

GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE
Développement et animation des pratiques





Format CRITERIUM

Formule “Groupe”, rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n’aboutit pas d’une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de “Champion”.

CLASSEMENT PAR PHASE

REGLE D'OR DES EDUCATEURS



Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



MIEUX LE CONNAÎTRE !



- L'ENFANT EST ÂGÉ DE 11 ANS / 12 ANS, EN CLASSE DE 6^{ÈME} / 5^{ÈME}
- > Il développe l'esprit critique et le goût du risque,
 - > Il recherche de la confiance en soi,
 - > Il est curieux et a envie de progresser,
 - > Il bénéficie d'une croissance par pic,
 - > Il est dans une période de Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire,
 - > Il se situe dans l'âge d'or des acquisitions motrices,
 - > Il a une capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes.



**« L'ENFANT SE CONSTRUIT
AU CŒUR DU JEU »**



L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'un cadre pour se rassurer**
Il recherche des modèles, des référents pour se construire
- > **De poursuivre le travail de réactivité et de psychomotricité (latéralisation, dissociation segmentaire, fréquences des appuis...)**
Âge propice au travail d'endurance (augmenter la durée des séquences 15' à 20')
- > **De gérer la fatigue et les douleurs :**
Arrêts préventifs - Contrôle médical incontournable
- > **De réaliser des jeux, des situations et des exercices :**
Qui seront les outils principaux de développement
- > **De développer son bagage technique pour répondre aux exigences tactiques :**
Enchaînement de gestes proches des conditions de jeu

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**





CRITÉRIUM

UN ÉCHAUFFEMENT



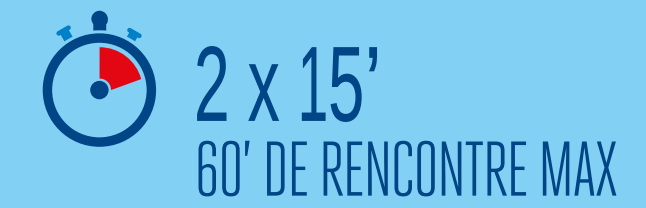
UN DÉFI TECHNIQUE



UN PROTOCOLE FAIR-PLAY
Avant et après la rencontre



2 RENCONTRES 8 C 8





PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « CRITÉRIUM » U12/U13

- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous(tes),
- L**aisser jouer les enfants,
- A**ccepter les erreurs et valoriser les réussites,
- I**nciter les enfants à prendre des initiatives,
- S**e servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants,
- I**mpliquer les joueurs sur les différents postes,
- R**appeler les apprentissages éducatifs et sportifs de la semaine.





DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM

PENDANT LES RENCONTRES

Réaliser le défi « jonglage » ou défi « conduite »

Veiller au respect du protocole

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Respecter l'occupation des zones centrales et techniques

Limitier l'accès au terrain aux seuls joueurs
et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Ranger les équipements sportifs
(ballons, chasubles, pharmacie...)

Compléter la feuille de rencontres et la renvoyer au district

Accompagner les équipes au goûter

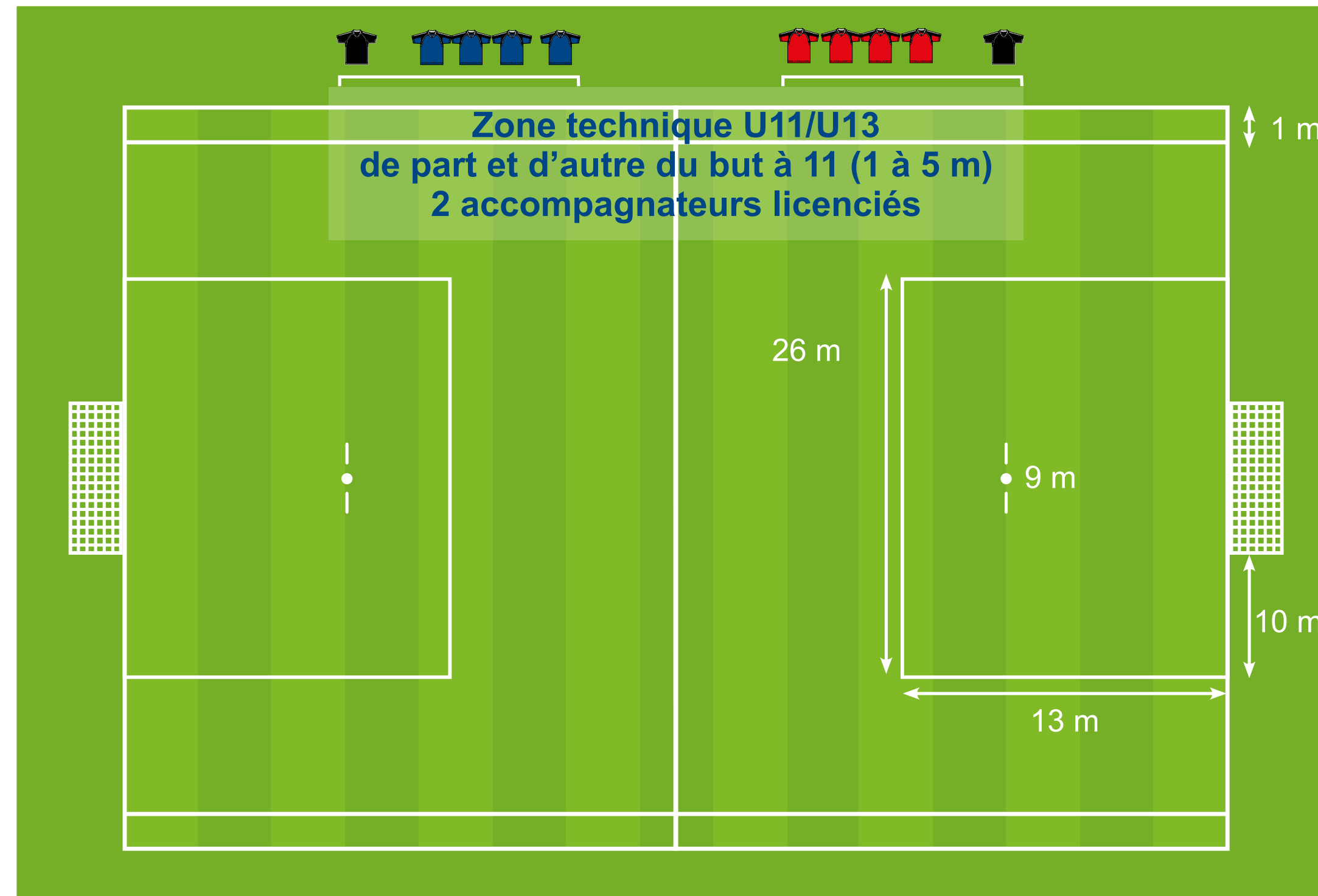
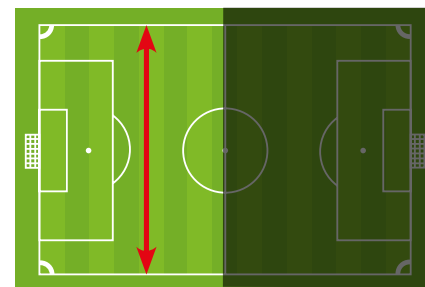
Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes

Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)





HORS JEU

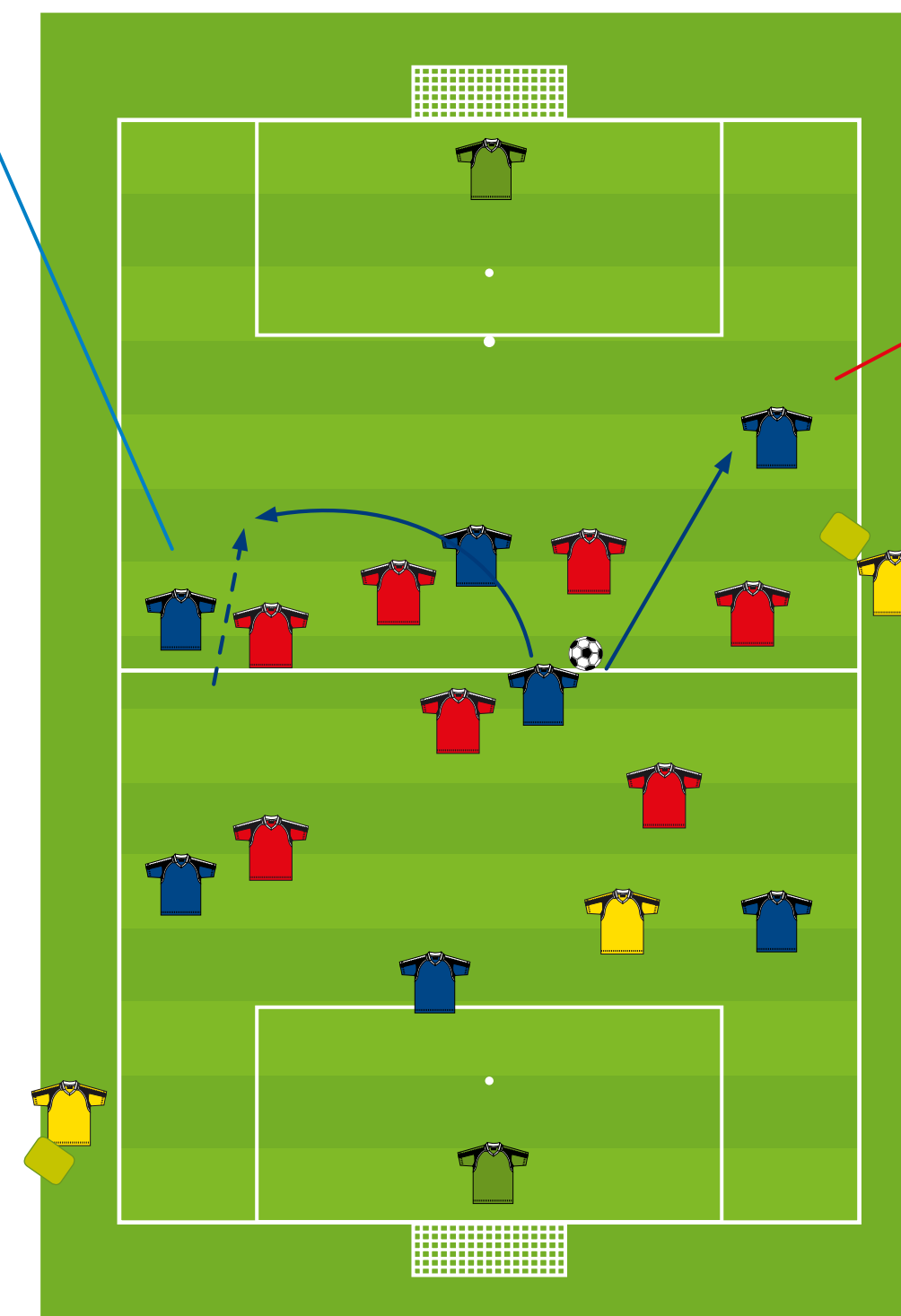
À partir de la ligne médiane. ½ terrain,

- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon,
- > Le receveur doit faire action de jeu,
- > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

