

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Critérium Espoir U12 - U13 Saison 2019-2020

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Calendrier de la saison Phase 2

Phase 1

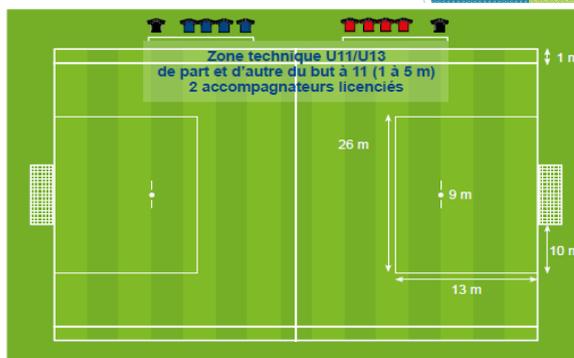
06-sept	Ven S	Réunion Phase 1
14-sept	Sam	J1 - Phase 1
21-sept	Sam	J2 - Phase 1
28-sept	Sam	J3 - Phase 1
05-oct	Sam	J4 - Phase 1
12-oct	Sam	J5 - Phase 1
19-oct	Sam VS	MR - Phase 1
26-oct	Sam VS	
02-nov	Sam VS	CY FUTSAL
03-nov	Dim VS	CY FUTSAL

08-nov	Ven S	Réunion Phase 2
09-nov	Sam	Festival Foot 11
16-nov	Sam	J1 - Phase 2
23-nov	Sam.	J2 - Phase 2
30-nov	Sam.	Festival Foot 12
07-déc	Sam.	J3 - Phase 2
14-déc	Sam.	FD Détection
21-déc	Sam VS	CY FUTSAL
22-déc	Dim VS	CY FUTSAL
04-janv	Sam VS	CY FUTSAL
05-janv	Dim VS	CY FUTSAL
11-janv	Sam	J4 - Phase 2
12-janv	Dim	CY FUTSAL
18-janv	Sam	J5 - Phase 2
25-janv	Sam	J6 - Phase 2
01-févr	Sam	MR - Phase 2
08-févr	Sam VS	Festival Foot 13 (2 phases)
22-févr	Sam VS	CY FUTSAL
23-févr	Dim VS	CY FUTSAL
29-févr	Sam	J7 - Phase 2
07-mars	Sam	Festival Foot 14
14-mars	Sam	J8 - Phase 2
21-mars	Sam	J9 - Phase 2
28-mars	Sam	J10 - Phase 2
04-avr	Sam VS	Festival Foot 15 (2 phases)
11-avr	Sam VS	1/2 Finales CY FUTSAL
12-avr	Dim VS	1/2 Finales CY FUTSAL
25-avr	Sam	J11 - Phase 2
02-mai	Sam	Festival Foot 16 (2 phases)
09-mai	Sam	J1 - Phase 3
10-mai	Dim VS	Finales CY FUTSAL
16-mai	Sam	J2 - Phase 3
30-mai	Sam	J3 - Phase 3
06-juin	Sam	Festival Foot 17 (2 phases)

Zone Technique Obligatoire

ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



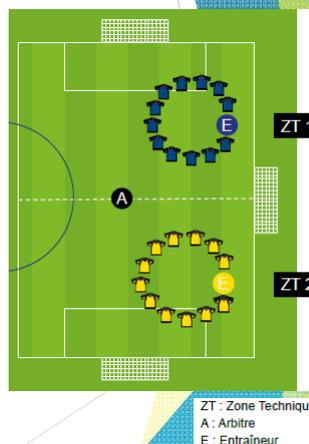
Zone centrale (entre les 2 terrains) réservée exclusivement aux Joueurs « arbitres assistants »

Obligation : Parents derrière la main courante ou à 5 mètres des lignes du terrain si pas de barrière autour des terrains !

