

GUIDE pour les EDUCATEURS
et DIRIGEANTS
de la catégorie U11



Saison 2013/2014

Cellule du football réduit

PRESENTATION SAISON 2013-2014



La Direction Technique Nationale conduit depuis plusieurs saisons des expérimentations sur les pratiques du football d'animation. Grâce à plus de 2000 matchs observés ainsi que des études précises sur les temps de jeu, le développement technico-tactique des joueurs, le plaisir pris par ceux-ci dans la pratique, certaines règles vont changer. Toutes les dispositions prises d'un point de vue règlementaire, sont donc pour placer le joueur – donc l'enfant – au centre de notre attention.

Plus que jamais, il faut rappeler que le football à 8 est un FOOTBALL EDUCATIF.

Les règles du jeu sont adaptées pour permettre un jeu ludique et correspondant à leur capacité. Cela signifie que l'éducateur doit poursuivre **l'objectif de faire aimer le football à l'enfant**, en proposant des contenus d'entraînement ludiques dans un climat sécurisant, tout en veillant à développer des compétences lui permettant de progresser :

- Compétences tactiques (savoir et savoir faire)
- Compétences techniques (pouvoir faire)
- Compétences motrices (pouvoir faire),
- Compétences psychologiques et comportementales (savoir être et savoir faire).

Comme vous le savez, le développement de ces compétences est toujours long, irrégulier et nécessite de la patience. L'éducateur doit donc faire jouer les enfants le plus possible, afin que ceux-ci vivent un maximum d'expériences, dans lesquelles il devra résoudre des problèmes de jeu (l'erreur étant bénéfique pour la progression).

En prenant donc en considération l'enjeu de cette catégorie U11, **le football à 8 ne peut pas être compétitif** car le risque de celle-ci poussée à l'extrême peut nuire au développement de certains joueurs : joueurs inhibés par peur de perdre, joueurs évoluant toujours au même poste, gain du match grâce à la force et la puissance d'un joueur en avance sur le plan physique et pas sur son intelligence de jeu... Appliquer le mode de compétition des adultes à ces U11 n'est pas pertinent : de la compétition, mais pas sous n'importe quelle forme !

Ainsi, le District de Provence a prévu dans son organisation 2 formes de pratique (matchs sec et défi plateau) pour laisser une certaine forme de choix aux éducateurs, mais surtout en gardant l'objectif d'un football éducatif. Il est à noter qu'un important travail a été mené afin d'optimiser l'organisation des 2 formules et de rendre plus attrayant la formule « défi plateau ». De plus, le District poursuit l'ambition de création d'une cellule du foot réduit, composé d'éducateurs et dirigeants afin de gérer cette catégorie U11.

Ce document, va servir de présentation et d'information au fonctionnement de la saison 2013-2014.

Nous comptons sur vous, Educateurs, Dirigeants et Parents, pour être respectueux et fidèles à cette philosophie dans l'intérêt de nos enfants !

Signatures, PRESIDENT, SECRETAIRE GENERAL, CTD +CDFA



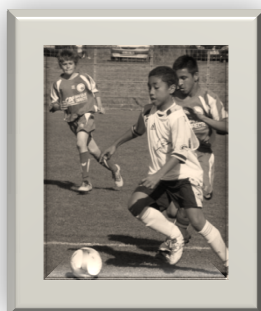
SOMMAIRE

- Organisation et Esprit de la pratique (p. 3)
- Organisation et Règlement de la pratique (p. 5)
- Calendrier 2013-2014 (p. 9)
- Les lois du Jeu du football à 8 (p. 10)

ANNEXES

- La feuille d'engagement (p. 14)
- Comment organiser un défi-plateau (p. 15)
- Le plan d'une séance U11 (p. 17)
- Exemple de planification d'objectifs d'entraînement (p. 18)

La feuille de match des plateaux, sera transmise ultérieurement...



ORGANISATION et ESPRIT de la PRATIQUE



LES GRANDS PRINCIPES :

- Pas de classement, pas de montée, pas de descente ;
- Les éducateurs s'engagent dans la formule (match sec ou défi-plateau) de leur choix ;
- Les éducateurs s'engagent au niveau de leur choix (niveau 1, 2 et 3 en match sec, niveau 1 et 2 en défi-plateau). NB : 2 équipes maximum par niveau et par formule.
- 2 phases dans la saison, afin de permettre de réajuster à la mi-saison les équipes n'étant pas au niveau leur correspondant

Les objectifs de cette organisation :

Vouloir un football éducatif nécessite une organisation confortable mais complexe avec près de 400 équipes.

