



**DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL**



**Commission Foot Animation**

**JOURNÉE DE RASSEMBLEMENT  
CRITERIUM ESPOIR U12-U13  
FORMULE À 3 ou 4 ÉQUIPES  
SAMEDI 10 NOVEMBRE 2018**

DOCUMENTATION À L'ATTENTION  
DU RESPONSABLE D'ÉQUIPE U13 OU U12

Cher Collègue,

Nous vous confions la responsabilité de l'organisation de ce plateau, ouvrant la 2ème phase, pour toutes les équipes engagées en Critérium Espoir U12-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 Technique », 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 technique 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 fiches Équipes** (1 pour 2 clubs : avec le nom et le n° de licence des joueurs, des Éducateurs et des Dirigeants)
- **Les fiches résultats du « Défi Technique »**
- **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

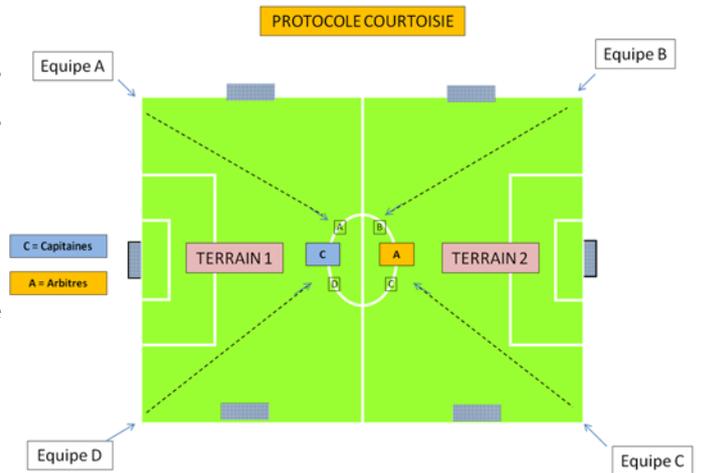


## 15h00 : Accueil des clubs visiteurs (pour un début à 16h00)

- ☞ Mise à disposition des fiches Équipes
- ☞ Mise à disposition des fiches du défi technique
- ☞ Organisation du planning de l'après-midi.
- ☞ Mise à disposition de la Fiche atelier arbitrage.

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

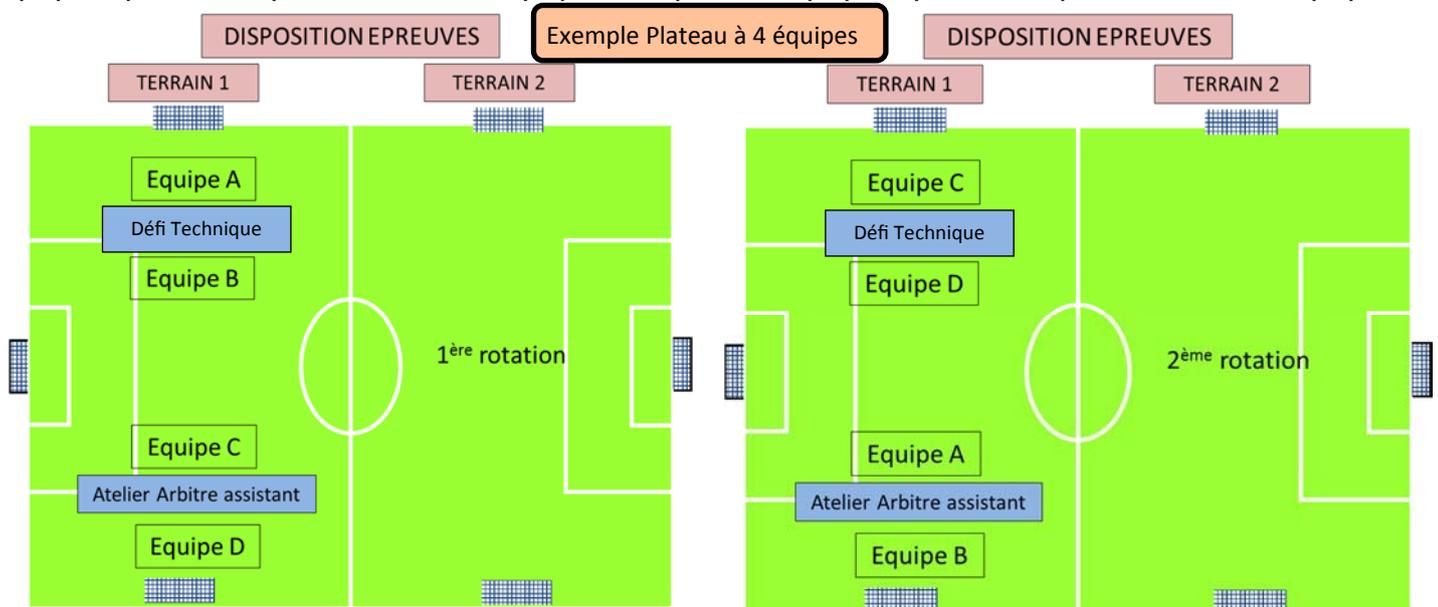
1. Répartition des équipes autour du terrain
2. Entrée des équipes (Joueurs + Educateurs en tête) vers le rond central où sont situés les arbitres.
3. Chaque équipe se positionne autour du rond central.
4. Les Capitaines se réunissent à l'extrémité du cercle.
5. Chaque Capitaine lit une phrase en lien 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 technique 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 TECHNIQUE : durée 10 à 15'.