PAUSE COACHING catégorie U13

Objectif

- ▶ Inciter les Educateurs à faire preuve de modération sur les conseils prodigués aux joueur(se)s U12 & U13 lors des rencontres qu'ils seront amenés à coacher tout au long de la saison.
- ▶ Endiguer les dérives des encadrants qui téléguident les joueurs ;
- ▶ Limitation des interventions des Educateurs au cours de la partie ;
- ▶ Optimisation des conseils donnés par les Educateurs :
Uniquement des encouragements et des renforcements positifs relatifs aux tentatives et aux attitudes des enfants ;



PAUSE COACHING catégorie U13

PAUSE	COACHING 1	COACHING 2
Quand ?	A la 15 ^{ème} minutes de jeu - Décision de l'arbitre	A la 45 ^{ème} minutes de jeu - Décision de l'arbitre
Durée ?	2 minutes	2 minutes
Où ?	Sur le terrain à l'angle des 13 mètres	Sur le terrain à l'angle des 13 mètres
Qui ?	Les joueurs et l'éducateur (max 2 adultes licenciés) - Demandez aux parents de rester à l'écart	
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants - Parler calmement et sans précipitation	
Les points importants ?	<ul style="list-style-type: none"> • En lien avec la causerie d'avant match • Ressortir un point positif • Revenir sur un point du jeu off ou déf • Faire les rotations si nécessaires • Conclure par un élément positif et des encouragements 	<ul style="list-style-type: none"> • En lien avec la mi-temps. • Ressortir un point positif, • Revenir sur un point du jeu off ou def • Faire les rotations si nécessaires • Conclure par un élément positif et des encouragements
Sur quels éléments rebondir ? Se limiter à 1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu • Les choses que l'on voulait faire off et déf ? • Celles que l'on a bien réalisées off et déf ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu • Les choses que l'on voulait faire off et déf ? • Celles que l'on a bien réalisées off et déf ?

- Veiller au respect des 50% de temps de jeu minimum par joueur, donc à faire tourner les remplaçants ;

de temps de
de temps



LE TEMPS DE JEU DES JOUEURS

TECHNIQUE



Le Même temps de jeu pour Tous !

**Un Droit pour les Enfants...
Un Devoir pour les Educateurs !**

Apprentissage du rôle de « Joueur Arbitre assistant »

Des outils sont mis à votre disposition :

1. Pour former vos joueurs aux règles du jeu.
2. Pour former vos joueurs au rôle d'arbitre assistant.

1. Le livret des lois du jeu « Foot à effectif réduit » (mise à jour à venir)
2. Le guide de l'Arbitrage à la touche des joueurs U 12 & U 13
3. Le diaporama sur « les gestes élémentaires du joueur « arbitre-assistant »
4. Des jeux réduits à mettre en place à l'entraînement

Outils à télécharger prochainement sur notre site internet

Envoi par email à chaque responsable d'Equipes identifiés (coordonnées à confirmer à l'émargement)



GUIDE DE L'ARBITRAGE A LA TOUCHE DES JOUEURS U 12 & U 13

Objectif	Principe
<p>Faire en sorte que l'arbitrage et la connaissance des lois du jeu soient parties intégrantes des apprentissages du footballeur tout au long de sa formation initiale au même titre que l'apprentissage des gestes techniques, des principes de jeu...</p>	<p>Initier les joueurs U 12 et U 13 à la pratique de l'Arbitrage au travers des rencontres qu'ils seront amenés à jouer tout au long de la saison, voire par la suite de leur carrière de footballeur amateur.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Passage égalitaire de tous les joueurs U 12 & U 13 au cours de la saison comme arbitre assistant sur les rencontres U 12 & U 13. 2. Période maximale de 15 minutes par joueur par rencontre. Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.

Document disponible sur notre site internet rubrique « Document »

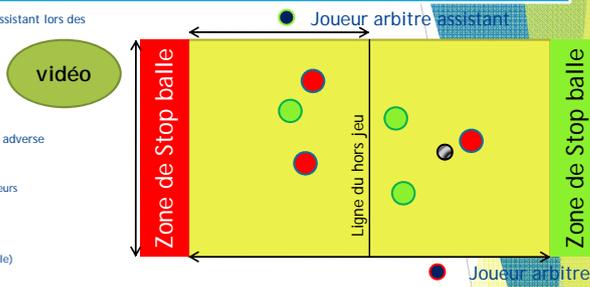


LES GESTES ÉLÉMENTAIRES du JOUEUR ARBITRE - ASSISTANT



Apprentissage du rôle de « Joueur Arbitre assistant » lors des séances d'entraînement U13