PAS HORS JEU

car au départ du ballon,
2 joueurs adverses sont
présents entre le but
adverse et moi



HORS JEU

car je ne suis seul dans
le camp adverse au
départ du ballon

LA RENCONTRE « CRITÉRIUM » U12/U13 - ANNEXES

Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf.annexe). - Ballon taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période // 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine. Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	2 rencontres de 2 mi-temps de 30' Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m Mur autorisé à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
COUP DE PIED DE BUT	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
COUP DE PIED DE COIN	Au point de corner
COUP DE PIED DE RÉPARATION	À 9 m





LES RÈGLES DU JEU DE U6 À U13

2017-2020

CATÉGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SCOLARITÉ	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^{ème}	5 ^{ème}
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB) ★		Football à 5		Football à 8		Football à 8	
SUPPLÉANT(S)	1 maximum		2 maximum		4 maximum		4 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	Adaptation des effectifs		4 par équipe		6 par équipe		6 par équipe	
TACLES	Non ★		Oui		Oui		Oui	
MIXITÉ	Oui		Oui		Oui		Oui	
SURCLASSEMENT			3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U9 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U11 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT			Possibilité U10 F		Possibilité U12 F		Possibilité U14 F	
DIMENSION DES TERRAINS	Foot à 3 (sans GB) : 25 m x 15 m ★		35 à 40 m x 25 à 30 m ★		1/2 terrain à 11		1/2 terrain à 11	
	Foot à 4 (avec GB) : 30 m x 20 m ★				Si terrain spécifique : 55 à 60 m x 45 m		Si terrain spécifique : 60 à 65 m x 50 m	
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 8 mètres ★		Zone à 8 mètres ★		26 m x 13 m		26 m x 13 m	
HORS-JEU	Non		Non		Ligne des 13 mètres		Ligne médiane	
TAILLE DES BUTS	Foot à 3 (sans GB) : 2 m x 1,5 m (possibilité de multi-cibles)		4 m x 1,5 m		6 m x 2,10 m		6 m x 2,10 m	
	Foot à 4 (avec GB) : 4 m x 1,5 m							
TAILLE DES BALLONS	T3		T3		T4		T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	40 minutes		50 minutes		60 minutes		70 minutes	
DUREE MAX DES RENCONTRES	30 minutes		40 minutes		50 minutes		60 minutes	
ENGAGEMENT	Interdiction de marquer directement							
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m ★		Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m ★		9 m (à D ou à G du point de réparation)		9 m (à D ou à G du point de réparation)	
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle		Passe au pied au sol ou conduite de balle		A la main		A la main	
COUP-FRANCS	Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs et coup-francs indirects		Coup-francs directs et coup-francs indirects	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)		6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)		9 m		9 m	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m		4 m		6 m		6 m	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol ★		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol ★		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	
	Protégée à 8 m ★		Protégée à 8 m ★		Non protégée		Non protégée	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Tendre vers 100 %		Tendre vers 100 %		Temps de jeu égal pour tous		Temps de jeu égal pour tous	
ARBITRAGE	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		3 arbitres (privilégier des joueurs U15 - U17 du club)		3 arbitres - Assistants = joueurs U12 - U13 (rotations de 15 minutes)	
PAUSE COACHING	Non		Non		Non		2 minutes au milieu de chaque période	

★ Nouveautés

Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs





JOUR DE COUPE

INFORMATION
PARENTS
Philosophie
« jour de coupe »

UN ÉCHAUFFEMENT



UN PROTOCOLE
Avant et après la rencontre



ÉPREUVE TECHNIQUE
Coup de pied de réparation ou 1 c 1
(Avant chaque rencontre)



2 OU 3 RENCONTRES
8 C 8





PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS «JOUR DE COUPE » U12/U13



- S**outenir ses coéquipiers,
- O**rganiser une autre forme de rassemblement,
- L**imiter l'impact de la défaite,
- I**nitier les gardiens et joueurs aux duels,
- D**évelopper la confiance en soi,
- A**pprendre à se dépasser dans le respect des règles,
- R**éussir à maîtriser ses émotions,
- I**ntroduire des rencontres à enjeu sans récompense,
- T**irer un coup de pied de réparation ou réaliser un 1 c 1,
- E**ncourager la prise d'initiative des joueurs.



COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE ?

- > Différentes formules sont possibles.
- > Chaque rencontre **est précédée d'une épreuve technique** (coup de pied de réparation ou 1 c 1 avec le gardien). En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

POUR COMMENCER

« Coup de pied de réparation »

« 1 c 1 après conduite »

Tous les joueurs doivent tirer au moins une fois dans la journée (minimum 4 par rencontre).

L'ordre des tireurs par rencontre est précisé en amont de la journée sur la fiche dédiée.

FORMULE RENCONTRES AU CHOIX

3 x 16 minutes

2 x 25 minutes

A x B | C x D

A x B | C x D

Vainqueur M1 x Perdant M2
Vainqueur M2 x Perdant M1

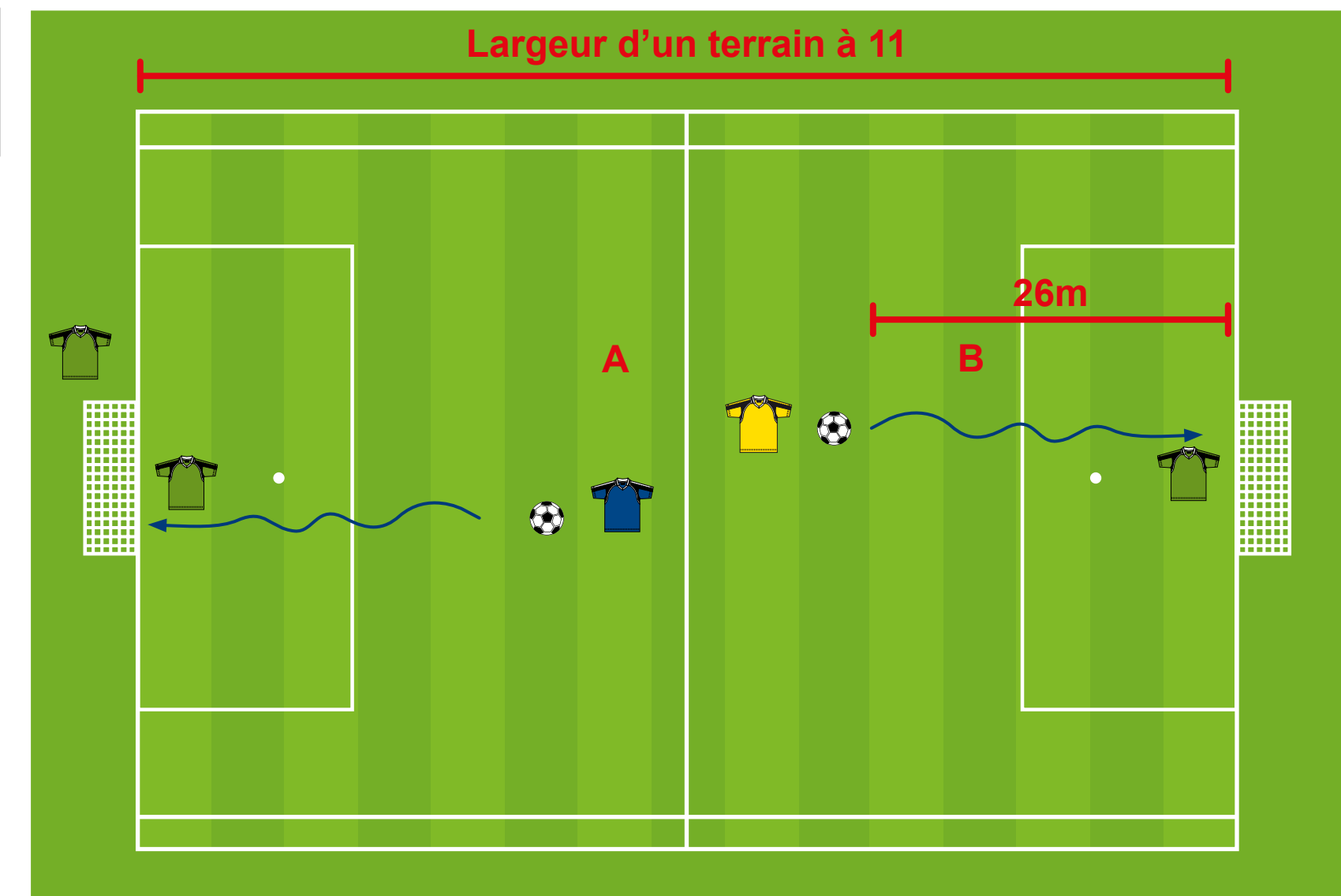
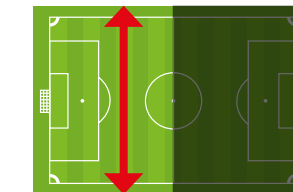
Vainqueurs
Perdants

Vainqueur M1 x Vainqueur M2
Perdant M1 x Perdant M2



ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

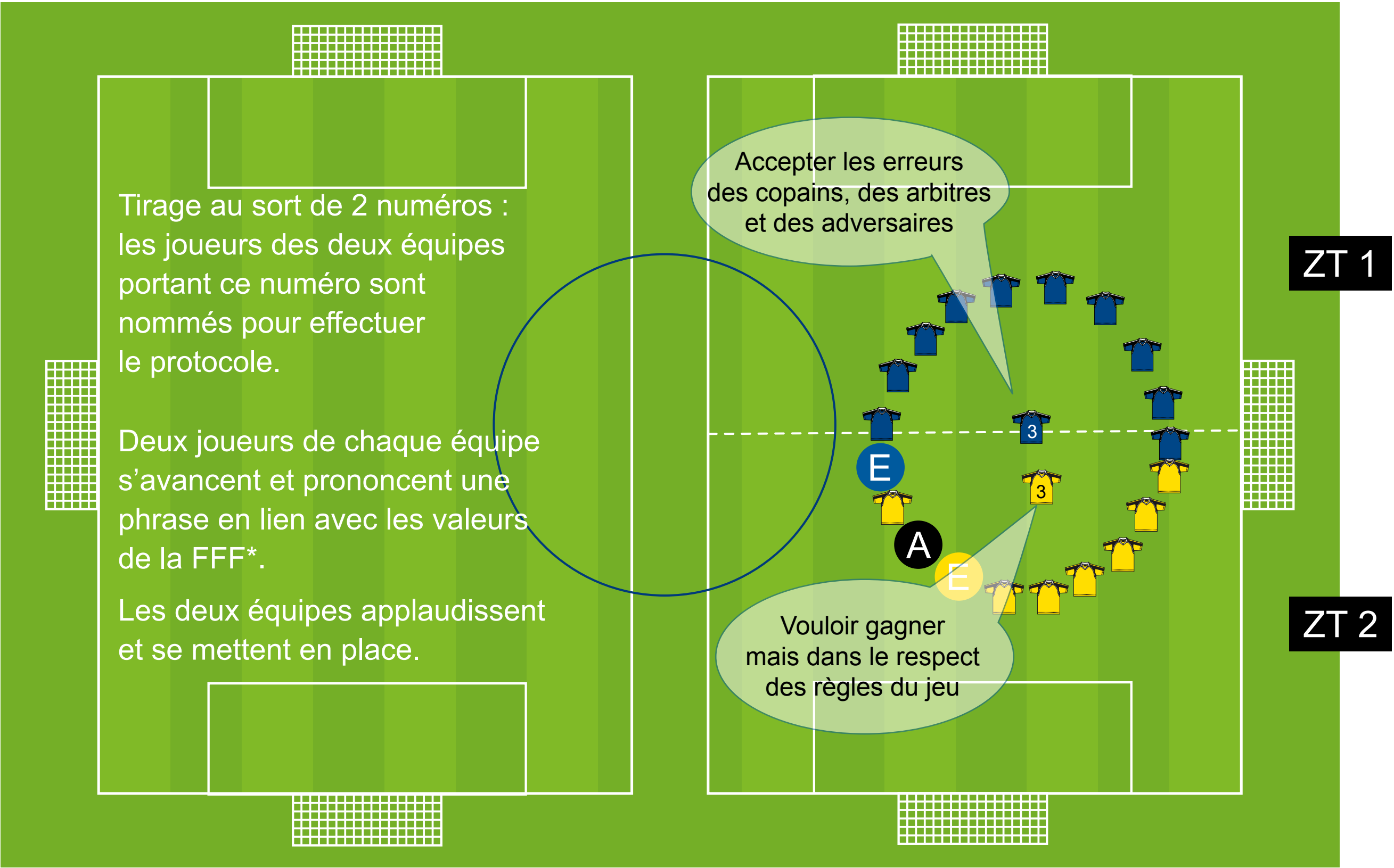
- > Départ à 26 m du but - 6'' pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...







EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U12/U13



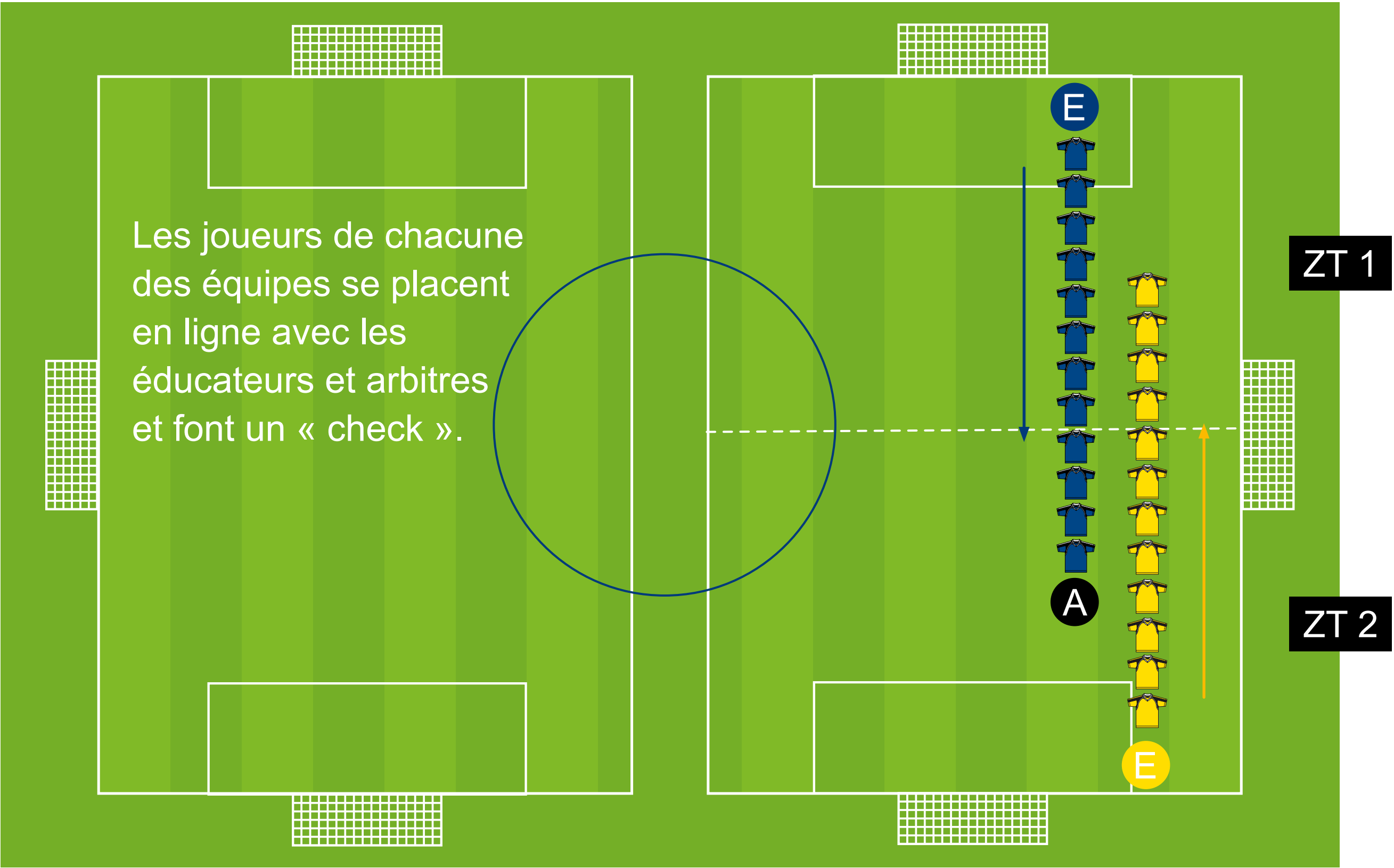
* LE PRETS

Plaisir,
Respect
Engagement,
Tolérance,
Solidarité.

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur



EXEMPLE
DE PROTOCOLE D'AVANT
MATCH U12/U13



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Educateur

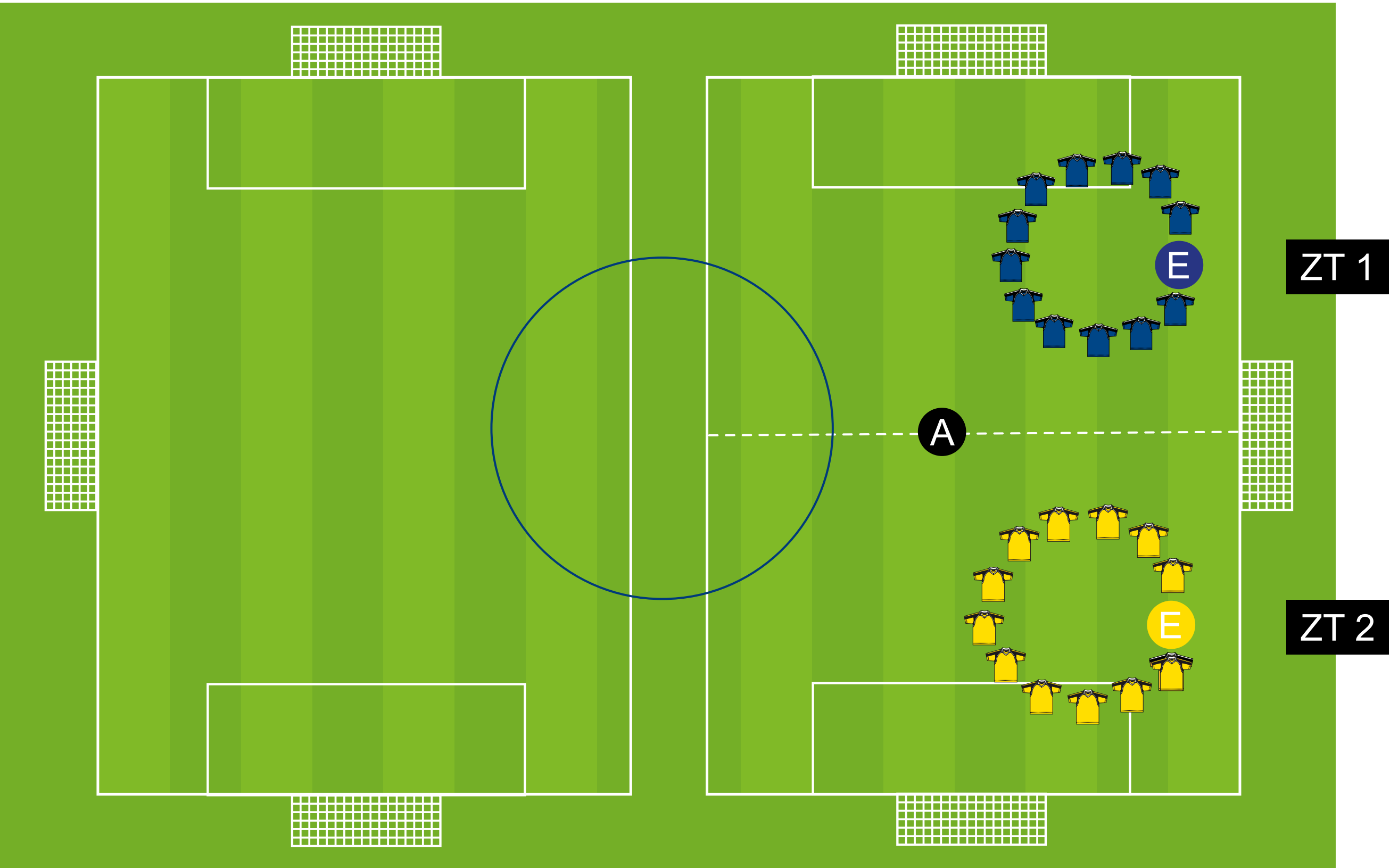


LA PAUSE COACHING DES U13

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 ?	• 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	• 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	• 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 ?	• 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 ?
Durée ?	Engagement au centre du terrain par l'équipe qui n'avait pas donné le coup d'envoi de la mi-temps	



DISPOSITIF
PAUSE COACHING



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Éducateur



LA MI-TEMPS DES U13

PAUSE	MI-TEMPS
Durée ?	10 minutes
Où ?	Sur le terrain ou aux vestiaires
Qui ?	Les joueurs et l'éducateur (max 2 adultes licenciés)
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants Parler calmement et sans précipitation
Les points importants ?	Se calmer Revenir sur les principes de jeu. Donner la parole aux enfants. • Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu • Les choses que l'on voulait faire ? Celles que l'on a bien réalisées ? • Se limiter à un point offensif et un point défensif Positiver et valider les objectifs de la seconde période ou rencontre. Faire les rotations nécessaires. Encourager.
Sur quels éléments rebondir ? Se limiter à 1 point	Les phases de jeu : Mon équipe a la ballon, mon équipe n'a pas la ballon et les transitions. Principes de jeu : Occupation du terrain... Intentions de jeu : Privilégier les attitudes positives, les initiatives de vos joueurs dans le jeu



DÉFIS TECHNIQUES

LE DÉFI JONGLAGE

1

A réaliser avant chaque critérium, sous forme de défi :

- > 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U13 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 3' par rubrique (PD, PG, ...).
- > Le temps est géré par le responsable.

4

Objectifs évolutifs d'une période à l'autre :

- > Pied fort + tête (période 1/2).
- > Pied droit et pied gauche (période 2/3).
- > Alterné et tête (période 4/5).
- > Autres possibilités selon les niveaux et les territoires :
 - En mouvement (20 m).

