

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANT(E)S U6 - U7 SAMEDI 22 & DIMANCHE 23 JUIN 2024

Pour sa 35^{ème} Édition, le District des Yvelines de football est heureux de vous accueillir pour cette Journée Nationale des Débutant(e)s.

1476 Participants & 2000 accompagnateurs venant de 52 Clubs Yvelinois répartis sur quatre demi-journées sont attendus au Stade de la Couldre à Montigny-le-Bretonneux.

Cette manifestation est organisée sur le week-end du Samedi 22 & Dimanche 23 juin 2024. Accueil des clubs à partir de 9H00 pour les 2 sessions programmées en matinée et à partir de 14H30 pour les 2 sessions de l'après-midi.

Plus de 80 bénévoles, membres du District, se sont mobilisés pour organiser ces 2 journées et permettre ainsi à ces jeunes, âgés de 5 à 7 ans de pratiquer leur sport favori le football.

Les modalités d'organisation du rassemblement vous sont précisées ci-dessous et sur les documents qui vous seront remis lors de votre arrivée sur le site d'accueil.

Les Équipes inscrites participeront à des activités au sein du village olympique, puis seront réparties sur 4 plateaux composés chacun de 10 à 20 équipes et participeront à des activités, jeux, quiz et rencontres de foot à 3 pour les équipes spécifiques U6 et de foot à 4 pour les équipes U6-U7, sur des terrains tracés et numérotés spécialement pour l'occasion.

Près d'une vingtaine d'Éducateurs, ont été missionnés pour assurer l'accueil et l'encadrement des 4 plateaux festifs organisés par vague sur ces 2 journées.

Les enfants alterneront des temps d'activités et des temps Educatifs : soit, sur la demi-journée, des activités ludiques au sein du village olympique, des jeux sur le terrain (Ballon Magique et Défi-flamme, qui vous sont présentés plus avant) et 4 rencontres de foot entre-coupée d'un temps Quiz.

Nous vous demandons de laisser les enfants en auto-arbitrage lors des rencontres comme lors des plateaux « Festi-foot ». Vous n'interviendrez qu'en cas de litige. Les Éducateurs missionnés sont là pour vous aider si besoin.

Les lois du jeu du football à 3 et à 4 ont été adaptées pour favoriser le bon déroulement des rencontres. Elles vous sont présentées en pages suivantes. Merci de les rappeler aux enfants dès votre arrivée sur le terrain et de les faire respecter lors du déroulement des rencontres.

Afin de contribuer à l'éveil éducatif des enfants, nous avons conçu un questionnaire, Quiz Foot, sur le thème des Equipes de France de football et des Jeux Olympiques et Paralympiques. Nous vous demanderons de l'animer auprès des enfants (sans donner les réponses) et de le remettre complété à l'Éducateur missionné à l'issue du temps imparti.

Une Animation festive est prévue à la fin du plateau, nous vous inviterons à contribuer à son bon déroulement en consultant les documents qui vous seront remis à votre arrivée.

En espérant que cette journée répondra à vos attentes... **Le Comité d'Organisation**

DISTRICT YVELINES FOOTBALL
Téléphone : 01 80 92 80 22
Messagerie : administration@dyf78.fff.fr





VILLAGE OLYMPIQUE JOP PARIS 2024



JOUEURS / PUBLIC
RETROUVEZ NOUS
NOMBREUX AU
VILLAGE OLYMPIQUE

STANDS LUDIQUES
PEF, ARBITRAGE,
VALEURS...



ACTIVITES SPORTIVES
GOLF FOOT, ARENE PANA

ACTIVITES
PARALYMPIQUES &
EXPOSITION





LOIS DU JEU FOOT À 3 & 4 ADAPTÉES



A l'intérieur du Plateau « Géant », 4 Rencontres (matches) sont programmées.

L'arbitrage se doit d'être « Éducatif » (sans sifflet) !

Le Terrain : De taille rectangulaire : longueur : 28 mètres (U7) 21 mètres (U6) et largeur : 16 mètres au lieu des 20 mètres habituels.