- ▶ 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 4 c 3 ou 4 c 4 ...
 - + 2 à 4 Joueur arbitre assistants (à tour de rôle)
- ▶ Règle du jeu :
 - ▶ Touche au pied dans la zone de jeu
 - ▶ Hors jeu : à mi-terrain (50-75 mètres)
 - ▶ Coup de pied de but à effectuer dans la zone de stop balle
 - ▶ Coup de pied de coin : effectué à l'angle du terrain sans un passeur direct.
- ▶ Temps de jeu : selon le nombre de joueurs
 - ▶ 4 c 3 : 10 à 15 minutes
 - ▶ 4 c 4 : 10 à 15 minutes
 - ▶ Rotation : 30'' de récupération
- ▶ Intervenir les rôles après chaque séquence de jeu
- ▶ Matériel :
 - ▶ 2 jeux de 6 chasubles à utiliser comme dossards puis comme drapeau de touche.



- ▶ Objectif : l'apprentissage du rôle d'arbitre assistant :
 - ▶ Apprentissage des déplacements et placements
 - ▶ Apprentissage de la gestuelle de l'arbitre assistant
 - ▶ Comment signaler les sorties en touche, les sorties de but, les coups de pied de coin, les hors jeu
- ▶ Temps de jeu : 2' à 3' de travail par doublette

Documentation disponible sur notre site internet rubrique « Document »



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

RÉGLEMENTATION DU CRITÉRIUM ESPOIR




DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Réglementation

Obligation de justifier toute absence sur une rencontre (et donc sur la F.M.I.).

L'absence d'éducateur suffisamment diplômé notifiée sur la feuille de match est préjudiciable pour l'équipe et pour le club concerné dans le cas où ces absences sont constatées à plusieurs reprises : A partir de 3 absences non excusées d'éducateur, constatées par la commission, **le club concerné pourra ne pas être repris la saison suivante sur le Critérium.** La Commission peut annuler une notification d'absence une fois par phase et par équipe si le motif de l'absence spécifié sur la feuille de match est jugé recevable.

De plus, si ce cumul de 3 absences minimum est constaté au cours de la 1ère phase, **la Commission peut décider la sortie du dit club du Critérium Espoir pour le reverser sur le dispositif Critérium Départemental par année d'âge.**



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Règlementation (suite)

Article 17 – BONUS/MALUS

La Commission met en place un système de bonus/malus dont les points attribués constitueront un classement annexe. Celui-ci sera utilisé pour départager, si besoin, deux ou plusieurs équipes ex aequo (cf. – article 16). Les bonus/malus sont affectés à chacune des équipes concernées en distinguant les équipes U12 et U13 d'un même club.



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Règlementation (suite)

BONUS

+6 pts Participation à la/aux réunion(s) organisée(s) par le D.Y.F. **des deux éducateurs** des

+4 pts Participation à la/aux réunion(s) organisée(s) par le D.Y.F., **d'un des deux éducateurs déclarés des équipes U12 ou U13.**

+2 pts Participation à la/aux réunion(s) organisée(s) par le D.Y.F. **d'un représentant du club en substitution des deux éducateurs déclarés.**



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

MALUS

0 pt 1ère Absence excusée à une convocation d'une Commission D.Y.F.

-1 pt 2ème absence excusée à une convocation d'une Commission D.Y.F..

-3 pts Absence non excusée à une convocation d'une Commission D.Y.F..

-1 pt Epreuve de jonglerie effectuée de manière non conforme à la réglementation spécifiée en début de saison (cf. fiche de jonglerie spécifique par phase et par année d'âge)



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Réglementation (fin)

- Mutations : 4 joueurs mutés dont 2 hors période
- 7 joueurs minimum par équipe.

Sur classement

- ✓ 3 U11 par équipe U12
- ✓ 3 U12 par équipe U13
- ✓ Les U14 F peuvent jouer avec les U13 uniquement.



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

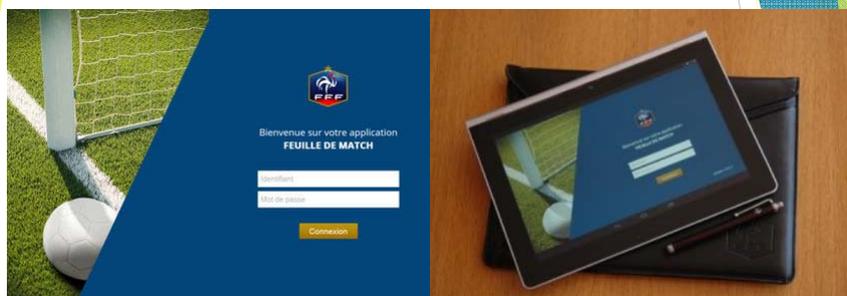
Modalité : Feuille de JONGLERIE

- ❖ Les résultats de la jonglerie doivent obligatoirement être retranscrits sur la tablette F.M.I. en « observations d'après match » (feuille de match papier rubrique « tirs au but »).
- ❖ L'envoi des feuilles de jonglerie est obligatoire et doit arriver avant le mardi 12h au District (Possibilité de la scanner ou/et de l'envoyer par email).