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG	En mouvement
U13	50	50	50	50	20 m en A/R
U12	50	50	30	30	20 m



DÉFIS TECHNIQUES

DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

*LES BLEUS, C'EST PARTI
POUR 1'30 PIED DROIT !*

5

Organisation :

- > 1 ballon pour 2 ou 12 ballons par terrain.
- > 1 feuille de jongleries.
- > 1 chronomètre.
- > 1 terrain football à 8.

6

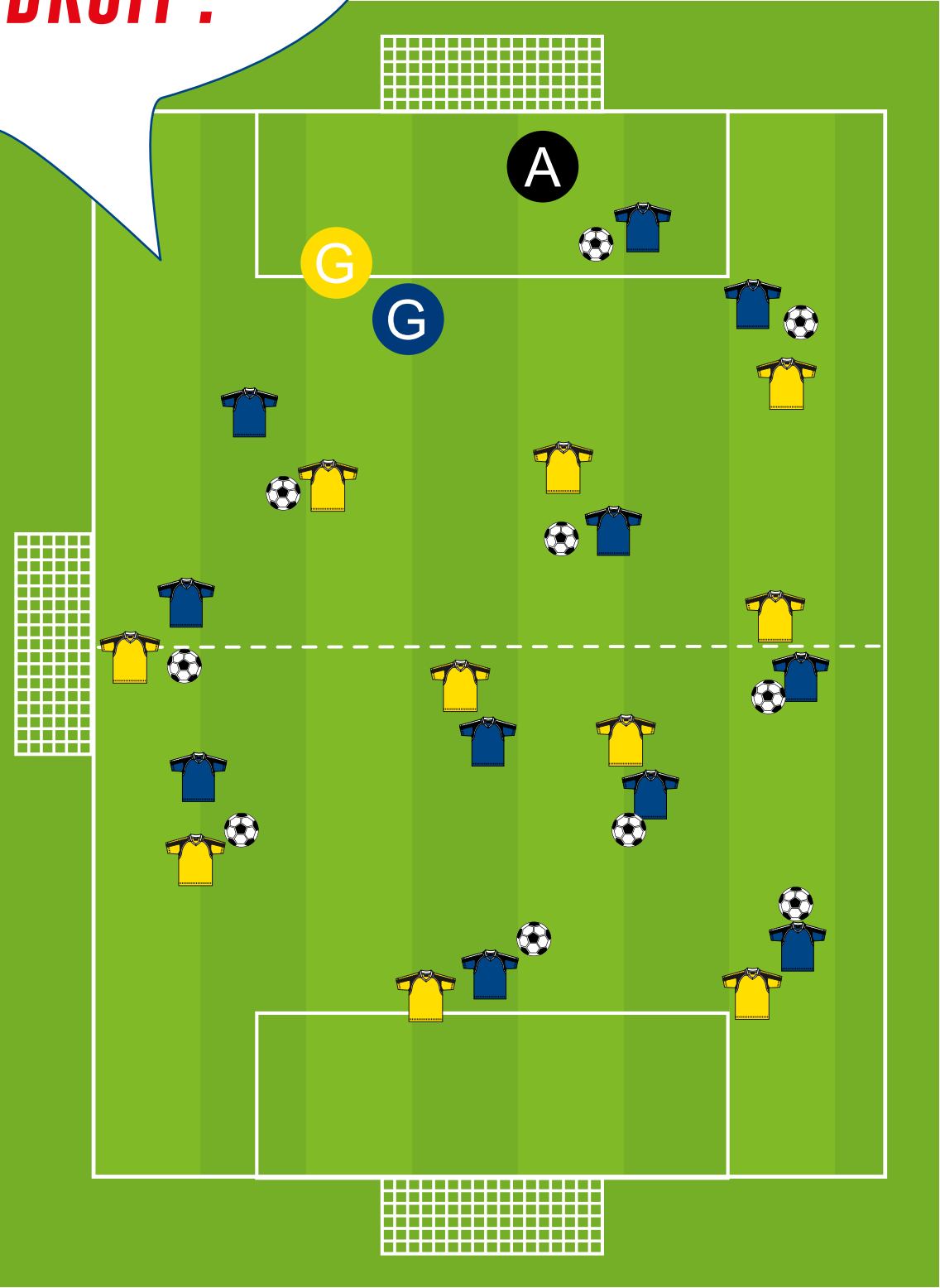
Départs :

- > Au pied sauf pour la tête.
- > Adaptations possibles selon les niveaux et les territoires.

7

Rattrapage :

- > Aucun rattrapage.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.





DÉFIS TECHNIQUES

LE DÉFI CONDUITE DE BALLE - « LE DOUBLE 8 »

1

A réaliser avant chaque critérium, sous forme de défi :

- > 1 jeune en duel avec 1 autre jeune par numéro ou par niveau.
- > 1 atelier pour 3-4 joueurs.
- > Prévoir 3-4 ateliers soit 12 à 16 coupelles ou jalons.

2

Comptage des jonglages :

- > Un point par duel remporté ou par relais victorieux - Qui sera le plus rapide ?
- > Le joueur qui remporte son défi donne un point à son équipe.
- > L'équipe qui a remporté le plus de duels gagne le défi (case à compléter sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi).

3

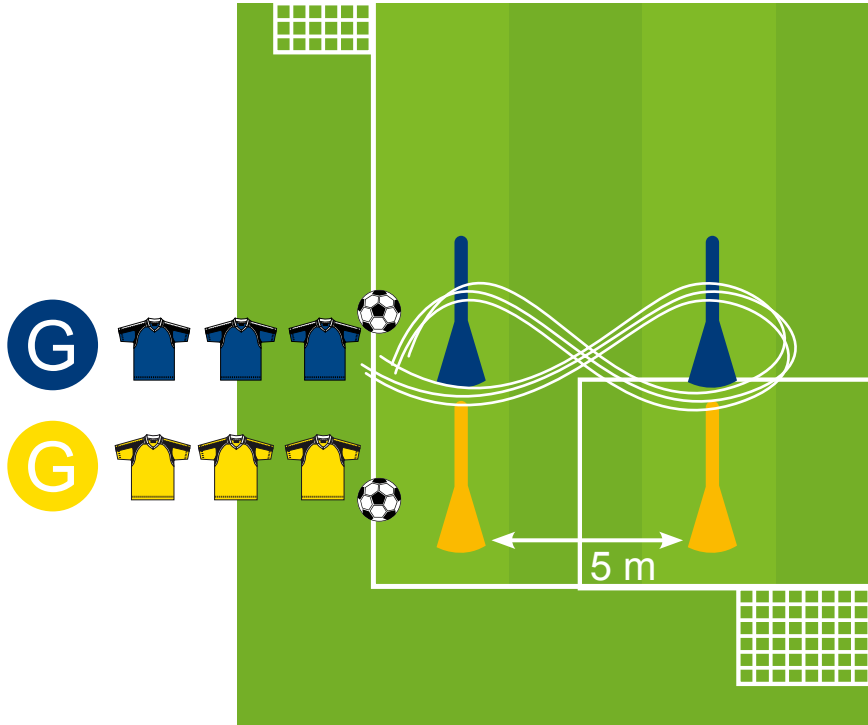
Nombre de passages :

- > 3 à 5.
- > Combien de victoires sur 3 à 5 courses.

4

Consignes évolutives d'une course à l'autre :

- A - Pied droit uniquement.
- B - Pied gauche uniquement.
- C - Uniquement de l'intérieur des pieds.
- D - Uniquement de l'extérieur des pieds.
- E - Libre ...





ÉCHAUFFEMENT

Objectifs :

- > Proposer un cadre de préparation d'avant-match (technique, tactique, physique et mental).
- > Mise en train des joueurs avec le ballon.

Durée : ⌚ 15'à ⌚ 20'

Proposition :

- > Passe et suit + éducatifs avec le gardien - ATELIER 1 ⌚ 5'
- > Par 5 ou 6 - jeu à 3 - ATELIER 2 ⌚ 5'
- > Par 5 ou 6 avec ballon - conservation - ATELIER 3 ⌚ 5'
- > Libre ⌚ 5'

- Pensez à l'hydratation (bidon individuel).
- Tendre vers une gestion en autonomie de cette mise en train par les joueurs (regard vigilant de l'éducateur).

Matériel :

- > 5 chasubles
- > 8 coupelles
- > 4 ballons



PRÉCONISATION :
PÉRIODE D'APPRENTISSAGE AU TRAVERS
D'EXERCICES À TRAVAILLER LORS DES SÉANCES.



EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 1

Travail technique + éducatifs 5' Passe et suit - contrôles obligatoires

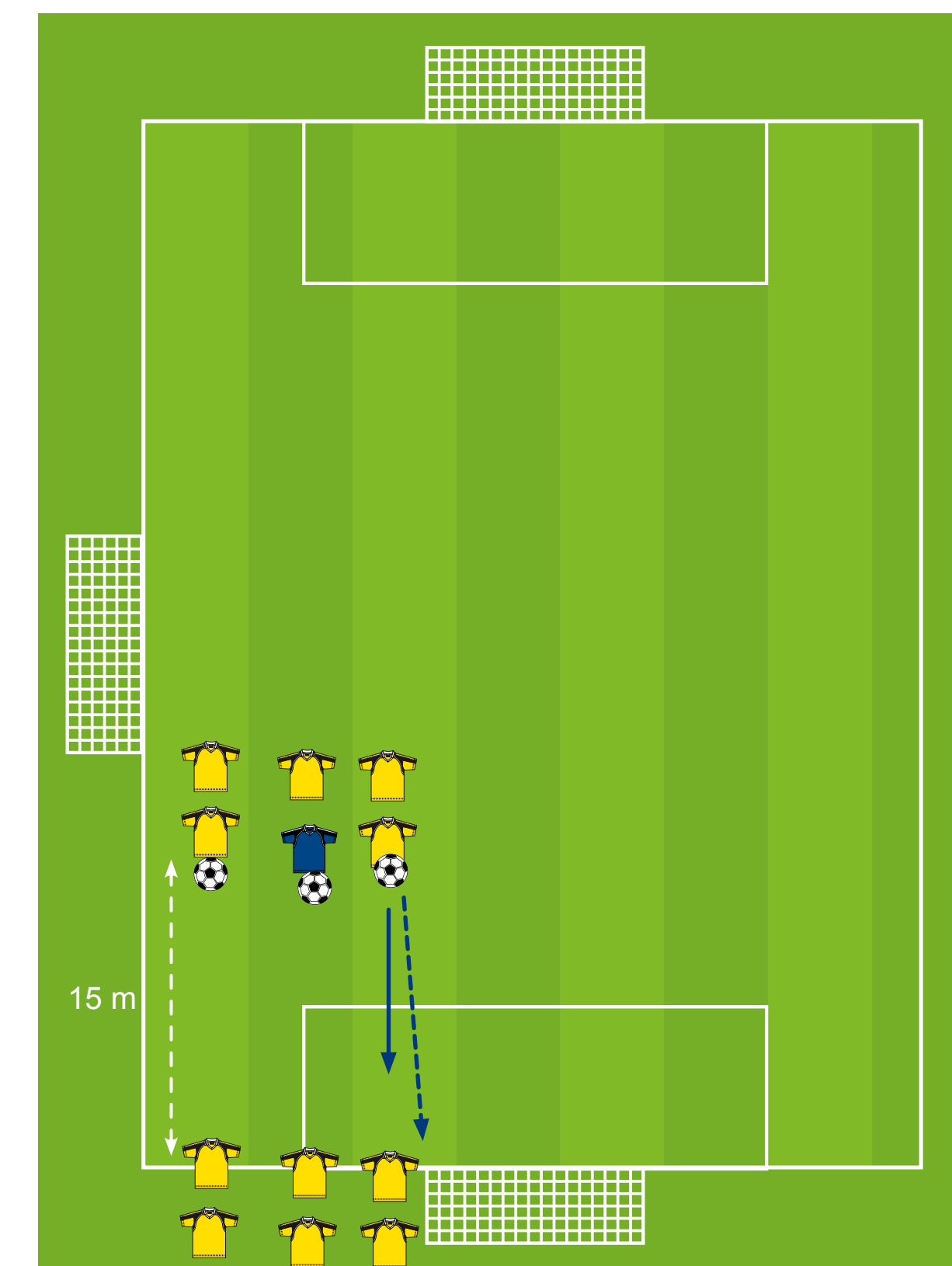
- > 1 - Pied droit
- > 2 - Pied gauche
- > 3 - Intérieur
- > 4 - Extérieur
- > 5 - Prise de balle d'un pied passe de l'autre

Le gardien peut réaliser des prises de balle à la main et passer (relances) à la main.