La Surface de réparation :

4 coupelles placées chacune à 7 m de la ligne de but sur la largeur du terrain permettent de tracer la limite des 2 surfaces de réparation. Dans cette surface, seul le gardien de but a le droit de se saisir du ballon à la main. Il effectue la remise en jeu **à la main ou au pied exclusivement ballon au sol**. Les joueurs adverses doivent se situer en dehors de la surface de but et ne peuvent pas y pénétrer avant que le ballon en soit sorti ou que l'un des partenaires du gardien de but situé dans la surface ait touché le ballon !

Les Buts : dimension = 4 mètres de largeur et de 1,5 à 2 mètres de hauteur.

2 piquets (constri-foot/jalon) espacés de 4 m seront utilisés.

Les Joueurs : une équipe se compose de (3 à) 4 participants dont un gardien de but.

Elle peut utiliser de 1 à 2 remplaçants au maximum.

Remarques : Les remplaçants peuvent entrer en jeu à tout moment, à condition d'attendre un arrêt de jeu. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Équipement : La tenue de footballeur(se) et le port des protège-tibias est **obligatoire**.

La Durée de la Partie :

Sur la journée, chaque match durera **8 minutes**. Chaque équipe jouera **4 rencontres**.

Un repos de 4 minutes minimum est obligatoire entre chaque période de jeu.

Le Hors Jeu : Il n'y a pas de hors jeu au football à 3 ou à 4.

Les Fautes et Conduites Antisportives : Toutes les fautes sont sanctionnées d'un coup franc direct tiré à l'endroit où la faute a été commise. Toutefois, l'arbitre Éducateur a la possibilité de signifier un Penalty si la faute est commise dans la surface de réparation. Le Penalty est tiré à 7 m de la ligne de but.

La Rentrée de Touche et le Corner :

La rentrée de touche et le corner se font **au pied**, à l'endroit où le ballon est sorti et au coin du terrain, soit **par une passe au sol à un partenaire**, soit **en pénétrant directement dans l'air de jeu en conduite de balle**. Adversaire à 4 mètres. Avec la **Possibilité de marquer directement !**

La Sortie de But :

Le gardien effectue la remise en jeu au pied **ballon au sol**. Placé à 3 m minimum de la ligne de but Les joueurs adverses doivent se situer en dehors de la surface de but et ne peuvent pas y pénétrer avant que le ballon en soit sorti ou que l'un des partenaires du gardien de but est touché le ballon à l'intérieur de celle-ci !

Les Distances à Respecter :

Lors de l'exécution du coup d'envoi, des rentrées de touche, des coups francs, des corners, les adversaires doivent se trouver à une distance de **4 mètres du ballon**.

Remarques :

Les Règles de jeu relatives au ballon en jeu et hors du jeu, au but marqué, au coup d'envoi, à la balle à terre, sont identiques aux lois du jeu football à 3 ou à 4.

La connaissance des lois du jeu est indispensable pour l'arbitrage des rencontres que vous devrez superviser sur cette journée. Merci de votre implication !





JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

Présentation des Jeux Ballon Magique

□ Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

1. Le Jeu « Ballon Magique » sur 10 minutes :

- Le « Ballon Magique » version U6 : 1 c 0 puis 1 c 1 uniquement
- Le « Ballon Magique » version U6-U7 : 1 c 1 puis 2 c 2

Les Responsables de chaque équipes (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).



JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

U6

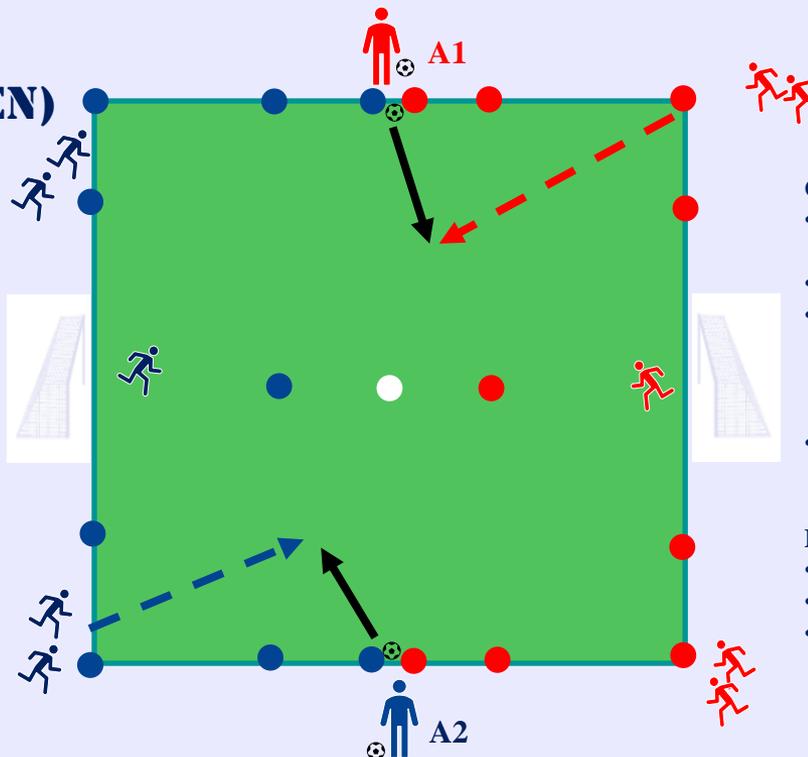
U7

1^{ERS} PASSAGES

LE BALLON MAGIQUE 1 C 1 (FACE AU GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

- **L'Animateur équipe 1 (A1)** transmet le **ballon au 1er joueur rouge** (passe dans les pieds du joueur).
- **Le joueur conduit son ballon et doit aller marquer dans le but adverse face au gardien :**
 - Si le ballon est récupéré par le GB, le jeu se termine.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, le jeu se termine.
 - Si le Gardien repousse le ballon, possibilité de tirer une seconde fois au but.
- **A la fin de la séquence**, l'enfant se place à la récupération derrière le but et prend la place de son camarade qui rapporte le ballon à l'éducateur A1 puis se place à l'emplacement de départ initial.
- **L'Animateur équipe 2 (A2)** peut alors à son tour injecter un ballon en criant « **Ballon magique** » en **transmettant le ballon à un 1er joueur de la couleur opposée bleu**



CONSEILS :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- Veillez au passage de tous les enfants
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- A la fin des 1^{ers} passages, changer les Gardiens de but



JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

2ÈMES PASSAGES

U6

U7



LE BALLON MAGIQUE 2c2 AVEC LES GARDIENS

GRANDS PRINCIPES

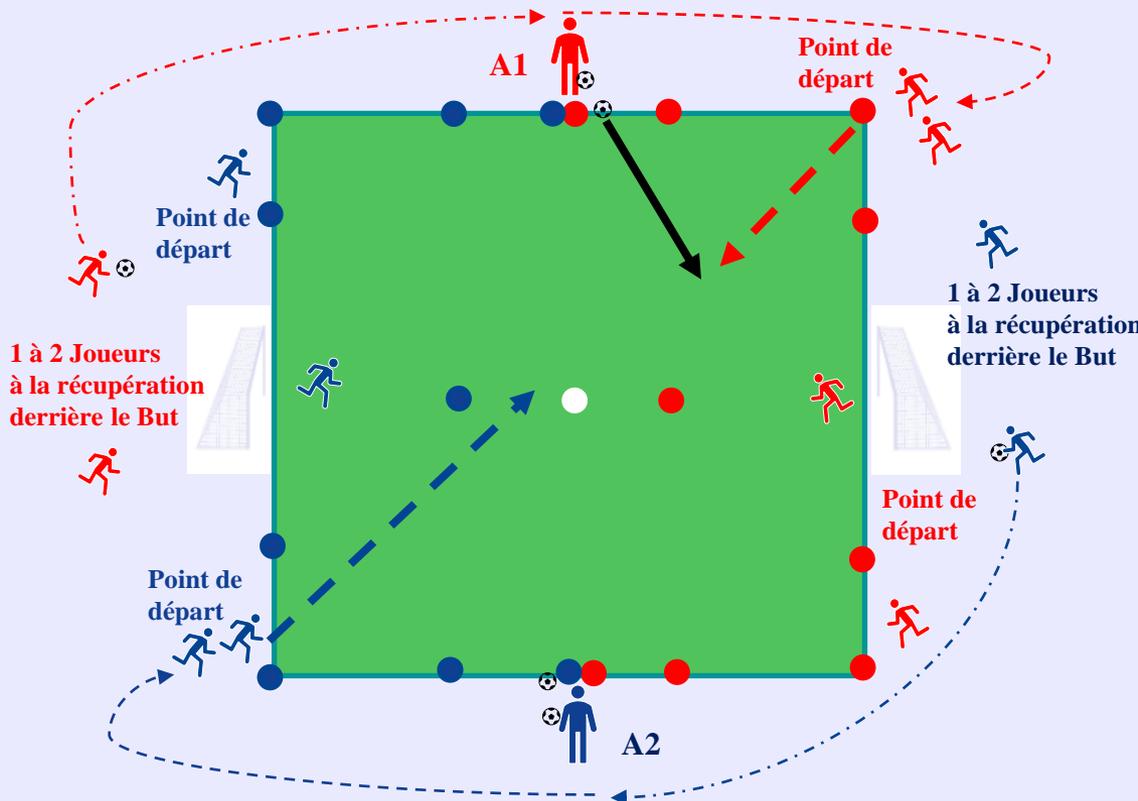
- **L'Animateur équipe 1 (A1)** transmet le ballon au **1^{er} joueur rouge** (passe dans les pieds du joueur).
- **Le joueur conduit son ballon et doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire :**
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB, il le relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, A1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
- **A la fin de la séquence,** les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres joueurs (1 de chaque équipe).