*Voilà ce à quoi nous veillons, **DISTRICT**, pour permettre à chacun de prendre du plaisir...*

- Eviter au maximum **les différences de niveau** (lorsqu'un score est de 10-0, les 2 équipes n'ont pas progressé...), tout en veillant aux distances de déplacements ;
- **Varié au maximum les adversaires** (pour varier les problèmes de jeu), tout en veillant aux distances de déplacements ;
- Rendre plus attractive et éducative **la formule plateau** (2 matchs sans temps d'attente et avec défi technique);
- Réduire l'enjeu du match, pour **calmer les climats autour des terrains**, lutter contre toute forme de triche, lutter contre les comportements inadaptés à la catégorie ;
- Favoriser l'équité en permettant à tous les clubs de recevoir et de se déplacer ;

*Voilà ce que l'on attend de vous, **CLUBS**, dirigeants, éducateurs...*

- Adhérer à la philosophie de la pratique et bien comprendre les objectifs de ce football !
- Nous informer dès que possible en cas de forfait ou de retard sur les matchs...
- Garantir aux enfants un encadrement respectueux (de leur niveau, de leur problématique, de leurs intérêts...), sécurisant (licences en règle, installations sécurisées, équipement conforme), et adapté à leur âge (langage approprié) ;

Sur le terrain :

- Un comportement convenable, contrôlé et respectueux, envers TOUS les acteurs de la rencontre ;
- Respecter les lois du jeu du football à 8, et connaître les changements ;
- Garantir un temps de jeu suffisant aux enfants (tendre vers 80% temps de jeu/joueur) ;
- Lutter contre toute forme de triche, particulièrement inutile dans ce contexte !



Voilà ce que l'on attend des **PARENTS** et accompagnateurs d'équipe...

Vous avez un rôle important, dans la saison d'un club... N'oubliez pas que vous représentez l'image du club...

Soyez positifs avec les joueurs : encouragez les, applaudissez les, et respectez les adversaires (ne pas reproduire ce que font les spectateurs de matchs professionnels ! les enfants ne sont pas des professionnels !)

Ayez une attitude éducative envers tous les acteurs : respectez l'arbitre car son rôle n'est pas facile, et le critiquer ne fera que compliquer la suite du match ;

Ne prenez pas la place de l'éducateur pendant le match, cela est perturbant pour tout le monde, mais d'abord pour la progression de l'enfant (d'autres moments sont plus appropriés pour échanger)!

N'oubliez pas : « **on ne sait rien d'un joueur avant 15 ans** » dit le DTN François Blaquart. Cela signifie que pour espérer une carrière professionnelle, il faut laisser du temps aux enfants. L'objectif principal est de leur faire aimer le football : cela est le seul point de départ pour progresser !

ORGANISATION et REGLEMENT de la PRATIQUE



Le règlement de la pratique :

- ✓ Les clubs doivent engager leurs équipes dans **la formule et le niveau de leur choix**, pour la PHASE 1 qui ira du 28 SEPTEMBRE au 14 DECEMBRE 2013. Une feuille d'engagement est prévue à cet effet. Un **brassage** sera proposé afin que les éducateurs réajustent ou pas, leur niveau et la formule pour la PHASE 2 (entre le 2 et le 18 décembre une demande sera faite aux clubs qui veulent changer).
- ✓ Il est important de noter que cette année, chaque club ne pourra inscrire que **2 équipes maximum par niveau et par formule**.
Il est donc impossible d'inscrire 5 équipe en niveau 1 match sec.

Exemple :

EQUIPE§	Nom de l'éducateur	N° de tel	Formule MATCH SEC Niveau 1	Formule MATCH SEC Niveau 2	Formule MATCH SEC Niveau 3	Formule PLATEAU X Niveau 1	Formule PLATEAU X Niveaux 2
EQUIPE 1	X	00000000	X				
EQUIPE 2	Y	00000000				X	
EQUIPE 3	Z	00000000				X	

En revanche, il n'y a pas de limites dans le nombre d'engagements en « plateau - niveau 2 ».