Réaliser des éducatifs après la passe pour rejoindre la colonne opposée :

- > a - Mouvements de bras - croisés
- > b - Mouvements de bras - haut et bas
- > c - Montées de genoux
- > d - Talons fesses
- > e - Pas chassés
- > f - Ouverture de hanche
- > g - Fermeture de hanche
- > h - Course arrière

Répéter plusieurs fois chaque mouvement.





EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 2

Travail technique 5' Jeu à 3

Situation 1

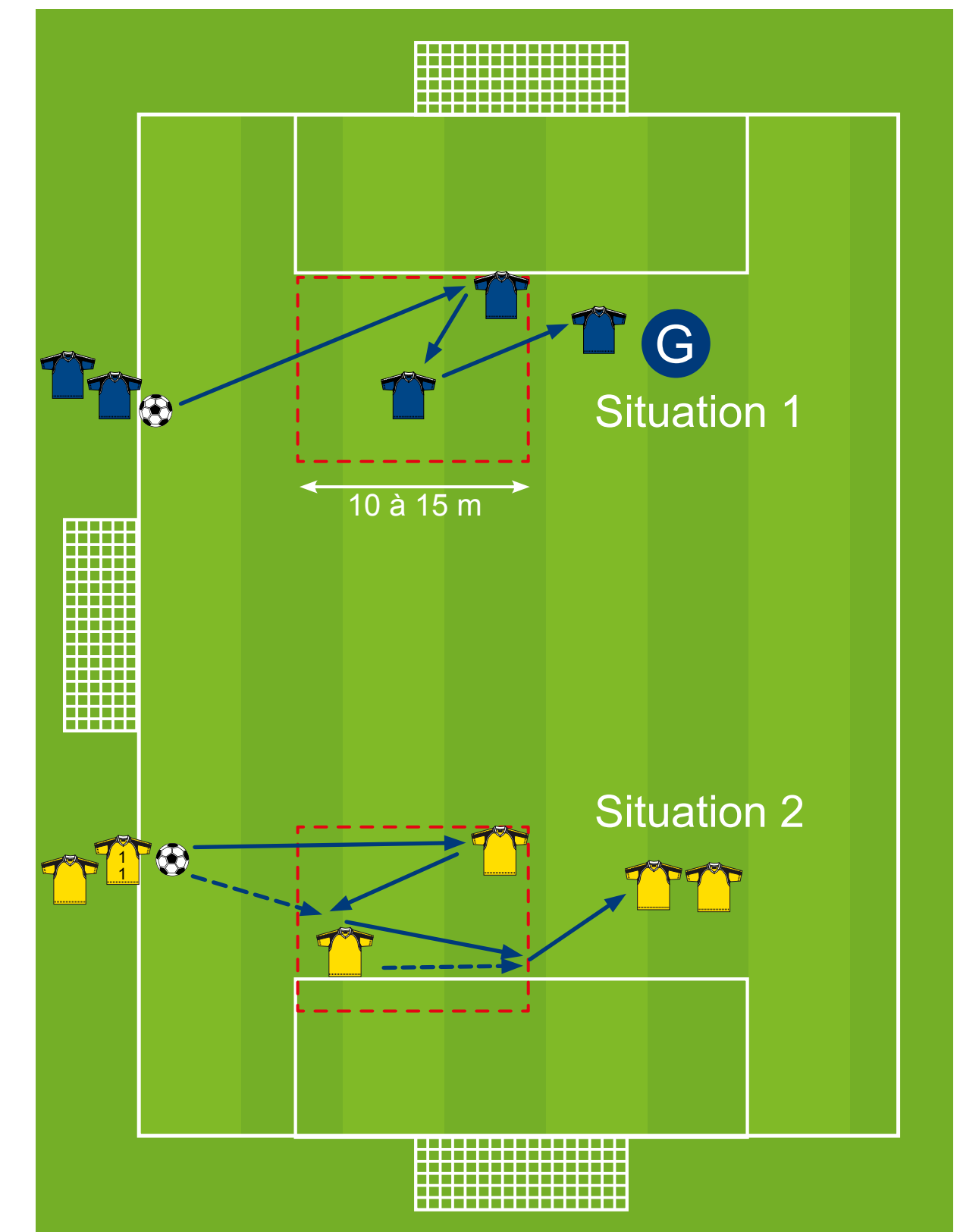
- 1 - Je cherche le joueur le plus loin dans le carré
- 2 - Celui-ci joue de face sur son coéquipier
- 3 - Qui s'est orienté pour pouvoir donner au joueur en attente dans la colonne opposée
- 4 - Chaque joueur suit son ballon

Situation 2

- a - Idem situation 1 mais le joueur le plus loin remise de face sur le passeur qui a suivi son ballon
- b - Le second dans le carré effectue un appel de balle vers l'avant pour recevoir le ballon
- c - Donner au joueur en attente dans la colonne opposée
- d - Chaque joueur suit son ballon

Situation 3

Au choix les joueurs réalisent la situation
1 ou 2





EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 3

Travail technique collectif 5'

Conservation en deux touches minimum

Opposition entre les deux équipes.

Consignes :

- 1 - Ballon au sol.
- 2 - Le ballon ne doit jamais s'arrêter.
- 3 - Chercher un appui extérieur puis l'autre.

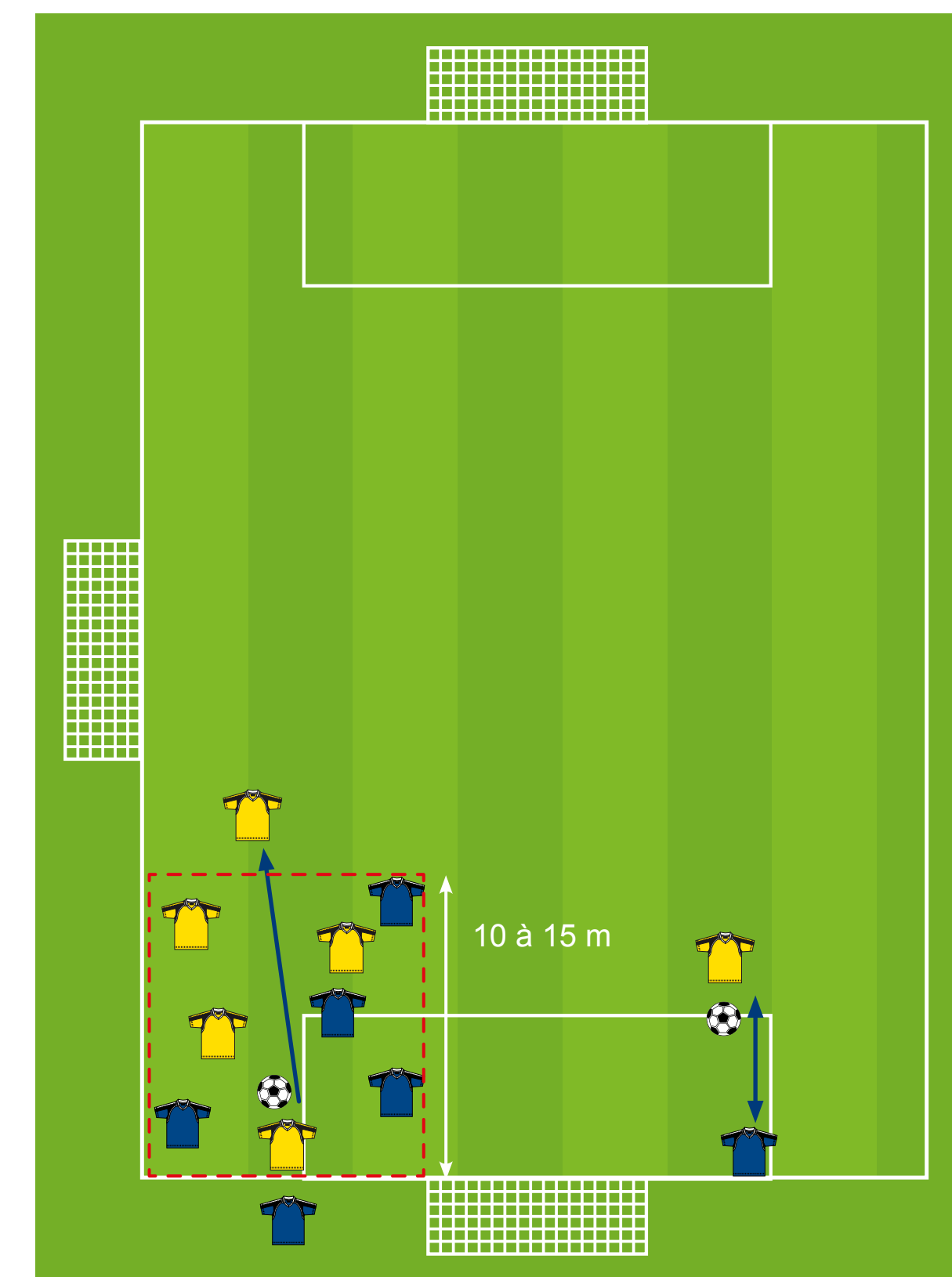
Variantes :

- a - Interdiction de remettre au passeur.
- b - Valoriser si tous les joueurs ont touché le ballon.
- c - Mettre un joker ou intégrer un appui.

Le gardien :

Un ou deux partenaires lui adressent à la main le ballon sur lui.

Répétitions de prises de balle au sol, mi-haute et haute, suivies d'une relance à la main puis au pied.