CONSEILS :

- Ne pas dépasser 45 secondes de jeu (2 ballons maximum)
- Veillez au passage de tous les enfants
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs
- Contrôler le temps de chaque séquence



Précision : Les joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.



JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

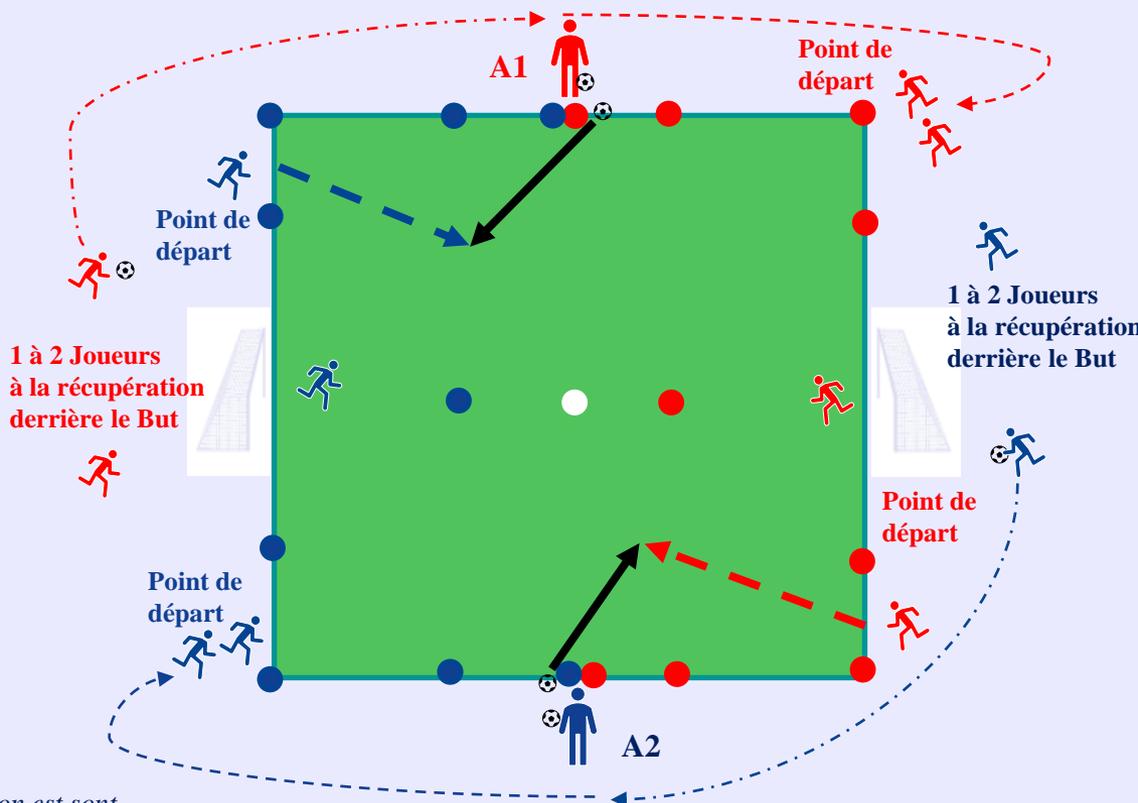
U6

1ERS ET 2ÈMES PASSAGES

ORGANISATION IDENTIQUE U6-U7 MAIS SANS OPPOSITION AU DÉPART (SANS GARDIEN)