- ✓ **Les formules :**
- ❖ **Formules « MATCH SEC » :** pour les éducateurs qui souhaitent que leur équipe dispute **1 match dans l'après-midi**.
→ Le match se fera sur 2 mi-temps de 25 minutes, avec les règles du football à 8. L'objectif dans cette formule sera d'affronter à chaque fois un adversaire différent, sans forcément un match retour.
- ❖ **Formules « DEFI – PLATEAU » :** pour les éducateurs qui souhaitent que leur équipe joue **2 matchs dans l'après-midi**.
→ 4 équipes seront convoquées à la même heure sur 1 stade. Elles s'affrontent sur un défi technique imposé par le district (défi jongles, défi conduite ou défi shoot-out) puis dispute un match de 2x12 minutes entrecoupées d'une « pause coaching » de 2 minutes (comme en U13).
Les 2 vainqueurs du match s'affrontent ensuite et les 2 perdants sur l'autre moitié de terrain (en cas de match nul, c'est le vainqueur du défi technique qui est désigné gagnant).

✓ **Les engagements :**

Ils doivent être effectués avec le document prévu à cet effet, **avant le 9 septembre 2013**.

Prenant en compte qu'à cette date il risque d'y avoir des incertitudes dans vos effectifs, les engagements continueront d'être acceptés mais les équipes nouvellement engagées rentreront sur les autres journées :

Une « date butoir » sera fixée pour chacune des journées de la **phase1** :

- Le 9 septembre sera la date limite pour participer aux JOURNEES 1 et 2 de la phase 1 (28 septembre et 5 octobre). *Donc, si un club veut rajouter 1 équipe le 10 septembre, cette demande sera considérée pour la JOURNEE 3, et pas avant ;*
- Le 27 septembre sera la date limite pour participer aux JOURNEES 3 et 4 de la phase 1 ;
- Le 18 octobre sera la date limite pour les JOURNEES 5, 6 et 7 de la phase 1 ;
- Le 22 novembre sera la date limite pour les JOURNEES 8 et 9 de la phase 1.

De même pour la **Phase 2** :

- Le 18 décembre sera la date limite pour les JOURNEES 1 et 2 de la phase 2 ;
- Le 24 janvier sera la date limite pour les JOURNEES 3 et 4 de la phase 2 ;
- Le 21 février sera la date limite pour toutes les JOURNEES jusqu'à la fin du championnat.

✓ **Les absences sur les matchs :**

L'absence d'une équipe (sur un plateau ou un match sec) est extrêmement préjudiciable pour tout le monde. Du coup, nous sommes obligés de sanctionner les équipes qui n'auraient pas signalés leur absence **avant le JEUDI 12h**, précédent la rencontre (soit 48h avant). Sinon, **une amende de 30€** sera infligée au club par équipe absente.

✓ **La Licence :**

Nous rappelons qu'il est obligatoire de se présenter sur les matchs et plateaux en ayant une licence U10 ou U11 en règle.

Comme l'indiquent les Règlements Généraux de la FFF des possibilités de surclassement et de sous-classement existent :

- 3 joueurs U9 MAXIMUM, s'ils ne présentent pas de contre indication médicale figurant sur la licence peuvent participer à une rencontre ou un plateau.
- Des filles licenciées U12F (sans limite de nombre) peuvent participer aux rencontres et plateaux U11.

✓ **La feuille de match :**

La feuille de match doit être obligatoirement remplie pour toute rencontre et plateau.

- Pour Les « matchs sec », elle doit être éditée par le club recevant, puis renvoyée par ce dernier sous les 48h suivants le match.
- Pour les « plateaux », elle doit être téléchargée sur le site internet du District (1 seule feuille par plateau pour les 4 équipes) et renvoyée par le club recevant sous les 48h suivant le match.

✓ **Le calendrier :**

PHASE 1 : 9 dates, du 5 OCTOBRE au 14 DECEMBRE

- ❖ Formule MATCH SEC sans classement (3 niveaux)
- ❖ Formule DEFI – PLATEAU sans classement (2 niveaux)

28 septembre, 5 octobre, 12 octobre, 19 octobre, 9 novembre, 16 novembre, 23 novembre, 7 décembre et 14 décembre.

La phase BRASSAGE : du 2 DECEMBRE au 16 DECEMBRE

Les clubs qui le souhaitent pourront changer de formule et/ou de niveau de jeu pour la 2^{ème} phase.
Les clubs souhaitant rajouter des équipes pour la PHASE 2 devront profiter de ce moment.

PHASE 2 : 9 dates, du 18 JANVIER au 24 MAI

- ❖ Formule MATCH SEC sans classement (3 niveaux)
- ❖ Formule DEFI – PLATEAU sans classement (2 niveaux)

18 janvier, 25 janvier, 8 février, 15 février, 15 mars, 22 mars, 12 avril, 17 mai, 24 mai.