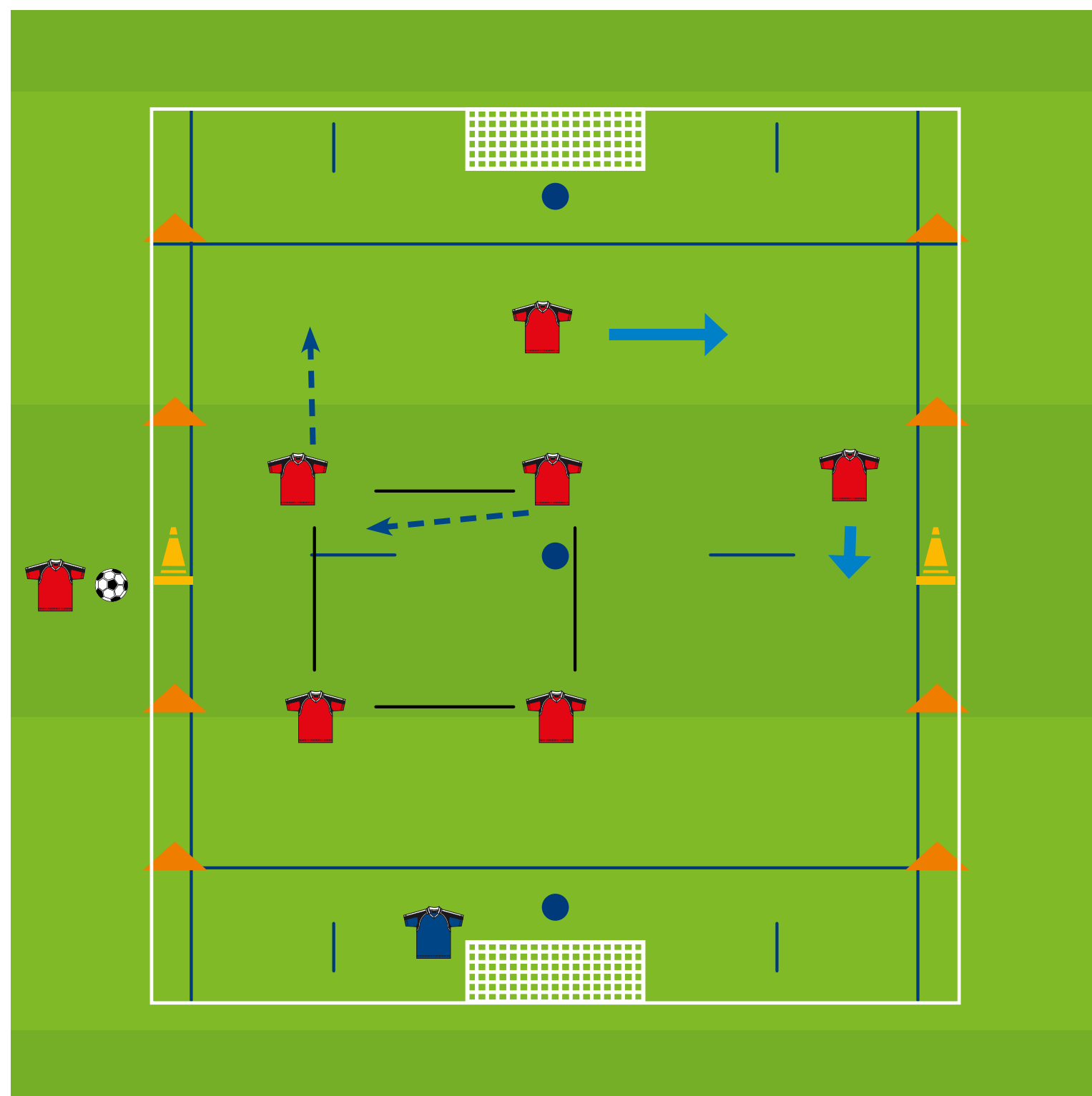


REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique du « Tiroir » :

> Verticalité / Horizontalité

En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne haute

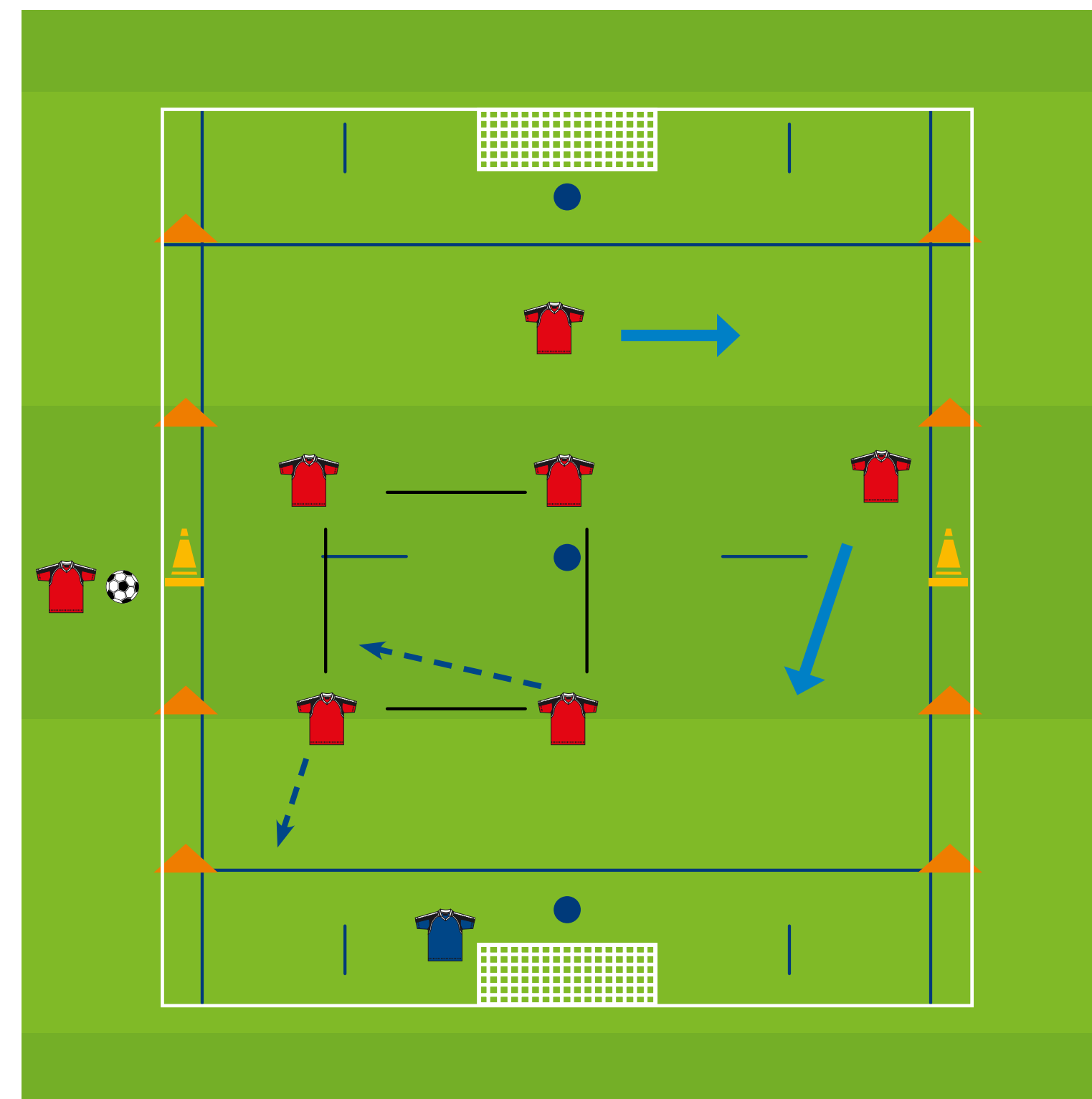


« LES TOUCHES EN FOOTBALL À 8 »

Départ « Carré »

Quelque soit la hauteur de la touche, rappeler le rôle actif et primordial du GDB

En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne basse



JEU À 2 - RÉFLEXION BINAIRE ET LINÉAIRE LOGIQUE DU « TIROIR » JEU À 4 - RÉFLEXION ACTIVE OU INCITATIVE LOGIQUE « GÉOMÉTRIQUE »