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

MODALITÉS ADMINISTRATIVES



Vidéo
2'55''



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Feuille de Match Informatisée

Informations importantes

- Création de votre accès footclubs
Voir avec votre secrétariat
- Sauvegarde de vos identifiants



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Feuille de Match Informatisée

Informations importantes

- Préparation de vos rencontres
*Le vendredi midi pour le club visiteur -
Synchronisation samedi midi pour le club accueillant*
- Utilisation de la tablette le jour J
Spécificités Espoir - Observations d'après match
- Transmission des informations



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Feuille de Match Informatisée

Règlementation : Annexe 11 RS DYF

**Si sur une période de 3 mois
Non utilisation de la F.M.I.**

Non-utilisation de la F.M.I. (par équipe)	Sanctions
1 ^{ère} non-utilisation	Avertissement + amende de 30€
2 ^{ème} non-utilisation	Amende de 100 €
3 ^{ème} non-utilisation, et au-delà	Match perdu par pénalité au club fautif, le club adverse conservant le bénéfice des points et des buts acquis sur le terrain



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

PHASE 2

PHASE 1

06-sept	Ven S	Réunion Phase 1
14-sept	Sam	J1 - Phase 1
21-sept	Sam	J2 - Phase 1
28-sept	Sam	J3 - Phase 1
05-oct	Sam	J4 - Phase 1
12-oct	Sam	J5 - Phase 1
19-oct	Sam VS	MR - Phase 1
26-oct	Sam VS	
02-nov	Sam VS	CY FUTSAL
03-nov	Dim VS	CY FUTSAL

08-nov	Ven S	Réunion Phase 2
09-nov	Sam	Finalist Phase 1
16-nov	Sam	J1 - Phase 2
23-nov	Sam.	J2 - Phase 2
30-nov	Sam.	Finalist Phase 1
07-déc	Sam.	J3 - Phase 2
14-déc	Sam.	FD Détection
21-déc	Sam VS	CY FUTSAL
22-déc	Dim VS	CY FUTSAL
04-janv	Sam VS	CY FUTSAL
05-janv	Dim VS	CY FUTSAL
11-janv	Sam	J4 - Phase 2
12-janv	Dim	CY FUTSAL
18-janv	Sam	J5 - Phase 2
25-janv	Sam	J6 - Phase 2
01-févr	Sam	MR - Phase 2
08-févr	Sam VS	Finalist Phase 1 (champion)
22-févr	Sam VS	CY FUTSAL
23-févr	Dim VS	CY FUTSAL
29-févr	Sam	J7 - Phase 2
07-mars	Sam	Finalist Phase 1
14-mars	Sam	J8 - Phase 2
21-mars	Sam	J9 - Phase 2
28-mars	Sam	J10 - Phase 2
04-avr	Sam VS	Finalist Phase 1 (champion)
11-avr	Sam VS	1/2 Finales CY FUTSAL
12-avr	Dim VS	1/2 Finales CY FUTSAL
25-avr	Sam	J11 - Phase 2
02-mai	Sam	Finalist Phase 1 (champion)
09-mai	Sam	J1 - Phase 3
10-mai	Dim VS	Finales CY FUTSAL
16-mai	Sam	J2 - Phase 3
30-mai	Sam	J3 - Phase 3
06-juin	Sam	Finalist Phase 1 (champion)



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Jour de Coupe Futsal U12 & U13

Dates de plateaux par année d'âge :
Cf. Calendrier

Sous réserve de disponibilité des gymnases




DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

FESTIVAL FOOT U13

Phase Qualificative saison 2019/2020 :

Tour 1 : Samedi 9 novembre 2019
Tour 2 : Samedi 30 novembre 2019
Tour 3 : Samedi 8 février 2020 (cadrage)

