



A young boy in a blue soccer uniform is lying on his back on a lush green grassy field, celebrating with his arms raised in the air. A soccer ball is on the ground next to him. The background is a clear blue sky with some light clouds. There are several white diagonal lines and a white hexagonal shape in the top left corner of the image.

### Format CHALLENGE

Rassemblement à 3 ou 4 équipes sur un même site au cours duquel des matchs (2 en général par équipes) et un ou plusieurs défis techniques sont réalisés.

## CLASSEMENT À LA JOURNÉE

## REGLE D'OR DES EDUCATEURS



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

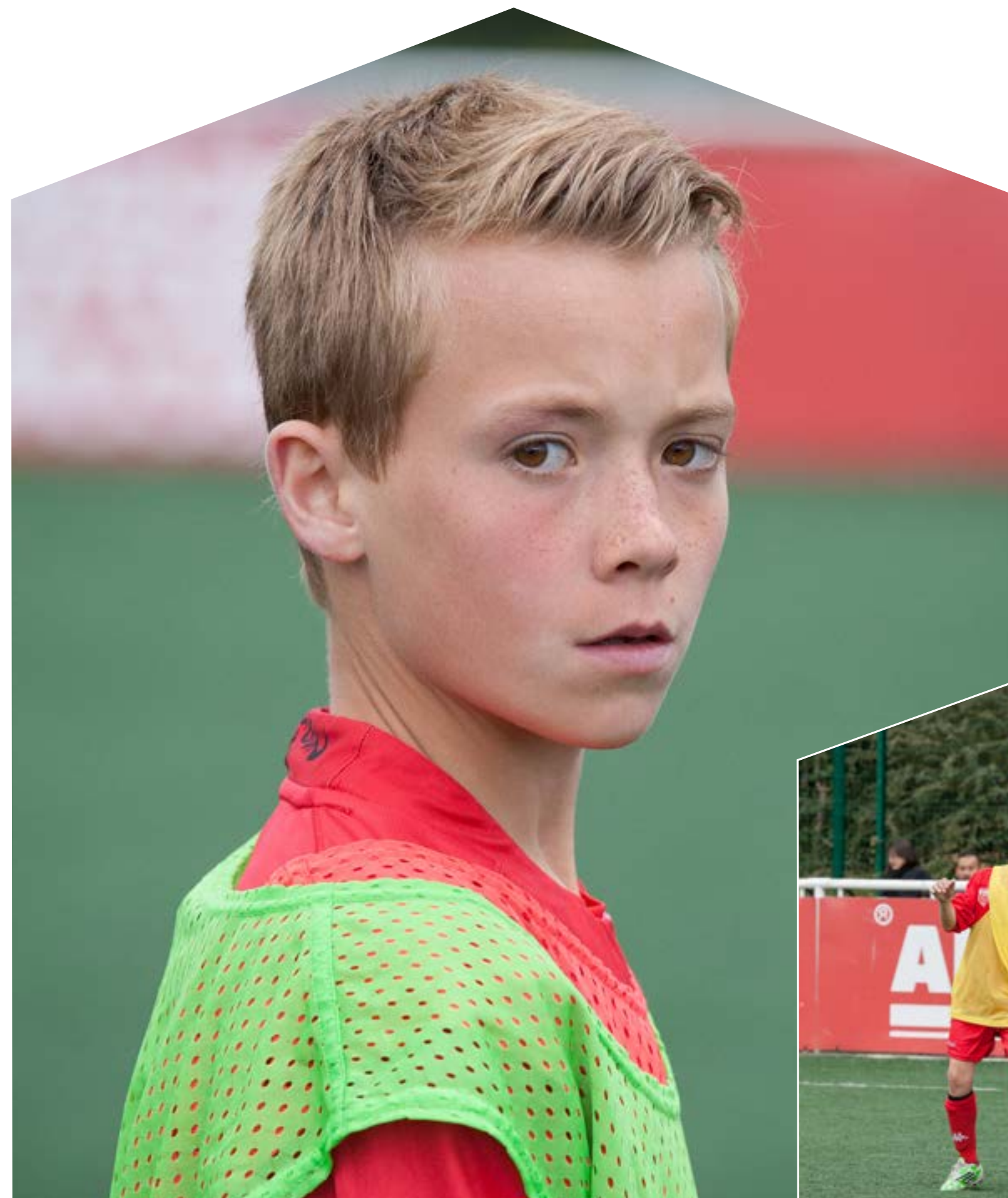


## MIEUX LE CONNAÎTRE !

### L'ENFANT EST ÂGÉ DE 9 ANS/10 ANS, EN CLASSE DE CM1/CM2

- > Il est curieux,
- > Il a une volonté d'apprendre,
- > Il est altruiste : regard tourné vers les autres,
- > Il a besoin de s'affirmer,
- > Il est en capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples,
- > Il acquiert ses premières responsabilités.

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





## L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'entretenir des relations avec la famille :**  
Présenter et expliquer les notions d'objectifs, de règles et de modalités de pratique.
- > **D'alterner des situations d'initiative individuelle et des situations collectives :**  
Prendre en compte les différences de niveaux et ne pas délaissé les plus en difficulté.  
L'éducateur doit prôner un football pour toutes et tous !
- > **De privilégier vitesse et endurance :**  
Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis.
- > **D'améliorer les notions de choix et d'intentions tactiques :**  
Intégrer des règles d'action pour développer l'intelligence de jeu et inciter à la prise de décision.
- > **D'optimiser sa psychomotricité avec et sans ballon :**  
Mettre en place des enchaînements de tâches permettant l'amélioration de la maîtrise du corps.

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





## CHALLENGE

**UN ÉCHAUFFEMENT\***



15'

**UN DÉFI TECHNIQUE\***



15'

**UN PROTOCOLE\***

Avant et après la rencontre



5'

**2 RENCONTRES 8 C 8**



2 x 12'30'' PAR RENCONTRE



## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « CHALLENGE » U10/U11

- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous (tes),
- L**aisser jouer les enfants,
- A**ccueillir 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





## LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu (filets)

Prévoir un goûter par équipe

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir pour les arbitres de touche des drapeaux et chasubles spécifiques

Prévoir au moins 2 ballons pour les rencontres

Accueillir les équipes avec un sourire :