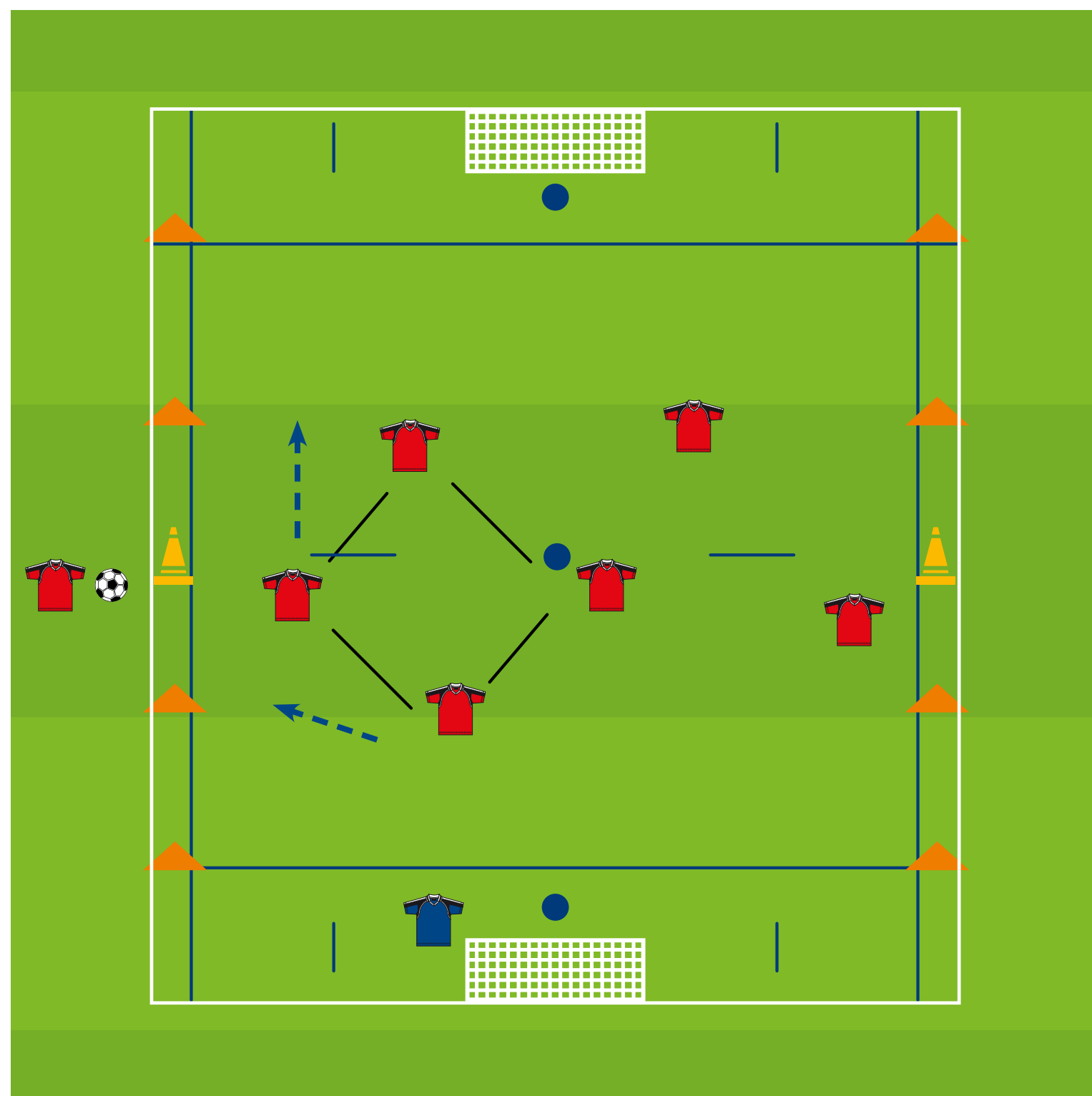


REMISE EN JEU - TOUCHES

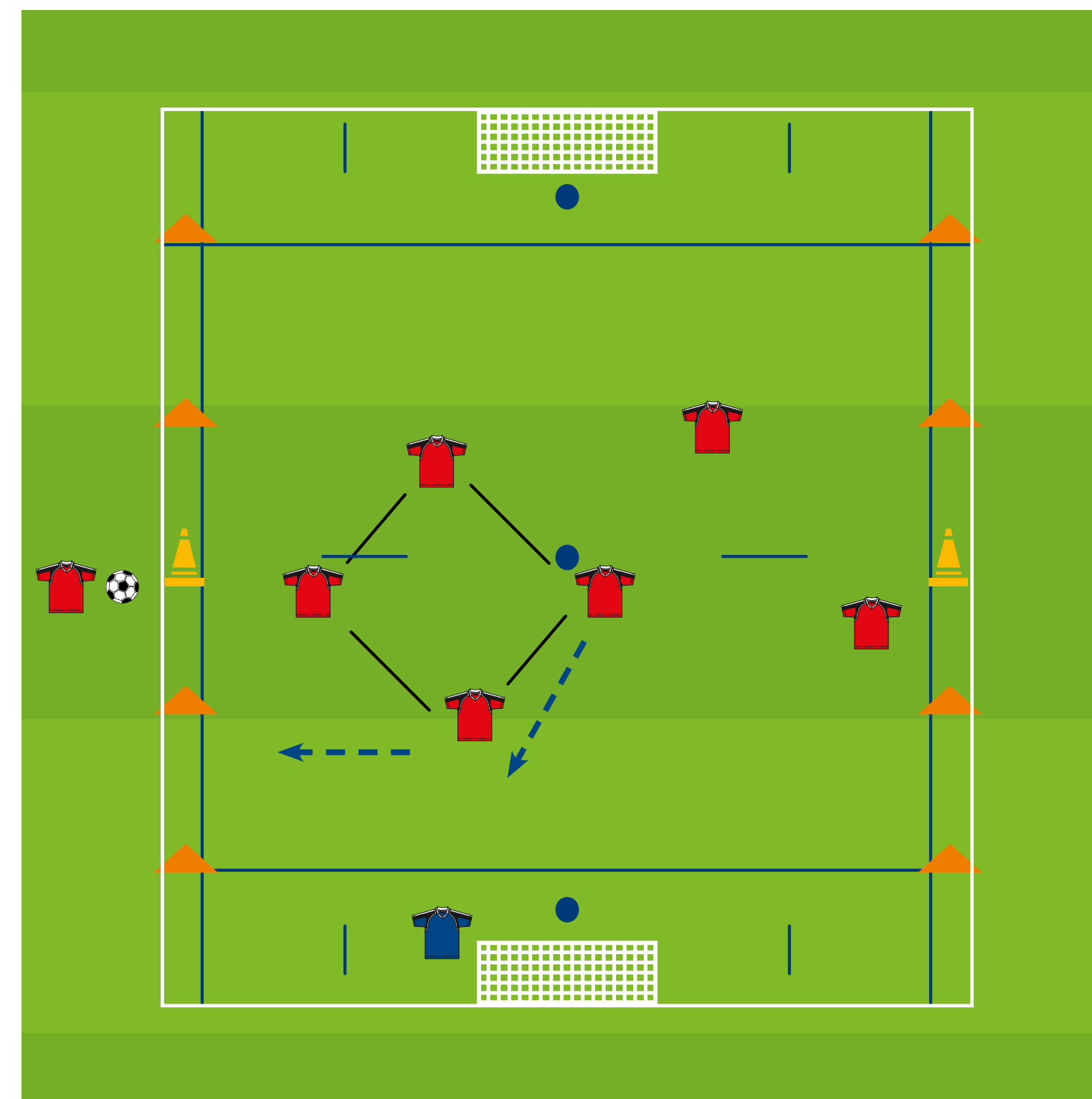
Logique du « Tiroir » :

> Verticalité / Horizontalité

En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne verticale de gauche



En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne verticale de droite



Départ « Losange »

Quelque soit la hauteur de la touche, rappeler le rôle actif et primordial du GDB

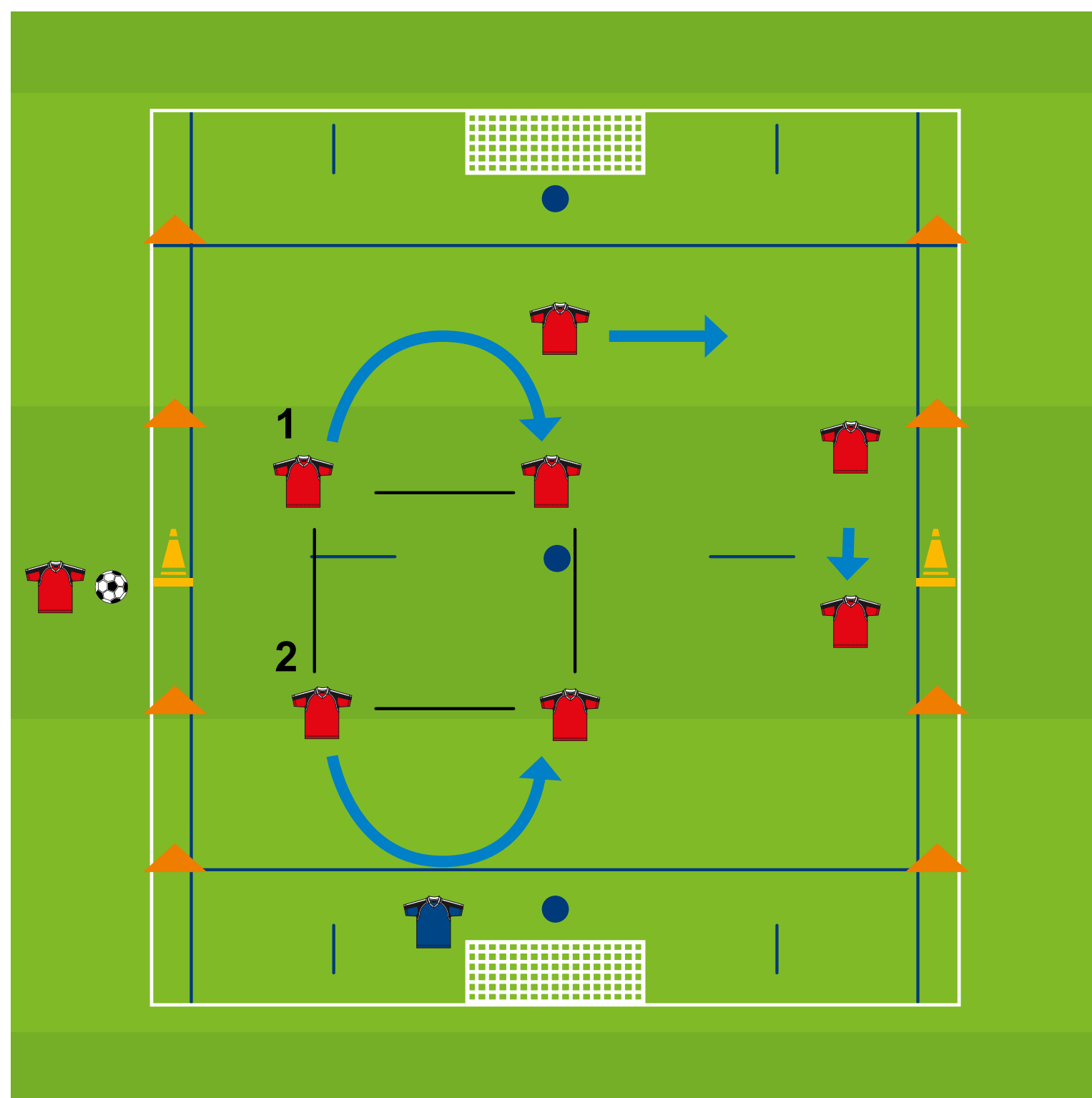


REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique de rotation « Bi-sens » :

> Horaire ou contre-horaire

J'incite à libérer un espace, ou je suis incité à utiliser un espace

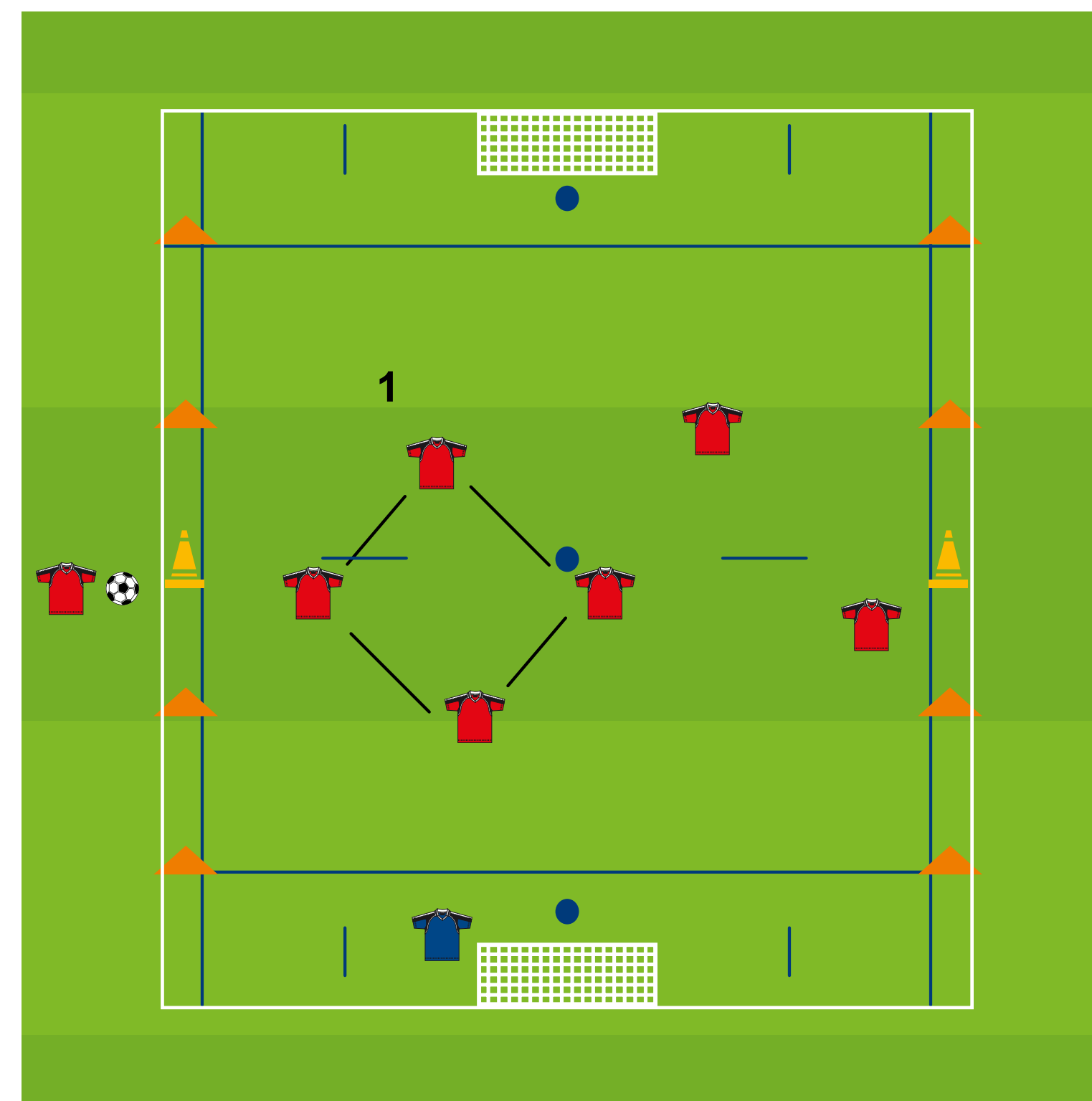


Les joueurs (1) sera
très souvent à l'origine
du signal déclencheur
du système.

