



# **JOURNEE NATIONALE DES DEBUTANTS** **Le 09 juin 2018 (Plaine des Jeux de GERLAND)**

Poule ET N°  
D'attribution

## **Déroulement :**

Participation de 250 équipes réparties en 8 poules (A, B, C, D, E, F, G, H).

**IMPORTANT : VENIR AVEC UN BALLON PAR EQUIPE.**

Chaque équipe fait sur la journée : 2 rotations sur le festi foot, une rotation sur les animations, une rotation photo d'équipes et un passage aux structures gonflables.

**Rendez-Vous pour l'ensemble des équipes à 9h00. La manifestation est sur l'ensemble de la journée.**  
**Fin prévue à 16h00.**

**Attention un service de sécurité fouillera les sacs à l'entrée de la Plaine des Jeux (plan Vigipirate) donc soyez à l'heure pour éviter de prendre du retard sur le début des rencontres.**

**MERCI DE BIEN RESPECTER LES HORAIRES.**

## **Festi-foot :**

On réalise une série de 4 matches de 8 minutes. Le coup d'envoi et l'arrêt des matches sont donnés par le Responsable Terrain du Festi-foot.

A chaque fin de match, les rotations sont effectuées de la manière suivante :

- **Toutes les équipes ayant un numéro d'attribution impair restent sur leur aire de jeu,**
- **Toutes les équipes ayant un numéro d'attribution pair tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.**

Les rotations doivent être rapides. Elles servent à l'hydratation des enfants et à la réalisation des changements.

## **Règles du foot à 4 :** Quelques rappels :

**AUTO ARBITRAGE. SI SUR UNE GROSSE FAUTE UN ENFANT NE S'ARRETE PAS, C'EST A SON EDUCATEUR DE STOPPER LE JEU POUR QUE L'ADVERSAIRE REPARTE PAR UN COUP FRANC.**

**MESSIEURS LES EDUCATEURS N'OUBLIEZ PAS VOTRE DEVOIR EDUCATIF DANS CETTE JOURNEE PLACEE SOUS LE SIGNE DU FAIR PLAY !**

- Tous les coups francs sont directs, pas de hors jeu.
- Toutes les remises en jeu sont effectuées au pied.
- Les rentrées de touches s'effectuent soient sur une passe, soient sur une conduite de balle avec l'adversaire à 4 mètres.
- Les remplacements sont illimités et effectués à la volée.
- Possibilité pour le gardien de se saisir du ballon à la main sur une passe d'un partenaire et sur une touche.
- Sur une sortie de but la remise en jeu est réalisée à la main dans la zone des 8 mètres.
- Lors d'un coup franc, le premier adversaire doit se trouver à 6 mètres.
- Le pénalty se réalise à 6 mètres.
- Le gardien ne peut relancer le ballon directement par une volée ou une ½ volée. Il peut soit relancer à la main soit relancer aux pieds en ayant préalablement posé le ballon au sol.

## **Lorsque que le GB à le ballon dans les mains :**

- l'ensemble de l'équipe adverse doit se trouver en dehors de la zone des 8m.
  - il ne doit pas y avoir plus de 2 partenaires dans la zone des 8m.
  - il fait la passe à un de ses partenaires dans la zone des 8m, les adversaires ne peuvent y entrer que lorsqu'il a touché le ballon.
- Les tacles sont interdits en U7**

**Personne sur les terrains sauf un éducateur et un dirigeant par équipe.**

## Animations :

Elles sont organisées et supervisées par les membres de la Commission Technique du District, des éducateurs en validation de diplômes fédéraux et les anciennes internationales de l'Equipe de France (le matin).

Elles se composent de 12 ateliers doublés.

Lorsque votre poule est planifiée aux animations, veuillez présenter votre équipe à l'entrée du terrain n°5 de la Plaine des Jeux (voir plan).

L'éducateur de chaque équipe doit distribuer 36 tickets de drapeaux de pays à l'ensemble de ces joueurs de façon équitable.

## Stand Photos // Structures gonflables :

Ces deux temps sont répartis sur la rotation ; en effet lors de la rotation sur ces ateliers la moitié des équipes ira aux stands photos (terrain n°6 – voir plan) et l'autre moitié ira sur les structures gonflables. Les Poules seront inversées à la moitié de la rotation.

Pour les structures gonflables des vagues par Poules seront organisées. Chaque équipe sera, pendant 12 minutes sur les structures pour permettre à tous les enfants de jouer dans ces dernières.

## Autres :

Vous trouverez également sur la Plaine, un village animation Décathlon et une Kipsta Box où les enfants pourront, s'ils le veulent, essayer des chaussures pour les matchs ainsi que découvrir d'autres animations. Il y aura également un stand de matériel pédagogique pour les éducateurs.

## Plan de la Plaine des Jeux de Gerland :



## PROGRAMME DE LA JOURNEE DES DEBUTANTS (MATIN)

MATIN	FESTI FOOT	ANIMATIONS	STRUCTURES GONFLABLES
<b>1<sup>ère</sup> Rotation</b> 9h45 - 10h45	<b><u>Terrain 1 : Poule D</u></b> (de 1 à 30)	<b><u>Terrain n°5 :</u></b>  <b>Poules E, F</b> (de 1 à 30)	<b><u>Terrain n°6 :</u></b>  <b>Poules G, H</b> (de 1 à 30)
	<b><u>Terrain 2 : Poule C</u></b> (de 1 à 30)		
	<b><u>Terrain 3 : Poule B</u></b> (de 1 à 30)		
	<b><u>Terrain 4 : Poule A</u></b> (de 1 à 30)		
<b>2<sup>ème</sup> Rotation</b> 10h45 - 11h45	<b><u>Terrain 1 : Poule H</u></b> (de 1 à 30)	<b><u>Terrain n°5 :</u></b>  <b>Poules A, B</b> (de 1 à 30)	<b><u>Terrain n°6 :</u></b>  <b>Poules C, D</b> (de 1 à 30)
	<b><u>Terrain 2 : Poule G</u></b> (de 1 à 30)		
	<b><u>Terrain 3 : Poule F</u></b> (de 1 à 30)		
	<b><u>Terrain 4 : Poule E</u></b> (de 1 à 30)		
<b>11H45 : PHOTO OFFICIELLE DE TOUTES LES EQUIPES (Terrain N°10)</b>			