Les équipes devront effectuer l'épreuve technique en amont des rencontres par 2 équipes pour les plateaux à 4 équipes et par 3 équipes pour les plateaux à 3 équipes.





## PROGRAMME DE L'APRES-MIDI

### ATELIER TECHNIQUE : JEU REDUIT

#### APPRENTISSAGE « ROLE JOUEUR ARBITRE ASSISTANT : 15' »

Pour la formule plateau à 4 équipes :

2 ateliers de jeux réduits (3 c 3 ou 4 c 4 + 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 à 6 joueurs afin de les opposer.

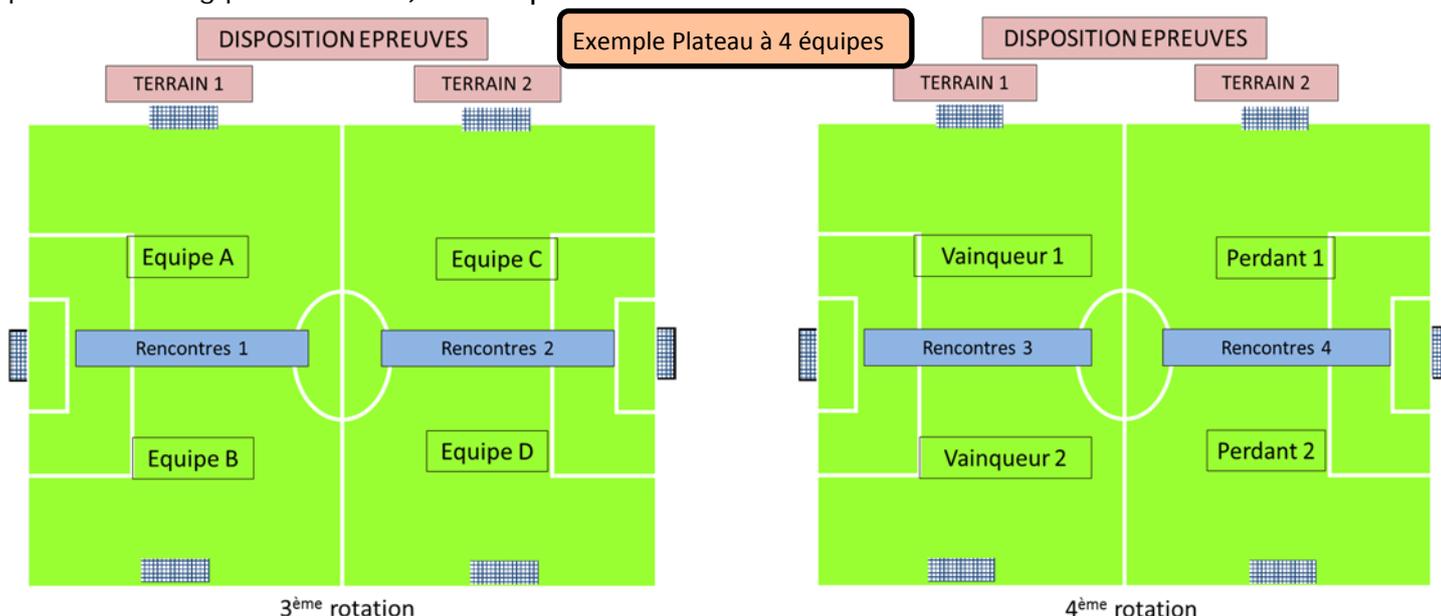
Chaque joueur sera à tour de rôle joueur et joueur arbitre-assistant pour son équipe afin de poursuivre son initiation au rôle qu'il devra tenir 15' lors des rencontres prévues sur cette journée et sur celles à venir lors de la 2<sup>ème</sup> phase du critérium.

