



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



Commission Foot Animation

**JOURNEES DE RASSEMBLEMENT
CRITERIUM ESPOIR U 12
FORMULE RENCONTRES à 8
SAMEDIS 11, 18 & 25 MAI**

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 le club visiteur, 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.
- Confirmez avec les différents encadrants, la mise en application des lois du jeu et notamment la rotation obligatoire des joueurs arbitres assistants toutes les 15 minutes.

Vous devez réaliser une rencontre à 8, d'un format de 2*30 minutes, avec une pause coaching toutes les 15 minutes.

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

- **La feuille de match** (1 pour 2 clubs : avec le nom et le n° de licence des joueurs, des Educateurs et des Dirigeants)
- **La fiche du « Défi Jonglerie »**





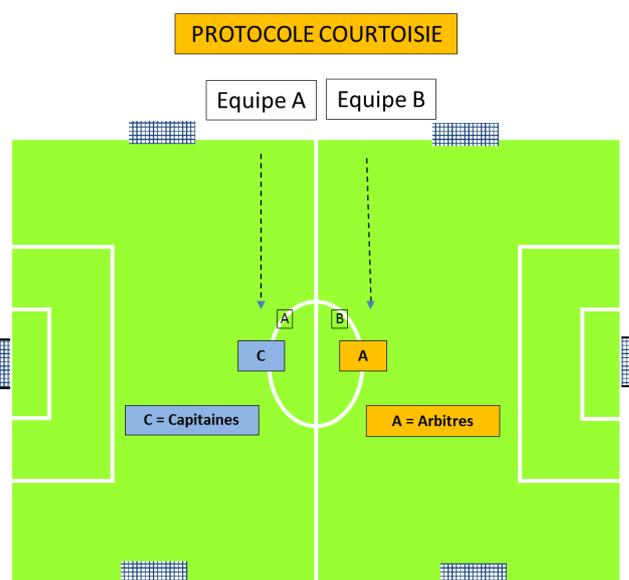
15h00 : Accueil des clubs visiteurs (possibilité de commencer à 14h)

- ☞ 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.



16h15 : Début des épreuves

EPREUVE DE JONGLERIE : 20'

Les 2 équipes devront effectuer conjointement l'épreuves de jonglerie en mouvement. (Voir doc annexe)

RENCONTRES : 60'

4 * 15 minutes. Au total, 60 minutes de jeu.

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



Feuille de Match à renvoyer à :
 DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
 B.P. 90616
 78053 SAINT QUENTIN EN YVELINES CEDEX

N° match	N° minitel/web	
Compétition	Terrain	
Journée/Tour		
Phase & Poule		
Date & Heure		
CLUB RECEVANT	BUTS	Letres
CLUB VISTEUR	BUTS	Chiffres
		Jonglerie

Après prolongation oui non
 Signature de l'arbitre

N° licence ou C.I	ben	Off	Nom, Prénom, Club
Arbitre			
Arb. Assistant			
Arb. Assistant			
Délégué(s)			

Toute personne figurant sur cette feuille doit être obligatoirement licenciée

N°	Expuls.*	Avertis.*	N° Licence ou N° Carte Identité	NOM - Prénom	Blessé catég.	Motif Avertissement /Expulsion type de blessure	N°	Expuls.*	Avertis.*	N° Licence ou N° Carte Identité	NOM - Prénom	Blessé catég.	Motif Avertissement /Expulsion type de blessure
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
				NOM Prénom du Capitaine ou du Dirigeant responsable (Jeunes):									
				Avant match Certifié conforme									
				Après match Pris connaissance									
<<<< TOTAL >>>>								<<<< TOTAL >>>>					



Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 3 - U.12

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse se verra attribuée le gain de l'épreuve.
2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche réglementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille récapitulative.
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.** 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

2 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 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 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'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 équipes exæquos partagent le gain de l'épreuve.