✓ **Les Procès-verbaux :**

Chaque semaine, seront établis des procès verbaux qui indiqueront la prise en compte d'inscription ou de retrait d'équipes, les modifications éventuelles de stades ou d'horaires, les avertissements ou sanctions en rapport avec les absences...

Il sera très important pour chaque club de suivre la publication de ces procès-verbaux (en page d'accueil, aller sur la rubrique PROCES VERBAUX, SAISON 2013-2014, puis COMMISSION TECHNIQUE)



CALENDRIER des U11 - SAISON 2013-2014

AOÛT		SEPTEMBRE		OCTOBRE		NOVEMBRE		DECEMBRE		JANVIER		FEVRIER		MARS		AVRIL		MAI		JUIN	
J 1		D 1		M 1		V 1		D 1		M 1		S 1	COUPE 1/16	S 1		M 1		J 1		D 1	FINALE coupe
V 2		L 2		M 2		S 2		L 2		J 2		D 2		D 2		M 2		V 2		L 2	
S 3		M 3		J 3		D 3		M 3		V 3		L 3		L 3		J 3		S 3		M 3	
D 4		M 4		V 4		L 4		M 4		S 4		M 4		M 4		V 4		D 4		M 4	
L 5		J 5		S 5	P1 J2	M 5		J 5		D 5		M 5		M 5		S 5	P2 J7	L 5		J 5	
M 6		V 6		D 6		M 6		V 6		L 6		J 6		J 6		D 6		M 6		V 6	
M 7		S 7		L 7		J 7		S 7	P1 J8	M 7		V 7		V 7		L 7		M 7		S 7	
J 8		D 8		M 8		V 8		D 8		M 8		S 8	P2 J3	S 8	COUPE 1/8	M 8		J 8		D 8	
V 9		L 9		M 9		S 9	P1 J4	L 9		J 9		D 9		D 9		M 9		V 9		L 9	
S 10		M 10		J 10		D 10		M 10		V 10		L 10		L 10		J 10		S 10	COUPE 1/2	M 10	
D 11		M 11		V 11		L 11		M 11		S 11	COUPE 1/32	M 11		M 11		V 11		D 11		M 11	
L 12		J 12		S 12	P1 J3	M 12		J 12		D 12		M 12		M 12		S 12	COUPE 1/4	L 12		J 12	
M 13		V 13		D 13		M 13		V 13		L 13		J 13		J 13		D 13		M 13		V 13	
M 14		S 14	JA U11	L 14		J 14		S 14	P1 J9	M 14		V 14		V 14		L 14		M 14		S 14	
J 15		D 15		M 15		V 15		D 15		M 15		S 15	P2 J4	S 15	P2 J5	M 15		J 15		D 15	
V 16		L 16		M 16		S 16	P1 J5	L 16		J 16		D 16		D 16		M 16		V 16		L 16	
S 17		M 17		J 17		D 17		M 17		V 17		L 17		L 17		J 17		S 17	P2 J8	M 17	
D 18		M 18		V 18		L 18		M 18		S 18	P2 J1	M 18		M 18		V 18		D 18		M 18	
L 19		J 19		S 19	COUPE C.	M 19		D 19		M 19		M 19		M 19		S 19	LAGGIARD R.	L 19		J 19	
M 20		V 20		D 20		M 20		V 20		L 20		J 20		J 20		D 20		M 20		V 20	
M 21		S 21		L 21		J 21		S 21	COUPE 1/64	M 21		V 21		V 21		L 21	Pâques	M 21		S 21	
J 22		D 22		M 22		V 22		D 22		M 22		S 22		S 22	P2 J6	M 22		J 22		D 22	
V 23		L 23		M 23		S 23	P1 J6	L 23		J 23		D 23		D 23		M 23		V 23		L 23	
S 24		M 24		J 24		D 24		M 24		V 24		L 24		L 24		J 24		S 24	P2 J9	M 24	
D 25		M 25		V 25		L 25		M 25		S 25	P2 J2	M 25		M 25		V 25		D 25		M 25	
L 26		J 26		S 26		M 26		J 26		D 26		M 26		M 26		S 26		L 26		J 26	
M 27		V 27		D 27		M 27		V 27		L 27		J 27		J 27		D 27		M 27		V 27	
M 28		S 28	P1 J1	L 28		J 28		S 28		M 28		V 28		V 28		L 28		M 28		S 28	
J 29		D 29		M 29		V 29		D 29		M 29				S 29	LAGGIARD D.	M 29		J 29		D 29	
V 30		L 30		M 30		S 30	P1 J7	L 30		J 30				D 30		M 30		V 30		L 30	
S 31				J 31				M 31		V 31				L 31				S 31			

PHASE 1 9 MATCHS du 28 septembre au 14 décembre

PHASE 2 9 MATCHS du 18 janvier au 24 mai

BRASSAGE

Du 2 décembre au 18 décembre, les clubs doivent s'inscrire pour la PHASE 2.