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 pour le Plateau à 4 équipes  
(16h15 pour le Plateau à 3 équipes)**

#### RENCONTRES :

Pour une formule à 3 ou 4 équipes : **2 rencontres de 30' par équipes** (2x15' + 2' de pause coaching par rencontre) sur l'après-midi.



Au total, 2 rotations de 30 minutes pour la formule à 4 équipes (tout le monde ne se rencontre pas). Et 3 rotations de 30 minutes pour la formule à 3 équipes.

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.

**Fin théorique des rencontres vers 18h00 au plus tard pour la formule à 3 équipes.**

**18h15 : Pot de clôture de la journée pour l'ensemble des participants.**

# DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

## Fiche Equipes



LISTE PARTICIPANTS U12-U13  
Catégorie d'âge:  U12     U13  
Date : 10/11/2018

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

NOM CLUB :		
N°	JOUEUR 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

ENCADREMENT	
NOMS et PRENOMS	N° de Licence

OBSERVATIONS

# FICHE RESULTATS PLATEAU



DATE : 10/11/2018    NOM CLUB RECEVANT :

## EQUIPES PARTICIPANT AU PLATEAU

Nom Équipe	Nom Educateur	N° de Licence	Signature
A <i>(recevant)</i>			
B			
C			
D			

## PLANNING DES RENCONTRES - Formule à 4 Equipes

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

**AA = Atelier Technique**  
**Apprentissage rôle Joueur Arbitre-Assistant**



## FICHE DEFI TECHNIQUE - CRITERIUM ESPOIR U12 - U13 G.

**Principe :** Conduite de balle en slalom sous forme de duel de 2 joueurs (1 par équipe) pour le plateau à 4 équipes et de 3 joueurs pour le plateau à 3 équipes.

Chaque équipe doit réaliser le même nombre de passages (12 par équipe).

Dans le cas où une équipe est en infériorité numérique, l'(ou l'un des) Educateur(s) adverse(s) procédera au tirage au sort du ou des joueurs susceptibles de passer deux fois.

### **Protocole :**

Départ ballon au pied au niveau du jalon derrière la ligne des 13 mètres et démarrage au choix, à droite ou à gauche de ce jalon au signal de l'Éducateur.

Parcours en conduite de balle (2 huit), soit 4 fois 5 mètres .

Le 1<sup>er</sup> des 2 (ou 3) joueurs N°1 partis simultanément qui arrête le ballon dans la zone de confort (2mx2m) marque 1 point pour son équipe, le 2<sup>ème</sup>, 2 points (et le 3<sup>ème</sup>, 3 points).

A l'issue les joueurs N°2 de chaque équipe effectuent à leur tour le parcours et ainsi de suite... jusqu'au 12<sup>ème</sup> joueurs. Les douze joueurs se succèdent (du n°1 au n°12).

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber le jalon ou le « constri », le joueur doit s'arrêter et relever le jalon ou le « constri ». Il pourra alors repartir et finir le parcours.