S'il choisit l'appel vers
le porteur, la rotation
s'enclenche dans le sens
« contre-horaire »

Par contre, s'il choisit
la profondeur, la rotation
horaire se met en place.

On peut imaginer
un passage de carré
à losange et inversement





AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Principes / objectifs

- > Créer et utiliser les espaces
- > Fixer pour attirer et decaler
- > Augmenter l'incertitude chez l'adversaire en optimisant les solutions

Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occupation de l'espace (largeur / profondeur)
 - Largeur
 - Entre les lignes (intervalles / espace)
 - Appui (profondeur)

Le défenseur axial : être orienté face au jeu les latéraux : largeur (ligne de touche) + orientés

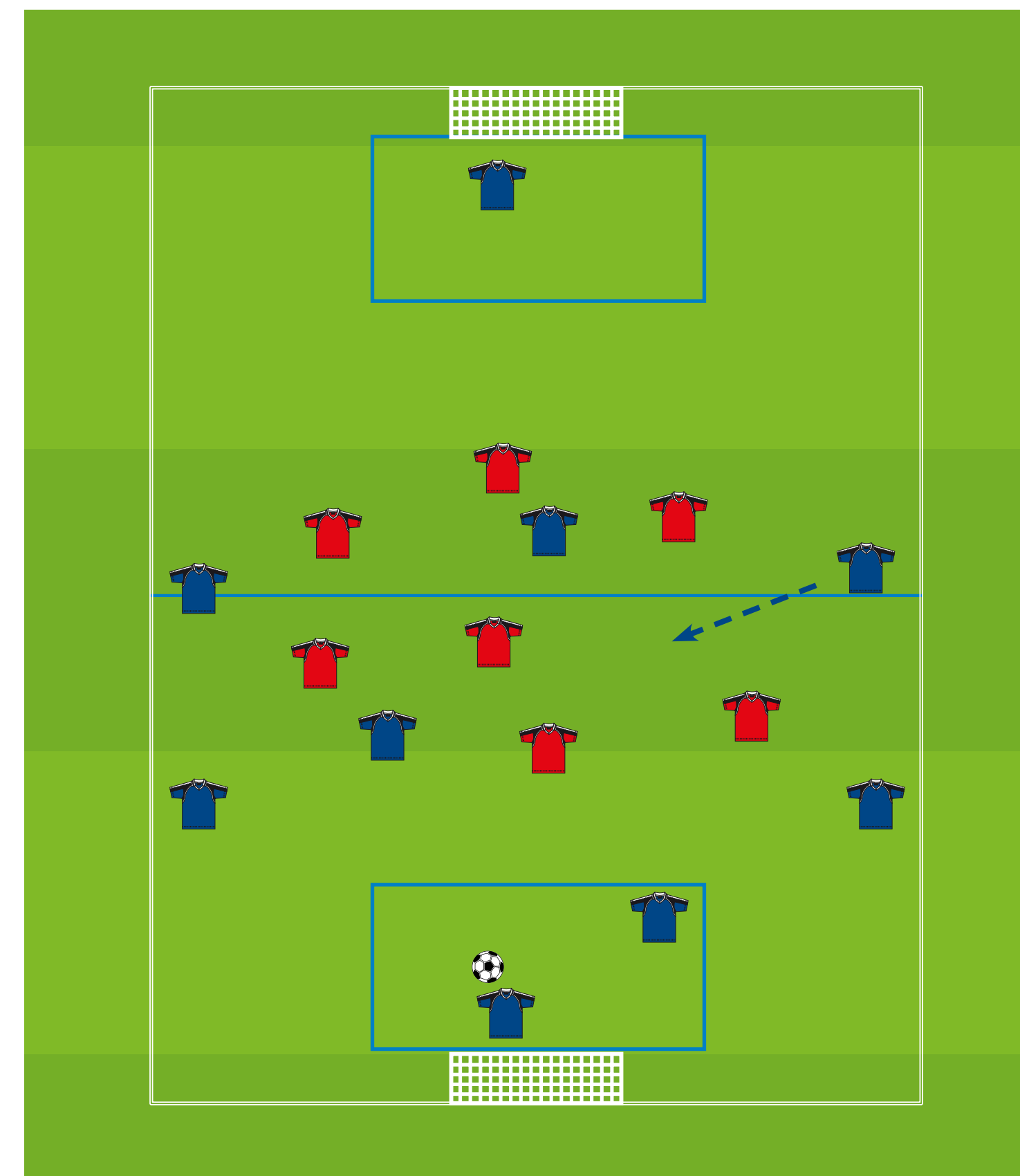
- > face au jeu – corps de $\frac{3}{4}$

Être en surnombre (proposition à l'intérieur)

Ailiers (milieux excentres) ont 2 options :

- > Rester sur la largeur ou rentrer à l'intérieur (entre les lignes)

Avant-centre propose en appui (entre les lignes, intervalles)





AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Comment animer le jeu après la première relance ?

- > Ailier (ou milieux excentrés) rentrant à l'intérieur du jeu
- > Appui - soutien + 3^{ème} joueur
- > Permutation (créer du désordre)

QUELQUES IDEES POUR OPTIMISER LES SOLUTIONS

- > Conduire le ballon pour fixer un adversaire et trouver le joueur libre qui peut progresser et jouer vers l'avant

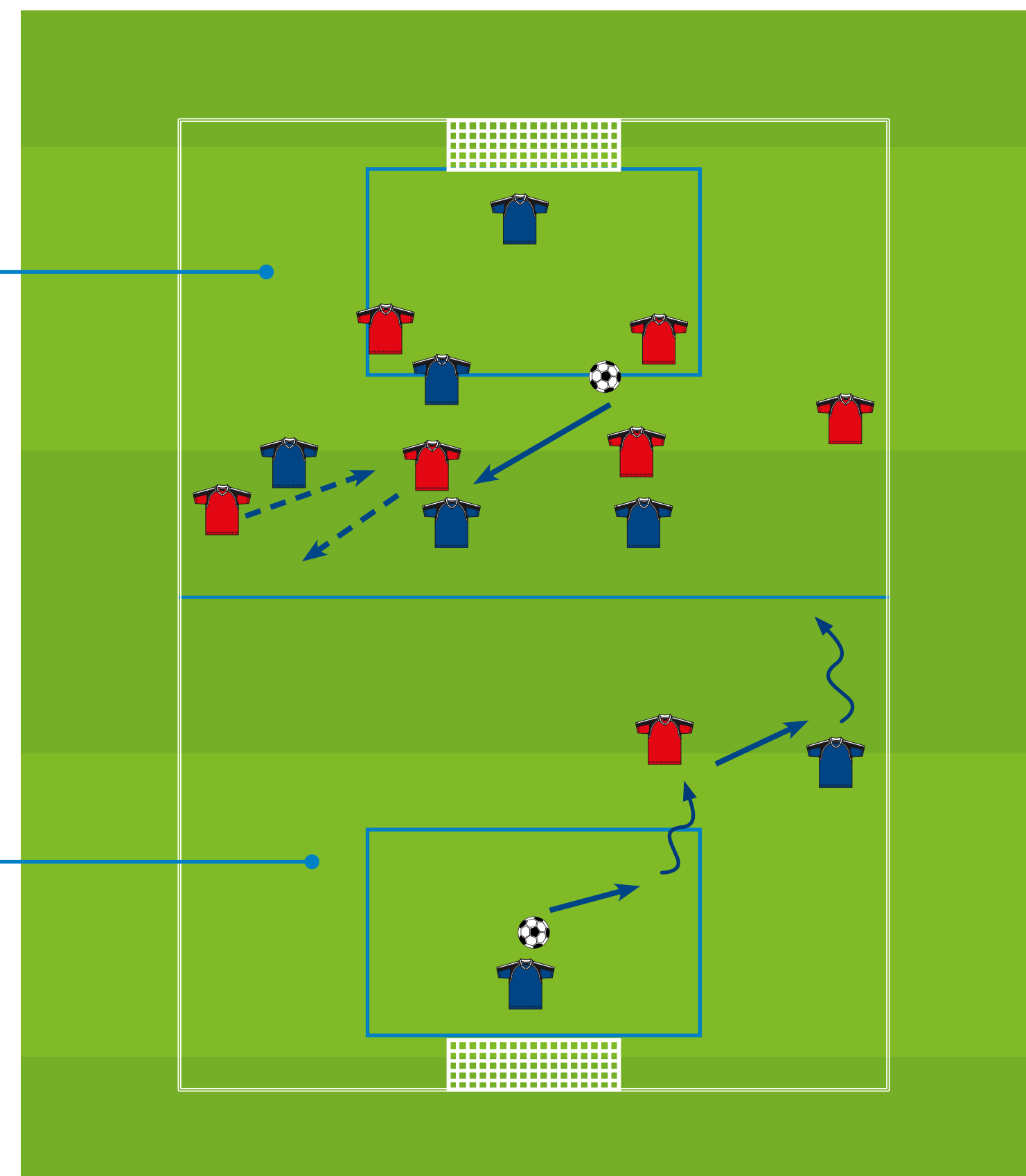
Comment créer un temps de confort pour éviter le remplacement adverse ?

- > en étant performant dans la transition défensive / offensive

- dès la captation du ballon par le gb (récupération du ballon) :
 - Réactivité « explosion collective »
 - Déploiement collectif (agrandir l'espace de jeu – voir diapo précédente)
 - Orientation des épaules – voir vers l'avant

Exemple :
permutation mil axe
avec mil excentré

Exemple





RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents. Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLEMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	> Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs	> Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives	> Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
A L'ENTRAÎNEMENT	> Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin	> Ouvre et fermer les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs	> Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	> Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence	> Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile	> Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE
Développement et animation des pratiques

GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

Vos avis et vos remarques sur D.A.Pratiques.U6-U13@fff.fr