Finale Départementale : Samedi 4 avril 2020

Finale Régionale : Samedi 2 mai 2020



 **DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL**

REPARTITION : EQUIPES U12 & U13

POULE A	POULE B	POULE C
CHESNAY 78 FC	BAILLY NOISY SFC	FONTENAY FLEURY FC
ELANCOURT OSC	CHANTELOUP US	MAUREPAS AS
VELIZY ASC	GUYANCOURT ES	NEAUPHLE PONT. RC 78
VERSAILLES 78 FC	MONTESSON US	PLAISIROIS FO
VIROFLAY USM	POISSY AS	RAMBOUILLET FC
VOISINS FC	VERNEUIL ENTENTE	<i>Exempt</i>

POULE D	POULE E	POULE F
CARRIERES S/S US	CARRIERES GRESILLONS AS	ETANG ST NOM ES
CHATOU AS	LIMAY ALJ	MARLY LE ROI US
CONFLANS FC	MANTOIS 78 FC	MONTIGNY LE BX AS
HOUILLES AC	MUREAUX OFC	PARIS SAINT GERMAIN FC
SARTROUVILLE FC	ROSNY CSM	TRAPPES ES
VILLENES ORGEVAL FC	ST GERMAIN FC	YVELINES US

 **DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL**

ORGANISATION DU CRITERIUM






DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Réunion Intermédiaire : Vendredi 08/11/2018 ou un lundi de décembre

Objectifs :

- ❖ Bilan 1^{ère} Phase (Résultat sportif, Etat d'esprit...)
- ❖ Diffusion calendrier 2^{ème} et 3^{ème} Phase
- ❖ Travail participatif de réflexion sur les évolutions envisagées pour la saison prochaine :
 - Evolutions règlementaires (obligation encadrement, arbitrage...)
 - Evolution du calendrier, des différentes phases ;
 - Evolution forme de pratique par année d'âge (foot à 8, à 11...)
 - Evolution défis techniques...



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

CONSTITUTION DES POULES

Répartition des Equipes en 1^{ère} phase

35 Clubs engagés

1^{ère} phase : 5 journées

- 6 poules constituées de 6 équipes Niveau mixte tenant compte du classement U12 de la saison 2018/2019 (6 chapeaux).
- Répartition géographique



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
CONSTITUTION DES POULES
Répartition des Equipes en 2^{ème} Phase

35 Clubs engagés

2^{ème} phase : 11 journées
3 poules constituées de 12 équipes :
Poules : Elite / Espoir / Promotion

en tenant compte uniquement du classement de la phase 1.



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

3^{ème} phase : 3 journées

- U12 : Formule plateau à 3 ou 4 équipes
(modalités précisées ultérieurement)
Rencontres de Football à 8
- U13 : Formule rencontres à 2 ou 3
Equipes
(modalités précisées ultérieurement)
Rencontres de Football à 11

Technique

La connaissance de soi

Pour transmettre sa passion et contribuer à l'éducation et la formation des jeunes footballeur(euse)s, il est essentiel pour tout Educateur(trice) d'apprendre à bien se connaître.

Afin, notamment, d'être en mesure d'adapter ses interventions auprès de son public en fonction de sa personnalité.

Nous vous proposons d'effectuer un test basic : le M.B.T.I.

http://www.personalitytype.com/career_quiz

C'est d'abord un indicateur qui aide à mieux se connaître.

Il permet de comprendre comment vous fonctionnez : dans vos relations aux autres, lorsque vous abordez un travail ou que vous avez une tâche à accomplir. Attention : il n'est valable qu'à partir de 16 ans, âge auquel la personnalité émerge vraiment.

Les résultats peuvent-ils aider à s'orienter dans son cursus d'Educateur(trice) et à trouver sa voie ? Oui et non : votre type MBTI vous aide à cerner plusieurs traits importants de votre caractère.

Le test MBTI ne peut donc suffire. Il faudra aussi prendre en compte votre forme d'intelligence, vos compétences (scientifiques ou littéraires), etc.

Le test MBTI peut aussi vous aider à améliorer vos relations avec vos proches. Vous êtes perceptif (P), vous vous lancez toujours dans l'action sans filet, vous êtes le roi de l'improvisation... et cela peut faire souffrir ceux qui vivent avec vous. La bonne nouvelle, c'est que l'on peut travailler ses points faibles : apprendre à anticiper par exemple, ou à aller vers les autres si l'on est introverti.