Si le joueur part à gauche du jalon, il doit finir son parcours à droite de celui-ci.

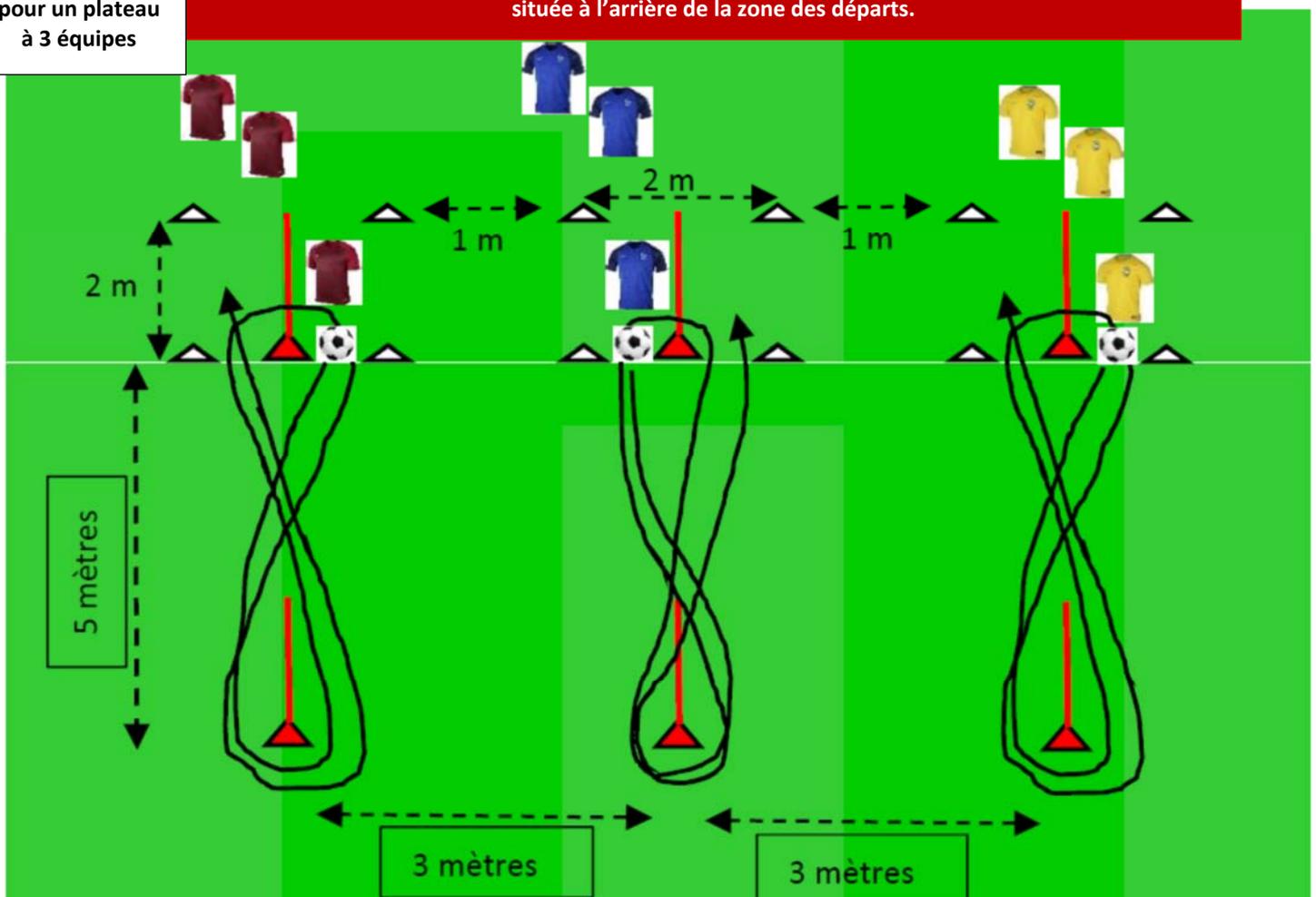
Une fois que les joueurs ont terminé leur parcours, ils se dirigent vers la zone « attente » prévue à l'arrière de la zone de départ.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué leur parcours.