COUPE(S) le 19 OCTOBRE (cadrage)
 le 21 décembre (1/64 finales)
 le 11 janvier (1/32 finales)
 le 1er février (1/16 finales)
 le 8 mars (1/8 finales)
 le 12 avril (1/4 finales)
 le 10 mai (1/2 finales)
 le 31 MAI FINALE

LAGGIARD DEP.
 le 29 mars

LAGGIARD REGIONAL
 le 19 avril

vacances scolaires

LOIS du JEU FOOTBALL A 8



Le football à 8 concerne les licenciés U10, U11, U12 et U13.

S'il y a de nombreux points communs entre les règles des U11 et U13, il existe quelques différences, notamment sur le hors-jeu.

LOI 1 – Le terrain de jeu

Le terrain correspond à un ½ terrain adulte :

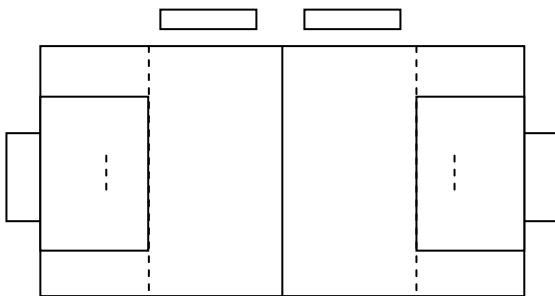
Les surfaces de réparation mesurent 26m x 13m. Pour les U11, la ligne de surface doit être prolongée jusqu'à la ligne de touche pour le hors-jeu.

Les buts mesurent 6m x 2.10m

Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.

Le point de penalty est à 9 mètres (prévoir 2 tirets à côté du point, pour effectuer les coups de pied de but).

Une zone technique pour les éducateurs doit être prévue de part et d'autre du terrain.



LOI 2 – Le ballon

Taille 4.

LOI 3 – Nombre de joueurs

Tous les joueurs doivent participer à 50% du temps de jeu de la rencontre.

Une équipe se compose de **8 joueurs** dont un gardien de but, et **4 remplaçants** maximum.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre. Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant et à ce titre revenir sur le terrain.

Le minimum de joueurs présents sur le terrain de jeu en Football à 8 est fixé à **6 par équipe**, faute de quoi le match ne pourra avoir lieu ou continuer.

Surclassement et sous-classement

Conformément aux Règlements Généraux de la F.F.F. :

- 3 U9 au maximum peuvent jouer en U10-U11, s'ils ne présentent pas de contre indication médicale sur la licence ou demande de licence ;

- 3 U11 au maximum peuvent jouer en U12-13, s'ils ne présentent pas de contre indication médicale sur la licence ou demande de licence ;
- Les filles U12 peuvent jouer (sans limite de nombre) en catégorie U10-U11 ;
- Les filles U14 peuvent jouer (sans limite de nombre) en catégorie U12-U13.

LOI 4 – Equipement; des joueurs;

Identique à celle du Football à 11.
Le port des protège-tibias est obligatoire.

LOI 5 – Arbitres;

Identique à celle du Football à 11.
En U10/U11 il est préconisé de faire arbitrer les matchs par des U15 (licenciés) et U17 (licenciés)
En U12/U13 il est préconisé de faire arbitrer les matchs par des U17 (licenciés) et U19 (licenciés)

LOI 6 - Arbitres assistants;

En U12-U13, les arbitres assistants peuvent être des joueurs remplaçants en accord avec l'arbitre central et les éducateurs.

LOI 7 – Durée du match

Le temps de jeu des U10/U11 ne doit pas dépasser 50 minutes.
Le temps de jeu des U12/U13 ne doit pas dépasser 60 minutes.

Aucune prolongation ne peut avoir lieu dans ces catégories.

La pratique des U12/U13 s'organise en 2 mi-temps de 30 minutes. **Une « pause coaching » de 2 minutes** est mise en place à la moitié de chaque mi-temps.

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Identique à celle du Football à 11.
La distance des adversaires est de 6 mètres.

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu.