L'indicateur MBTI peut alors être un bel outil de développement personnel pour équilibrer sa personnalité .

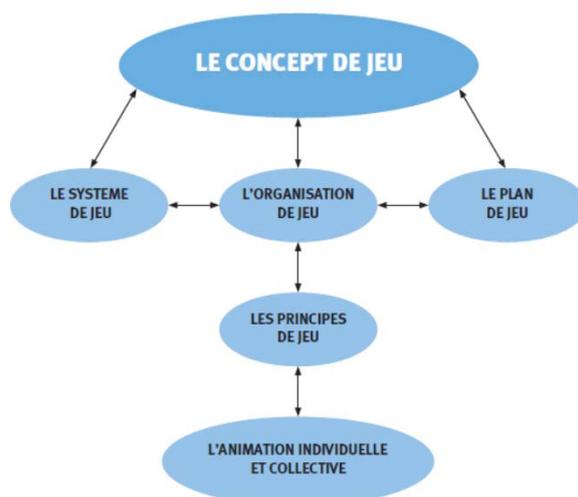
MBTI® et MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR® sont des marques déposées et MYERS-BRIGGS™ est une marque de Consulting Psychologists Press, Inc., l'éditeur du matériel MBTI. OPP® en détient les droits pour l'Europe.

Quel est votre type de personnalité ?
Votre profil MBTI se résume donc en 4 lettres :
INTP ou ESFP, etc. Mais derrière ces quatre lettres,
il y a un type de personnalité, qui ne peut se
résumer à une étiquette :

INTP : le chercheur
INTJ : l'organisateur
ENTJ : l'entrepreneur
ENTP : l'inventeur
INFP : l'idéaliste
ENFP : le psychologue
INFJ : le conseiller
ENFJ : l'animateur
ISTP : l'artisan
ISTJ : l'administrateur
ESTP : le promoteur
ESTJ : le manager
ISFP : l'artiste
ISFJ : le protecteur
ESFP : l'acteur
ESFJ : le bon vivant

https://www.reussirmavie.net/De-couvrir-son-type-de-personnalite-en-quatre-questions_a843.html

Le Projet de Jeu



Le Projet de Jeu

Questionnaire à compléter

Envoyé par email à l'issue de la réunion afin de préparer notre prochaine réunion programmée :

Le 8/11/2019
ou le 16/12/2019

Les joueurs

Le choix et la mise en place d'un concept de jeu dépendent dans une large mesure de la qualité des joueurs, de leur niveau d'intelligence, de leur maîtrise technique et de leur capacité d'adaptation. Par ailleurs, les convictions de l'entraîneur, l'assiduité des joueurs aux entraînements, leur motivation à vouloir apprendre et progresser sont les conditions essentielles du développement tactique des joueurs.

Définitions

Le système de jeu

- Placement des joueurs sur le terrain, selon le choix de l'entraîneur, mais qui peut varier en fonction des joueurs mis à sa disposition. En d'autres termes, c'est le nombre de joueurs dans les différentes lignes et leur position sur le terrain : 4-4-2 / 4-3-3 / 4-3-1-2 / 4-1-3-2 etc.

L'organisation de jeu

- Répartition des tâches défensives et offensives, par poste et par ligne, et leurs relations entre elles.

Le plan de jeu

- Stratégie adaptée pour un match bien précis (consignes collectives et individuelles).

Exemple : Chercher haut l'adversaire en début de match, et le presser dans son camp; marquage serré des milieux et surtout du meneur de jeu.

Les principes de jeu

- Eléments tactiques propres au jeu. Ils animent le système de jeu et l'organisation de jeu en phases offensive et défensive. Les consignes sont appliquées individuellement et collectivement en fonction de la position du bloc-équipe sur le terrain et bien entendu de la situation de jeu.

Principes offensifs : - Jeu long sur les 2 attaquants, avec appui des milieux
- Jeu par les côtés avec passage dans le dos
- Etc.

Principes défensifs : - Pressing de milieu
- Freiner l'adversaire (aller contre lui pour freiner son jeu)
- Etc.

