORGANISATION DES RENCONTRES



Chaque équipe effectue **3 rencontres** sur l'après-midi.

Le règlement du football à 8 s'applique intégralement, sauf en ce qui concerne la **durée d'un match : 20'** (2*10' - rotation des joueurs arbitre assistant).

L'arbitrage des rencontres doit être réalisé comme lors des rencontres habituelles (cf. règlement du Critérium Espoir). Nous vous demandons d'être vigilant en faisant en sorte que les rencontres soient arbitrées par des arbitres neutres.

L'arbitre assistant sera un joueur désigné par l'éducateur de chaque équipe selon les directives fédérales. La rotation des joueurs s'effectuera toutes les 10' de jeu et entre les matches.

Merci de noter sur la feuille de match à la rubrique « catégorie » par la lettre « T » ,en face des joueurs qui auront officié comme arbitre assistant sur les 2 rencontres.

EQUIPES PARTICIPANT AU PLATEAU

A	
B	
C	
D	

PLANNING DES RENCONTRES/JONGLERIE

JONGLERIE - 20'		Rencontres	Match 1 - 20'		Match 1 - 20'		Match 2 - 20'	
A		Équipes	A	B	C	D	A	C
B		Buts marqués						
C		Rencontres	Match 2 - 20'		Match 3—20'		Match 3—20'	
D		Equipes	B	D	A	D	B	C
		Buts marqués						

VALIDATION DES RESULTATS

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



Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 3

1. Les 4 équipes engagées en Critérium Espoir U12 participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse se verra attribué le gain de l'épreuve.
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche récapitulative prévue à cette effet (cf. document joint).
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'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve (A désigne B, B désigne C, C désigne D, D désigne A)**. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

4 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 4 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle par numéro. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométrateur.

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^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'un des 3 autres joueurs 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 joueurs à l'arrivée, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un ou plusieurs joueurs font tomber leur ballon, le point est attribué à l'équipe dont le joueur a fini le premier le parcours sans faire tomber son ballon, dans le temps maximum imparti (25").

Si les 4 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. Celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve.

En cas d'égalité, les équipes exæquos partagent le gain de l'épreuve.

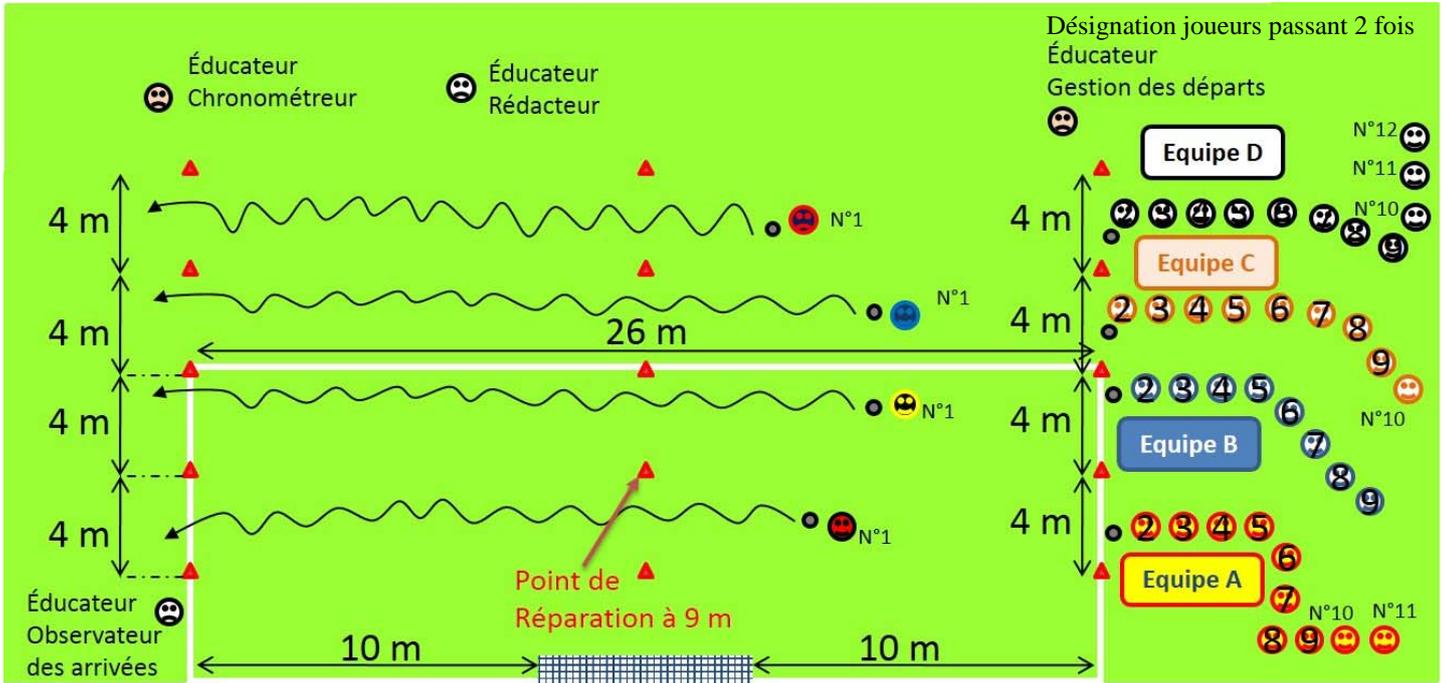




Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie U12

26/05/18

02/06/18



Nom Club :	Equipe A :	Equipe B :	Equipe C :	Equipe D :
N° Joueur(se)	Points	Points	Points	Points
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9 (ou)				
10 (ou)				
11 (ou)				
12 (ou)				
TOTAL				
Classement				
Fiche validé par :				
NOM :				
N° licence :				
Signature				



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.