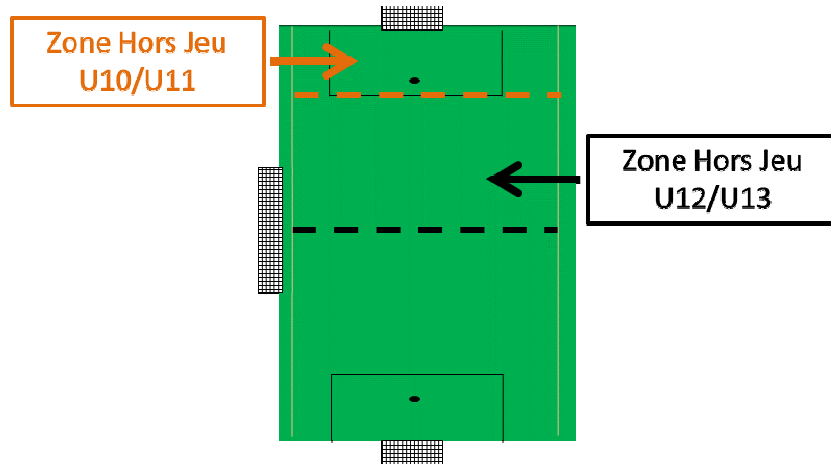
Identique à celle du Football à 11.
La remise en jeu de la touche se fera avec les mains.

LOI 10 – But marqué

Identique à celle du Football à 11.

LOI 11 – Hors-jeu

- ❖ **En U10-U11** : le hors-jeu ne s'applique dans la zone des 13 mètres.
- ❖ **En U12-U13** : le hors-jeu s'applique dès la moitié du terrain (comme au football à 11).



LOI 12 – Fautes et comportement antisportif

Identiques à celle du Football à 11 (donc des **coups-francs directs et indirects** peuvent être sifflés en fonction de la nature de la faute), sous réserve des modifications suivantes :

NB :

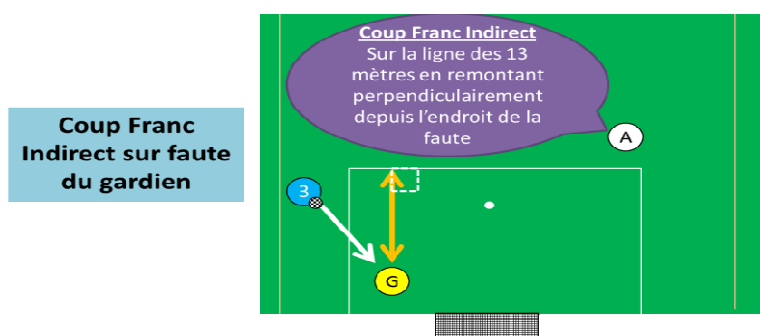
- ✓ Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendant et passibles du coup franc direct, entraînant un **coup de pied de réparation**.
- ✓ **Le gardien de but ne peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe du pied volontaire de son partenaire** (en U10/U11 et U12/U13). Cette faute sera sanctionnée par un coup-franc aux 13 mètres (voir LOI 13).
- ✓ **Le gardien de but ne peut dégager au pied de volée ou de ½ volée** (en U10/U11 et en U12/U13). Cette faute sera sanctionnée par un coup-franc aux 13 mètres (voir LOI 13).

LOI 13 – Coups Francs

Identiques à celles du Football à 11.

Toutefois, la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres (au lieu de 9 mètres 15 dans le football à 11).

Par ailleurs, les fautes commises par le gardien de but (prise de balle à la main sur une passe au pied d'un partenaire, ou dégagement de volée et de ½ volée) sera sanctionné par **un coup-franc indirect sur la ligne des 13 mètres perpendiculairement à l'endroit de la faute**.



LOI 14 – Coup de pied de réparation

Le point du coup de pied de réparation est à 9 mètres du but.

LOI 15 – Rentrée de touche

Identique à celle du Football à 11.

LOI 16 – Coup de pied au but

Le ballon est placé à la hauteur du point de penalty (donc à 9 mètres). Des tirets ont du être placés à cet effet. Les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres.

LOI 17 – Coup de pied de coin

Identique à celle du Football à 11.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres (au lieu de 9 mètres 15).



FEUILLE d'ENGAGEMENT – U11 saison 2013-2014

PHASE 1 (matchs du 28 septembre au 14 décembre 2013)

CLUB :

NOM du RESPONSABLE : **N° de TEL.¹ :**

INSCRIPTION PHASE 1

avant le lundi 9 septembre

NB : mettre la meilleure équipe avec le N°1, puis 2...et ainsi de suite, afin de constituer des groupes de niveaux.