**Un classement est établi après addition des points attribués après chaque duel. Le gain de l'épreuve est attribué à l'équipe qui a cumulé le plus petit score (somme des 12 passages).**

Exemple  
pour un plateau  
à 3 équipes

Une fois leur parcours terminé les joueurs se dirigent vers le but, zone « attente », située à l'arrière de la zone des départs.





# FICHE DEFU TECHNQUE - CRITERIUM ESPOIR U12 - U13 G.

Date : 10/11/2018 Nom Club recevant :

Le 1<sup>er</sup> des 2 (à 3 joueurs) partis simultanément qui arrête le ballon dans la zone de confort marque 1 point pour son équipe, le 2<sup>ème</sup>, 2 points (et le 3<sup>ème</sup>, 3 points pour les plateaux à 3 équipes).

N° joueur(se)	NOM Equipe A	NOM Equipe B	NOM Equipe C	NOM Equipe D
	1			
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
Total				

Dans le cas où une équipe est en infériorité numérique, l'(ou l'un des) Educateur(s) adverse(s) procédera au tirage au sort du ou des joueurs susceptibles de passer deux fois . Inscrire le n° du(es) joueur(s) concerné(s) en face du n° qu'il remplace.

## ENCADREMENT (Retranscription des résultats)

NOMS et PRENOMS de l'Encadrant Responsable	Fonction	Signature

Un classement est établi après addition des points attribués après chaque duel.

Le gain de l'épreuve est attribué à l'équipe qui a cumulé le plus petit score (somme des 12 passages).

**Cette feuille de support permettant la prise de note de l'épreuve technique est à renvoyer au District !**



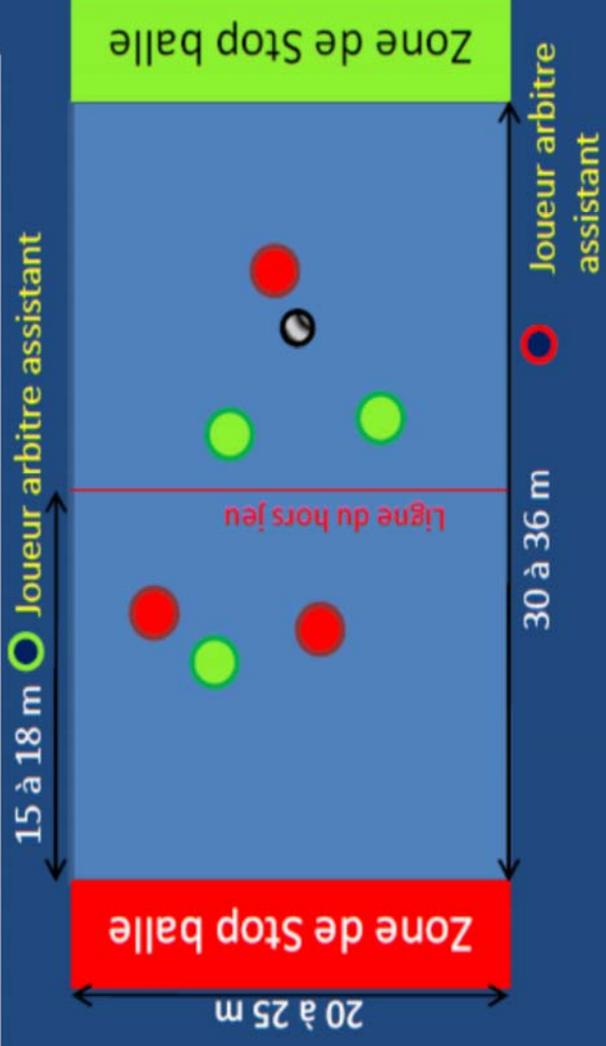
Email : [administration@dyf78.fff.fr](mailto:administration@dyf78.fff.fr)

# Apprentissage du rôle de « Joueur Arbitre assistant »

## Journée Plateau U12-U13 Espoir



- 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
- Intervenir 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
- 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.