L'animation de jeu

- Mouvement de l'équipe, déplacements coordonnés des joueurs sur le terrain, à partir des principes de jeu offensifs et défensifs. L'animation permet des évolutions de jeu variées et des changements d'organisation dans le match : passage d'un 4-4-2 à un 3-4-3 en phase offensive.

Le temps, l'espace et le joueur en possession du ballon déterminent l'animation de jeu.

Grâce à l'animation collective, le football devient un football dynamique.

Épreuve de Jonglerie

Rappel des Objectifs :

Perfectionnement de la technique individuelle : maîtrise du ballon

Amélioration de la Concentration lors de la réalisation d'un geste technique

Autonomie : Collaboration avec un partenaire, adversaire de jeu pour le comptage des jongles en statique

Défi collectif : prise en compte du résultat

1^{ère} phase : des 8 meilleurs joueurs de l'équipe

2^{ème} phase : du cumul du nombre de duels gagnés



Épreuve de Jonglerie U13

- Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront inscrits sur la fiche réglementaire ainsi que la feuille de match.
- 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, 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 ».

Épreuve de Jonglerie U12 - U13 Phase 1

- 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 chronométrateur.
- 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.
- Une seule tentative par joueur.
- Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le score obtenu qui est retenu et inscrit sur la feuille.

vidéo

Épreuve de Jonglerie U13 – Phase 1



Objectif :



*Jonglage statique en miroir ;
Effectuer le maximum de jongles :*

*Pied droit sur 1' /
Pied gauche sur 1'
et Tête sur 30"*

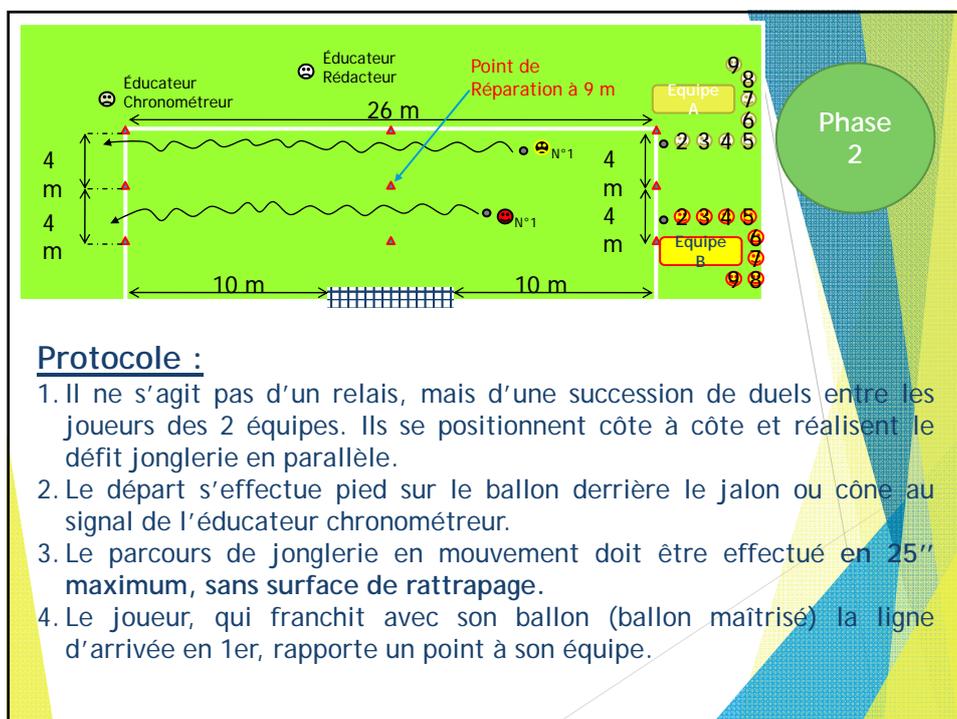
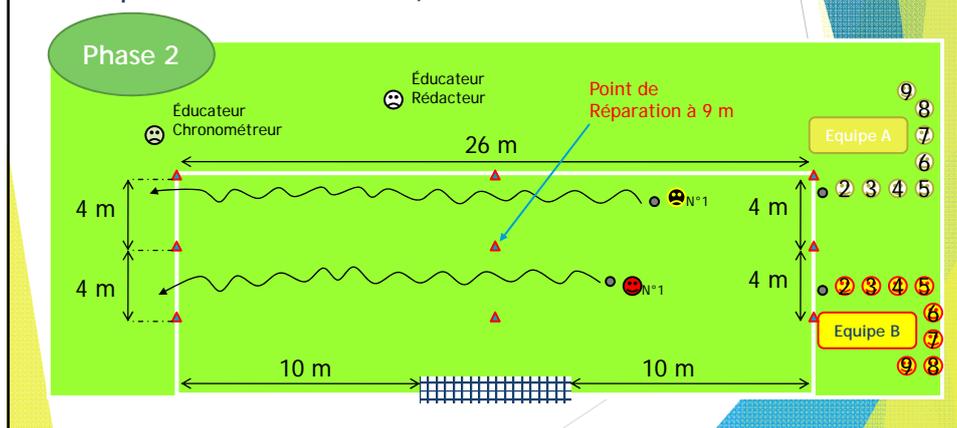
*Avec obligation de reposer
le pied de frappe au sol
après chaque touche de balle*