RAPPEL : 2 équipes MAXIMUM par NIVEAU

EQUIPES	Nom de l'éducateur	N° de tel¹	Formule MATCH SEC Niveau 1	Formule MATCH SEC Niveau 2	Formule MATCH SEC Niveau 3	Formule PLATEAU X Niveau 1	Formule PLATEAU X Niveaux 2
EQUIPE 1							
EQUIPE 2							
EQUIPE 3							
EQUIPE 4							
EQUIPE 4							
EQUIPE 5							
EQUIPE 6							
EQUIPE 7							
EQUIPE 8							

PUBLICATION des GROUPES : autour du 14 septembre (date de la journée d'accueil)

Entre le 2 et le 16 décembre, les clubs pourront s'inscrire pour la **PHASE 2** (afin de préparer les groupes qui démarreront le 1^{er} février).

¹ Très important afin de pouvoir contacter l'éducateur en cas de changements de dernière minute !

COMMENT ORGANISER UN DEFI PLATEAU ?

1h30 est prévu en tout. Prenons l'exemple d'un plateau débutant à 14h :

- 13h30 : convocation des 4 équipes sur le lieu du plateau ;
- 13h45 contrôle des licences, les 4 équipes ensemble ;
- 14h : DEFI TECHNIQUE sur chaque terrain, 1 équipe contre l'autre
- 14h10 : 1^{ère} mi-temps du 1^{er} match
- 14h22 : MI-TEMPS de 2' maximum !
- 14h25 : 2^{ème} mi-temps du 1^{er} match
- 14h40 : fin du 1^{er} match
- 14h45 : DEFI TECHNIQUE sur chaque terrain, face au 2^{ème} adversaire ;
- 14h55 : 1^{ère} mi-temps du 2^{ème} match
- 15h07 : MI-TEMPS de 2' maximum !
- 15h10 : 2^{ème} mi-temps du 2^{ème} match
- 15h25 : FIN du 2^{ème} match et retour au vestiaire

Un 2^{ème} plateau de 4 équipes peut donc débuter à 15h30 par un atelier technique, et il se terminera à 17h.

Les équipes sont donc convoquées à 15h.

LES DEFIS : ils serviront en cas d'égalité pour définir le 2^{ème} adversaire, et le vainqueur du jour.

Si les deux équipes ne comptent pas le même nombre de joueurs, il est recommandé de faire recommencer un enfant (ou plusieurs) qui aura plutôt « échoué » afin d'équilibrer le défi numériquement.

- DEFI JONGLES :

Le N°1 contre le N°1 – 1 point pour le vainqueur (*le vainqueur est celui qui fait le plus de jongles du pied. Seuls les jongles des pieds comptent. Les cuisses et têtes ne sont pas éliminatoires, mais ne sont pas comptés comme un jongle*).

Le N°2 contre le N°2 – 1 point pour le vainqueur

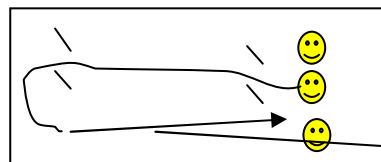
Le N°3 contre le N°3 – 1 point pour le vainqueur

....

- DEFI CONDUITE :

relais par équipe
L'équipe gagnante est celle qui a fait passer tous ses joueurs dans les portes successivement.

*Distance entre les plots : 13m
Ligne de but à ligne de surface*



Après avoir passé les portes dans le même sens avec le ballon, le joueur peut faire une passe ou une conduite afin de transmettre le ballon à son partenaire.

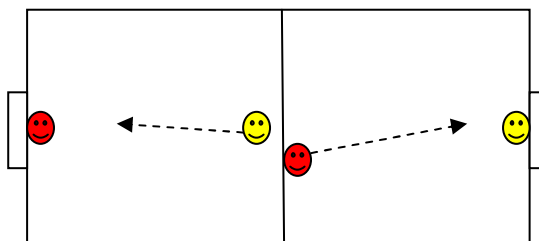
Ligne de but - Surface de réparation (derrière les lignes)

- DEFI SHOOT OUT :

Les joueurs, sauf le GB, partent de la ligne médiane et vont faire un duel avec le GB. 1 point est marqué si le joueur marque en moins de 7", si le GB commet une faute dans la surface. L'action s'arrête si le GB immobilise le ballon, si le ballon sort de l'aire de jeu, ou si un autre joueur touche le ballon.

Tous les buts comptent !

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts !





Défis techniques proposés pour les PLATEAUX-DEFI

DEFI CONDUITE

DEFI SHOOT OUT



E.T.D. 2013-2014

L'objectif de ces défis techniques est de former les joueurs, en complément du match, sur des aspects techniques.

L'enjeu sera donc pour les éducateurs de préparer leurs joueurs aux matchs et défis techniques.

PLAN de SEANCE U11

Voici le plan de séance préconisé en U11

Les grands principes de l'entraînement sportif :

- Les joueurs doivent prendre **un maximum de plaisir** : d'où l'importance du jeu ;
- Les joueurs doivent avoir **le ballon dans les pieds** le plus souvent possible : d'où l'importance des jeux réduits, des situations (2x2, 3x2...) et du travail technique ;
- Une séance de qualité doit avoir un objectif de développement précis : être capable de... Une séance de qualité doit proposer des tâches ni trop difficiles pour les enfants, ni trop faciles...

Les nouveaux principes, mis en application :

- Mettre des **situations** « **tactiques** » dès les U11 : pour leur apprendre à résoudre des problèmes seuls ou à plusieurs.
Exemple : comment on joue un 3x2 proche du but adverse ?
Comment on défend seul contre 2 attaquants ?
...
- Utiliser **la pédagogie active**, beaucoup plus que directive (réservées pour les exercices techniques) : questionner les joueurs, sur ce qu'ils auraient pu faire de mieux, sur les problèmes de jeu de l'équipe dans certaines situations. Le principe est le même que pour un problème de mathématiques : si l'on propose un problème de jeu, et qu'on donne tout de suite la réponse, le joueur ne pourra pas progresser. Il faut, par le questionnement faire émerger une réponse...

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	15'	Les jeux	S'approprier les règles d'action collectives	Pédagogie Active
2	10'	Les exercices	Perfectionner les moyens athlétiques (Psychomotricité)	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
3	15'	Les situations	S'approprier les règles d'action individuelles et collectives	Pédagogie Active
4	15'	Les exercices	Perfectionner les moyens techniques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
5	15'	Les jeux	Transférer les règles d'action et les moyens techniques	Pédagogie Active
5' : Bilan de la séance – Plaisir, investissement, objectifs				

EXEMPLE de PLANIFICATION d'une SAISON U11

Voici un exemple de planification en U11

Mois	Phases de jeu	Règles d'actions collectives	Règles d'actions individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Septembre	Conserver Progresser	Occuper l'espace en largeur et profondeur	VOIR Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités. ETRE VU Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien	Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement	P S Y C H O M O T R I C I T E
	S'opposer ...	Récupérer le ballon proche de son but	Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition. Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Octobre	Déséquilibrer Finir	Garder le temps d'avance pour finir l'action	Occuper la zone de vérité en nombre en coordonnant les déplacements Arriver lancer devant le but pour couper les trajectoires	Les centres, les tirs	
	S'opposer...	Récupérer le ballon en bloc (Augmenter la densité)	Récupérer le ballon sur des temps de passe (interception) Récupérer le ballon après un duel	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Novembre	Conserver Progresser	Avoir des solutions de passes → recréer des réseaux (triangles et jeu à l'intérieur)	-Prendre l'information = VOIR -Progresser quand l'espace est libre et donner quand il est bloqué. Enchaîner donner, se déplacer pour redemander (jeu à 2 ou à 3). Etre toujours en mouvement et concerné par le jeu SE RENDRE DISPONIBLE Se déplacer en s'orientant par rapport au sens du jeu Recevoir en mouvement Se démarquer : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart des défenseurs	Utiliser le corps pour protéger le ballon Les conduites et enchaînements	
	S'opposer...	Défendre en permanence l'axe ballon/ but et se déplacer sur l'axe ballon/but	Cadrer pour interdire la prise de vitesse et réduire la prise d'information	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Décembre	Déséquilibrer Finir	Changer de rythme de jeu (temps forts et faibles)	Changer de rythme par la conduite ou soit par les touches de balles Augmenter le nombre de partenaires en disponibilité dans la zone de jeu Utiliser les changements de direction et de rythme dans les appels	Les tirs Les dribbles et enchaînement	
	S'opposer...	Récupérer le ballon proche de son but	Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition. Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir	La charge, le tackle, le contre	
Janvier	Conserver Progresser	Occuper l'espace en largeur et profondeur	VOIR Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités. ETRE VU Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien	Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement	
	S'opposer ...	Récupérer le ballon proche de son but	Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition. Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir	Jeu de corps (le contre, la charge)	