



JOURNEE NATIONALE DES DEBUTANTS **APRES MIDI Le 10 juin 2023 (Académie de l'OL)**

Poule ET N°
D'attribution

Déroulement :

Participation de 150 équipes réparties en 6 poules (A, B, C, D, E, F).

IMPORTANT : VENIR AVEC UN BALLON PAR EQUIPE.

Chaque équipe fait par ½ journée : une rotation MATCHS, une rotation sur les animations, une rotation aux structures gonflables.

Rendez-Vous pour l'ensemble des équipes à 13h15. La manifestation est sur une ½ journée.

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

MERCI DE BIEN RESPECTER LES HORAIRES.

Après être passé à l'accueil pour ce faire enregistrer se diriger sur le terrain N°1 pour la « grande Photo » générale de l'ensemble des équipes prévus pour 13h45.

ROTATION MATCHS :

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

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.

Elles se composent de 5 ateliers par ¼ de terrains.

Lorsque votre poule est planifiée aux animations, veuillez présenter votre équipe à l'entrée du terrain n°3 de l'académie de l'OL (voir plan). 4 temps de 10' sur ce temps là (vous effectuerez 4 ateliers sur les 5 proposés)

Structures gonflables :

Lors de la rotation sur ces ateliers la moitié des équipes ira aux stands photos + ateliers ludiques (1/2 terrain N°4 – voir plan) et l'autre moitié ira sur les structures gonflables. Les Poules seront inversées au bout de 20 minutes.

Pour les structures gonflables des vagues par Poules seront organisées. Chaque structure gonflable aura une entrée/sortie filtrés par des éducateurs de la commission technique (20 enfants par structure). Ce temps là se fait sans chaussures (chaque éducateur s'organisent pour récupérer les chaussures des enfants).

Plan de l'académie de l'Olympique Lyonnais :



ENTREE + Accueil

P1

Parking 1 : Celui devant l'entrée
Parking 2 : Espace dédié pour la JND
Parking 3 : Le parking de la grande surface
Parking 4 :

1

Terrain 1 : Photo après l'accueil ;
Matches ; Point pour récupérer dotations à la fin des 3 rotations
Terrain 2 : Matches
Terrain 3 : Ateliers Festi
Terrain 4 : Structures gonflables + Ateliers

PROGRAMME DE LA JOURNEE DES DEBUTANTS (MATIN)

MATIN	MATCHS	ANIMATIONS	PHOTO + Ateliers	STRUCTURES GONFLABLES
1^{ère} Rotation 14h15 - 15h15	<u>Terrain 1 :</u> Poule A et B (de 1 à 12)	<u>Terrain n°3 :</u> Poules C et D (de 1 à 24)	<u>Terrain n°4 :</u> Poules E (de 1 à 24) Au bout de 20' la poule E bascule aux structures gonflables	<u>Terrain n°4 :</u> Poules F (de 1 à 24) Au bout de 20' la poule F bascule sur 20' de temps photo individuelle d'équipe et Ateliers
	<u>Terrain 2 :</u> Poule A et B (de 13 à 24)			
2^{ème} Rotation 15h15 - 16h15	<u>Terrain 1 :</u> Poule E et F (de 1 à 12)	<u>Terrain n°3 :</u> Poules A et B (de 1 à 24)	<u>Terrain n°4 :</u> Poules C (de 1 à 24) Au bout de 20' la poule E bascule aux structures gonflables	<u>Terrain n°4 :</u> Poules D (de 1 à 24) Au bout de 20' la poule F bascule sur 20' de temps photo individuelle d'équipe et Ateliers
	<u>Terrain 2 :</u> Poule E et F (de 13 à 24)			
3^{ème} Rotation 16h15 - 17h15	<u>Terrain 1 :</u> Poule C et D (de 1 à 12)	<u>Terrain n°3 :</u> Poules E et F (de 1 à 24)	<u>Terrain n°4 :</u> Poules A (de 1 à 24) Au bout de 20' la poule E bascule aux structures gonflables	<u>Terrain n°4 :</u> Poules B (de 1 à 24) Au bout de 20' la poule F bascule sur 20' de temps photo individuelle d'équipe et Ateliers
	<u>Terrain 2 :</u> Poule C et D (de 13 à 24)			

Les terrains ci-dessus sont les numéros des terrains à 11 de l'académie de l'OL 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 :

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

**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^{ème} rotation en fin d'après-midi où se trouvait l'accueil du début (Terrain N°1).

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

La JND est sous un format ½ journée, il n'y aura pas de temps pour la restauration du midi, vous êtes libre après avoir récupéré votre dotation et le goûter des enfants.