Les terrains ci-dessus sont les numéros des terrains à 11 de la Plaine des Jeux de Gerland sur lesquels votre équipe va jouer (voir plan). La position de départ sur ceux-ci dépend de votre numéro d'attribution (qui vous sera communiqué lors de l'inscription) et s'organise de la manière suivante pour le matin :

	<b><u>Aire de jeu 1:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 2:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 3:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 4:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 5:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 6:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 7:</u></b>
	équipe n°2	équipe n°4	équipe n°6	équipe n°8	équipe n°10	équipe n°12	équipe n°14
	équipe n°1	équipe n°3	équipe n°5	équipe n°7	équipe n°9	Equipe n°11	Equipe n°13
<b><u>Aire de jeu 15:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 14:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 13:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 12:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 11:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 10:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 9:</u></b>	<b><u>Aire de jeu 8:</u></b>
équipe n°29	équipe n°27	équipe n°25	équipe n°23	équipe n°21	équipe n°19	équipe n°17	équipe n°15
équipe n°30	équipe n°28	équipe n°26	équipe n°24	équipe n°22	équipe n°20	équipe n°18	équipe n°16

**Toutes les équipes ayant un numéro d'attribution impair restent sur leur aire de jeu,  
Toutes les équipes ayant un numéro d'attribution pair tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.**

## PROGRAMME DE LA JOURNEE DES DEBUTANTS (APRES MIDI)

**ATTENTION AU CHANGEMENT DE TERRAIN POUR L'APRES-MIDI (en fonction de votre lettre et numéro d'équipe)**

APRES-MIDI	FESTI FOOT	ANIMATIONS	STRUCTURES GONFLABLES
<b>1<sup>re</sup> Rotation 13h45 - 14h45</b>	<b><u>Terrain 1 : Poule A et B (pair)</u></b> <b><u>Terrain 2 : Poule A et B (impair)</u></b> <b><u>Terrain 3 : Poule C et D (pair)</u></b> <b><u>Terrain 4 : Poule C et D (impair)</u></b>	<b><u>Terrain n°5 :</u></b> <b>Poules G, H (de 1 à 30)</b>	<b><u>Terrain n°6 :</u></b> <b>Poules E, F (de 1 à 30)</b>
<b>2<sup>ème</sup> Rotation 14h45 - 15h45</b>	<b><u>Terrain 1 : Poule E et F (pair)</u></b> <b><u>Terrain 2 : Poule E et F (impair)</u></b> <b><u>Terrain 3 : Poule G et H (pair)</u></b> <b><u>Terrain 4 : Poule G et H (impair)</u></b>	<b><u>Terrain n°5 :</u></b> <b>Poules C, D (de 1 à 30)</b>	<b><u>Terrain n°6 :</u></b> <b>Poules A, B (de 1 à 30)</b>
<b>16H00 : REMISE DES RECOMPENSES ET GOÛTER</b>			

Les terrains ci-dessus sont les numéros des terrains à 11 de la Plaine des Jeux de Gerland sur lesquels votre équipe va jouer (voir plan). La position de départ sur ceux-ci dépend de votre numéro d'attribution (qui vous sera communiqué lors de l'inscription) et s'organise de la manière suivante pour l'après-midi :

	<b><u>Aire de jeu 1:</u></b> équipe n°2	<b><u>Aire de jeu 2:</u></b> équipe n°4	<b><u>Aire de jeu 3:</u></b> équipe n°6	<b><u>Aire de jeu 4:</u></b> équipe n°8	<b><u>Aire de jeu 5:</u></b> équipe n°10	<b><u>Aire de jeu 6:</u></b> équipe n°12	<b><u>Aire de jeu 7:</u></b> équipe n°14
	équipe n°1	équipe n°3	équipe n°5	équipe n°7	équipe n°9	Equipe n°11	Equipe n°13
<b><u>Aire de jeu 15:</u></b> équipe n°29	<b><u>Aire de jeu 14:</u></b> équipe n°27	<b><u>Aire de jeu 13:</u></b> équipe n°25	<b><u>Aire de jeu 12:</u></b> équipe n°23	<b><u>Aire de jeu 11:</u></b> équipe n°21	<b><u>Aire de jeu 10:</u></b> équipe n°19	<b><u>Aire de jeu 9:</u></b> équipe n°17	<b><u>Aire de jeu 8:</u></b> équipe n°15
équipe n°30	équipe n°28	équipe n°26	équipe n°24	équipe n°22	équipe n°20	équipe n°18	équipe n°16

**Toutes les équipes ayant un numéro d'attribution impair restent sur leur aire de jeu,  
Toutes les équipes ayant un numéro d'attribution pair tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.**

### **Remise des récompenses et des goûters**

La remise des récompenses et des goûters se fera à la fin de la 3<sup>ème</sup> rotation de l'après-midi où se trouvait l'accueil du matin.

Chaque éducateur devra retirer auprès de son groupement les dotations et les goûters pour les enfants.