- **1 c 0** : 1 joueur de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition : tir de précision avant les 7 m.
- **Puis variante 1 c 1** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but avec un gardien de but

➡ *Précision* : Le.s joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.





JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

Présentation des Jeux Défi-flamme



□ Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

2. **Le Défi-flamme sur 10 minutes :**

- Le Défi-flamme version U6 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (sans gardien) de précision avant la ligne des 7 mètres.
- Le Défi-flamme version U7 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (face au gardien adverse) avant la ligne des 7 mètres.

Les Responsables de chaque équipes (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).



JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

DÉFI-FLAMME : RELAIS OLYMPIQUE

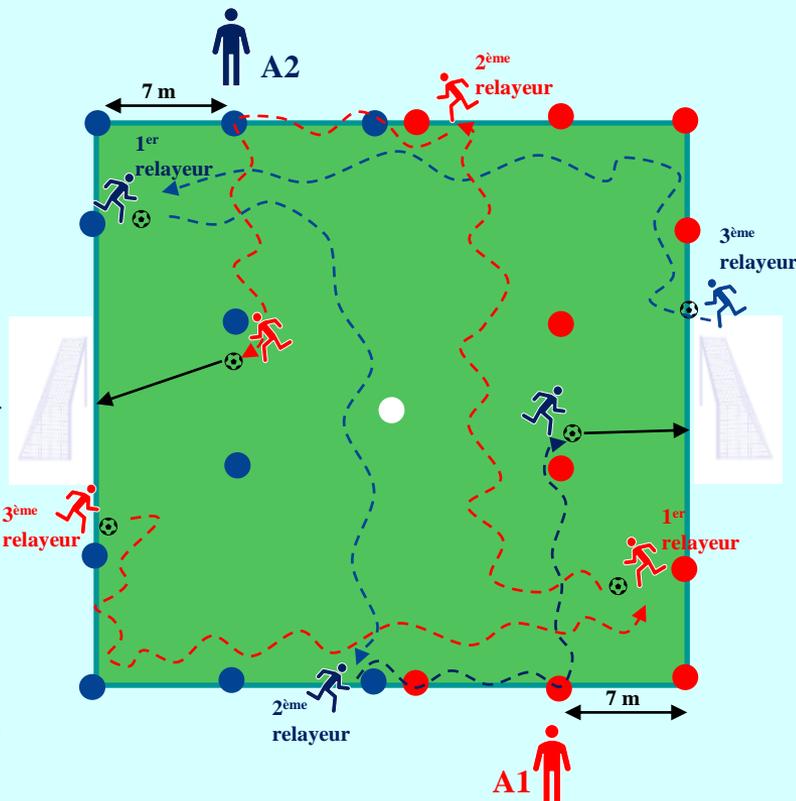
U6

2 MANCHES AU MAXIMUM

LE DÉFI-FLAMME 1 C 0 (SANS GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

- Les animateurs **équipe 1 (A1)** et **équipe 2 (A2)** donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs de la flamme, joueurs de chaque équipe **rouge** et **bleu** partent simultanément en conduite de balle en direction du 2^{ème} relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3^{ème} relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon au point de départ (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la récupération du ballon.



CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuée par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi)
- Encourager, valoriser les tirs cadrés

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs (mais ne téléguider pas !)
- Contrôler les temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

BUT DU DÉFI-JEU :

- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

VARIANTE :

- Ajouter un gardien de but pour chaque équipe qui redonne le ballon au 3^{ème} relayeur.





JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

DÉFI-FLAMME : RELAIS OLYMPIQUE

2 MANCHES AU MAXIMUM

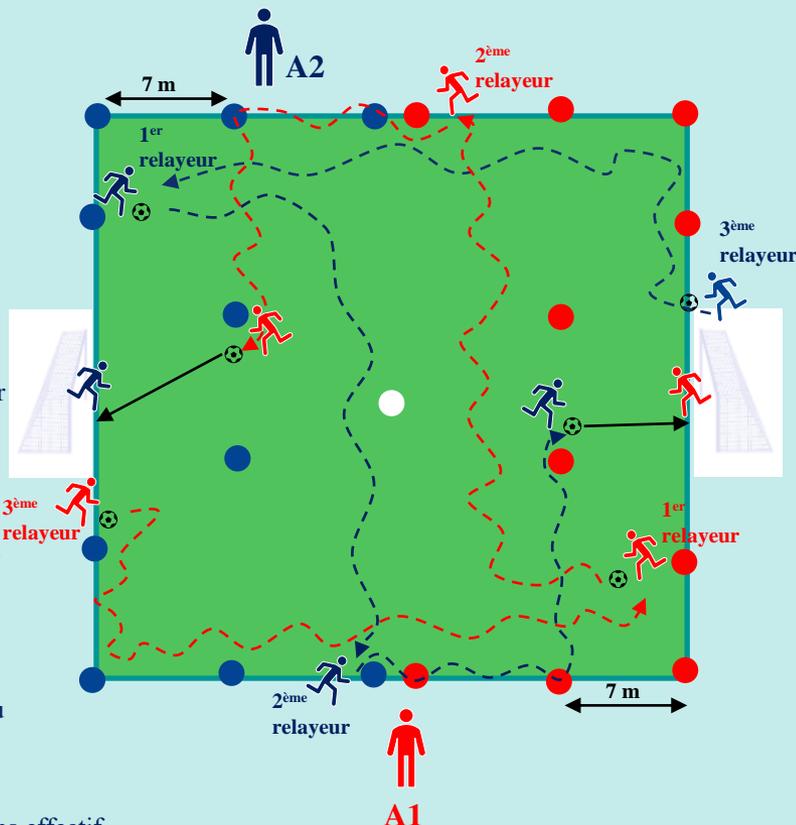
U6

U7

LE DÉFI-FLAMME 1 C 1 (AVEC GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

- Les Animateurs **équipe 1 (A1)** et équipe 2 (**A2**) donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs de la flamme, joueurs de chaque équipe rouge et bleu partent simultanément en conduite de balle en direction du 2^{ème} relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3^{ème} relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon au point de départ (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la récupération du ballon.



CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuées par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi)
- Encourager, valoriser les tirs cadrés

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs (mais ne téléguider pas !)
- Contrôler les temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

BUT DU DÉFI-JEU :

- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

VARIANTE :

- Ajouter un défenseur qui ne peut défendre que dans la zone des 7 mètres pour chaque équipe.

Le 2^{ème} relayeur peut de ce fait pénétrer dans la zone des 7 mètres pour marquer. Si le ballon est récupéré par le défenseur ou le Gardien de but adverse, le point n'est pas comptabilisé et le 3^{ème} relayeur peut rejoindre le point de départ avec un 2nd ballon en attente.





JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



Présentation des 2 Jeux



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométrateur général du plateau : Educateur Responsable.

Temps de jeu : 10 min (départ et arrêt au coup de sifflet général)

L'animation est gérée par les 2 encadrants d'équipes des clubs présents sur le terrain avec l'aide des éducateurs missionnés. Ceux-ci doivent :

- ◆ Veiller à la participation de tou.te.s les joueur.se.s et à leur sécurité.
- ◆ Se tenir aux extrémités du terrain (1 de chaque côté) pour gérer le départ des enfants et ne pas gêner le déroulement du jeu.
- ◆ N'intervenir qu'en cas de besoin afin de faire respecter les règles du jeu.
- ◆ Compter les points, valoriser et encourager les joueur.se.s.
- ◆ S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour aider si besoin à la compréhension et la réalisation des 2 jeux.



**22-23
JUIN**

JOURNÉE NATIONALE *des* **Débutants**

**VIENS FÊTER LA FIN
DE SAISON AVEC TON CLUB !**