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12

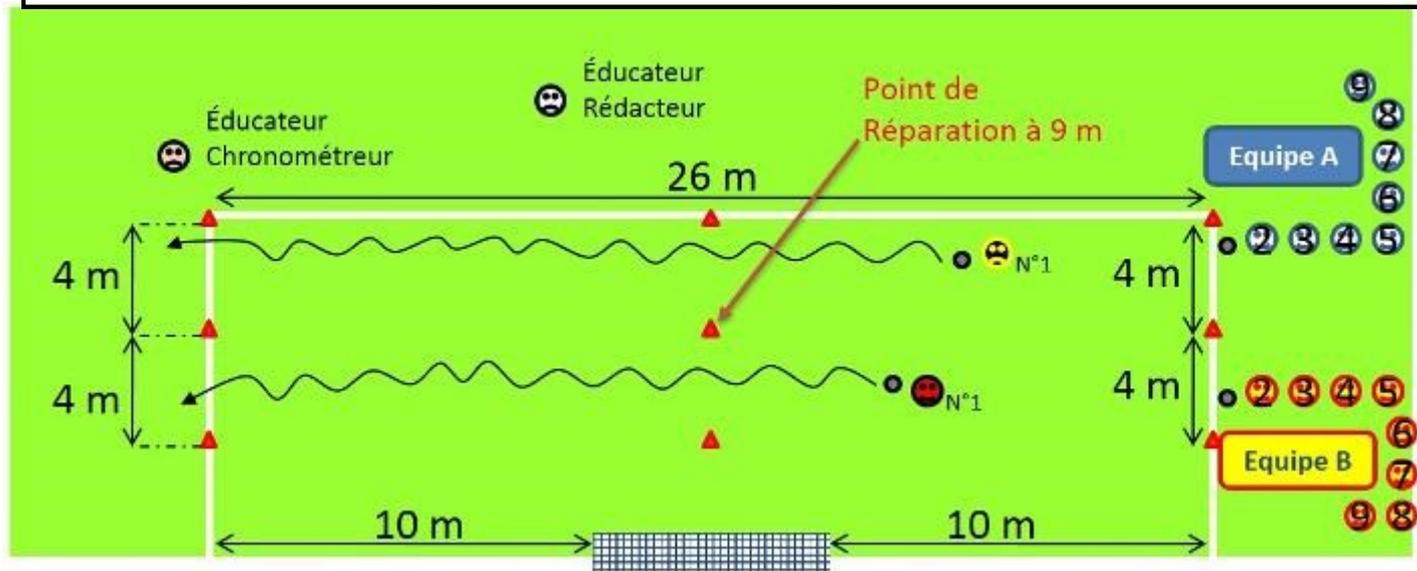
11/05/19



18/05/19



25/05/19



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



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



PROTOCOLE DE COURTOISIE U 6 À U 13



AVANT LE MATCH

LES EDUCATEURS DES 2
EQUIPES ET LEURS JOUEURS
SE RÉUNISSENT AU CENTRE
DU TERRAIN AUTOUR DE
L'ARBITRE.

ILS SE SERRENT LA MAIN
ET SE SOUHAITENT
« BON MATCH ».

PENDANT LE MATCH

LAISSONS JOUER
LES ENFANTS.

AIDONS LES ARBITRES.
QU'ILS CONTRIBUENT
A L'APPRENTISSAGE DES

RESPECTONS
LEURS CHOIX ET
L'ESPRIT SPORTIF

Football Animation

Football Animation



APRES LE MATCH

JOUEURS, ENCADREMENT
ET ARBITRES SE RÉUNISSENT
AU CENTRE DU TERRAIN.

ILS SE SERRENT LA MAIN
ET SE FELICITENT
MUTUELLEMENT
« MERCI POUR CE BON
MATCH ».

**PROTOCOLE A METTRE EN PLACE
CHAQUE SAMEDI
SUR LES TERRAINS YVELINOIS**



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.