Épreuve de Jonglerie – Phase 2

- Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 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'Edicateur de l'Equipe adverse avant le début de l'épreuve, pour participer une 2ème fois au défi. 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 3 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 :**

1. 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 déficit jonglerie en parallèle.
2. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronomètreur.
3. Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25'' maximum, sans surface de rattrapage.
4. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1er, rapporte un point à son équipe.

Phase
2

vidéo

5. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque un point pour son équipe.
6. Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur adverse finisse le défi sans faire tomber son ballon dans le temps maximum imparti (25").
7. Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.
8. L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours.

Épreuve de Jonglerie – Phase 2

Objectif 2^{ème} Phase :

Duel de jonglage en mouvement
sans que le ballon touche le sol
entre 2 joueurs adversaires

dans un couloir de 3 mètres de large
sur une distance de 26 mètres
en 25' (temps maximum)

Barème Épreuve de Jonglerie en 1^{ère} Phase

Vainqueur de l'épreuve de jonglerie

Valorisation au classement

1 point supplémentaire :

1^{ère} Phase :

*1 point bonus attribué à l'équipe
qui réalise le meilleur résultat
sur les 8 meilleurs joueurs*



Barème Épreuve de Jonglerie en 2^{ème} Phase

Vainqueur de l'épreuve de jonglerie

Valorisation au classement

1 point supplémentaire :

1^{ère} Phase :

*1 point bonus attribué à l'équipe
qui réalise le meilleur résultat
sur les 8 meilleurs joueurs*

2^{ème} Phase :

*1 point bonus attribué à l'équipe
qui totalise le plus de points
gagnés sur le cumul des 12 joueurs*





Modélisation de la pratique du Football pour les catégories U6 à U13.

La Fédération Française de Football via la Direction Technique Nationale (DTN) met à disposition des clubs un document interactif présentant une modélisation de la pratique du Football pour les joueur(e)s des U6 aux U13.

Ce document PDF propose une saison « clé en main » pour les encadrants des catégories U13.

Vous pouvez toujours le télécharger sur le site de la fédération (G.I.F.E.) ou via le site du District.

Il comprend :

- Les objectifs visés par catégorie et par période dans la saison ;
- Des fiches synthèse pour chaque catégorie ;
- Des vidéos définissant les nouvelles pratiques préconisées ;
- Des contenus techniques détaillés permettant une organisation plus aisée des séances, des rencontres, des plateaux et des journées événementielles.

Détection U13 & Concours d'entrée INF Clairefontaine

1^{ers} Tour Détection U.13 :
Concours d'entrée Pôle Espoirs INF
Clairefontaine

Les 21, 22, 23 octobre 2019 (M ou AM)
pendant les vacances scolaires !

Clôture des inscriptions : Lundi 30 septembre 2019

1^{er} Tour Détection Gardien de But U.13 :
Le lundi 11 novembre 2019 (M)

Clôture des inscriptions : Lundi 30 septembre 2019

Contact :

Département Technique 01 80 92 80 27 - administration@dyf78.fff.fr

Informations diverses

Merci de votre attention...





DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Contacts :

Secrétariat Football Animation

Alexandre OGEREAU: 01 80 92 80 22

Email : administration@dyf78.fff.fr

Département Technique

Franck BARDET - CTD DAP :

01 80 92 80 30 / 06 74 35 43 51

Email : administration@dyf78.fff.fr

L'Adresse du Site Internet
est toujours

<http://dyf78.fff.fr>