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

## 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

Limiter 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

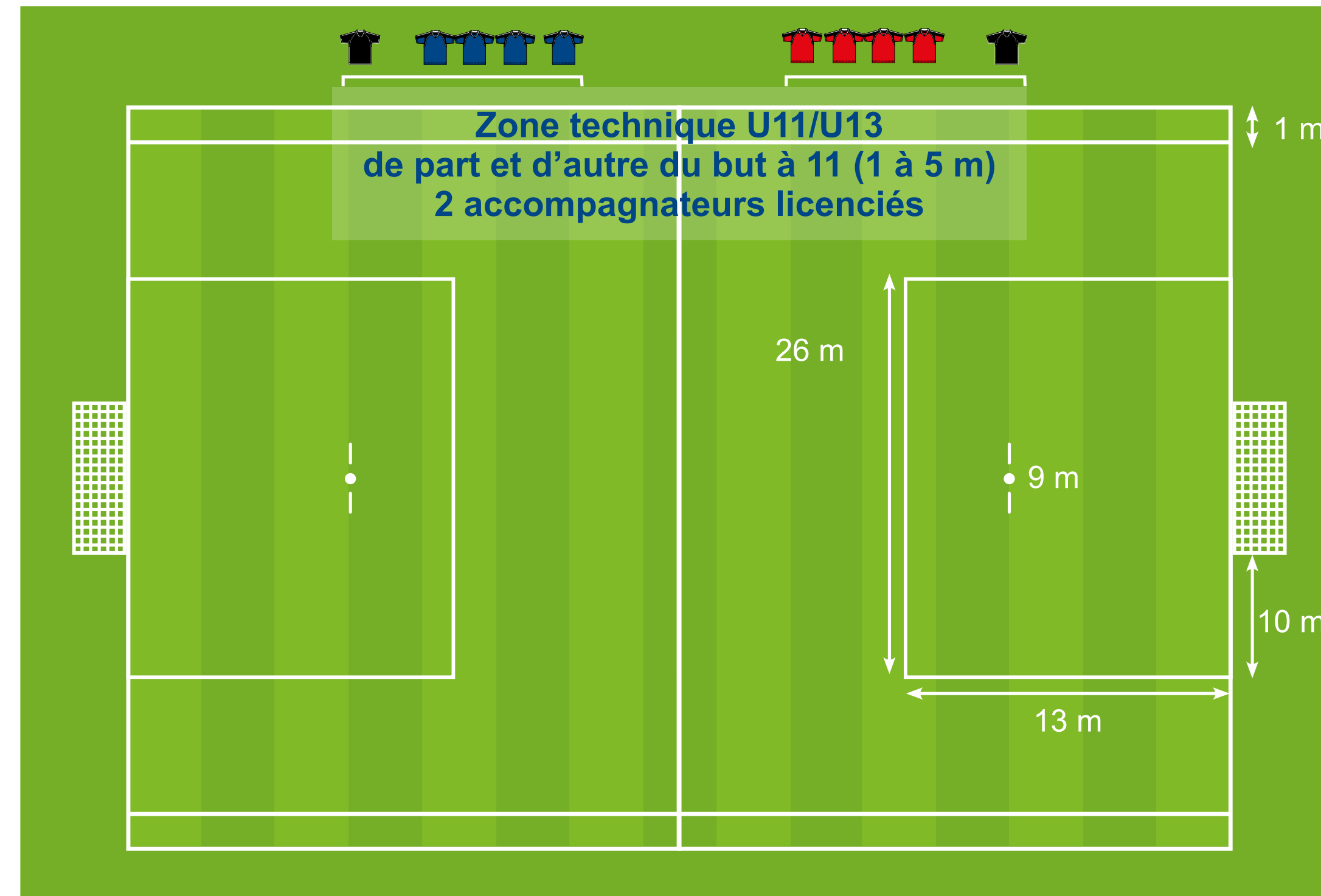
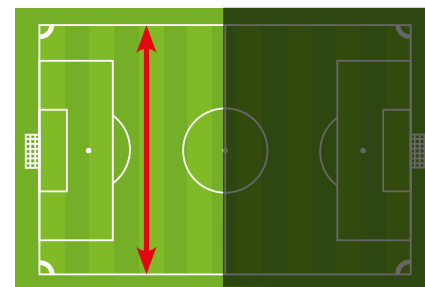
## DÉROULEMENT TYPE D'UN CHALLENGE





## ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)





## HORS JEU

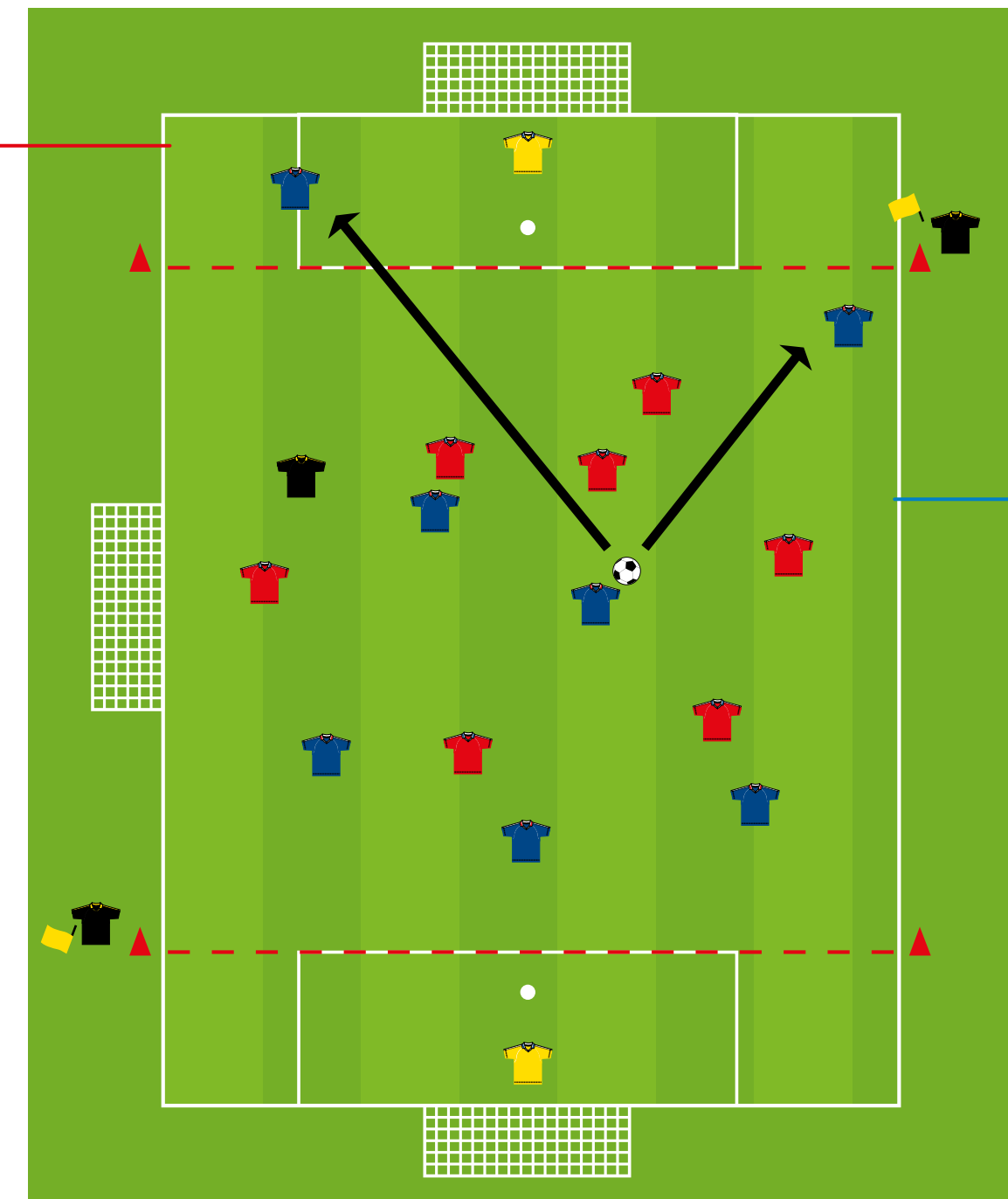
### HORS JEU

car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi

A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du 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 je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

## ANNEXES - U10/U11

### 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

<b>TERRAIN - BUTS - BALLONS</b>	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf.annexe). - Ballon taille 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U9 autorisés par équipe. Possibilité d'accueillir les U12 Féminines Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
<b>ÉQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
<b>TEMPS DE JEU</b>	2 rencontres de 2 x 12'30" (50 minutes maxi de rencontre par journée). Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
<b>COUP D'ENVOI</b>	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
<b>PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE</b>	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m Mur autorisé à 6 m
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
<b>COUP DE PIED DE BUT</b>	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
<b>TOUCHE</b>	À la main
<b>COUPS FRANCS</b>	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
<b>COUP DE PIED DE COIN</b>	Au point de corner
<b>COUP DE PIED DE RÉPARATION</b>	À 9 m



Attention aux spécificités féminines.



# 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 <sup>ème</sup>	5 <sup>ème</sup>
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB) ★		Football à 5		Football à 8		Football à 8	
SUPLÉANT(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 2 U8 G maximum par équipe - Possibilité U8 F		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 (privilegier 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\***



15'

**UN PROTOCOLE\***  
Avant et après la rencontre



5'

**ÉPREUVE TECHNIQUE\***

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



15'

**2 OU 3 RENCONTRES**

**8 C 8**



50' max



\* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »



## *PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « JOUR DE COUPE » U10/U11*



- 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

« 1 c 1 après conduite »

« Coup de pied de réparation »

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

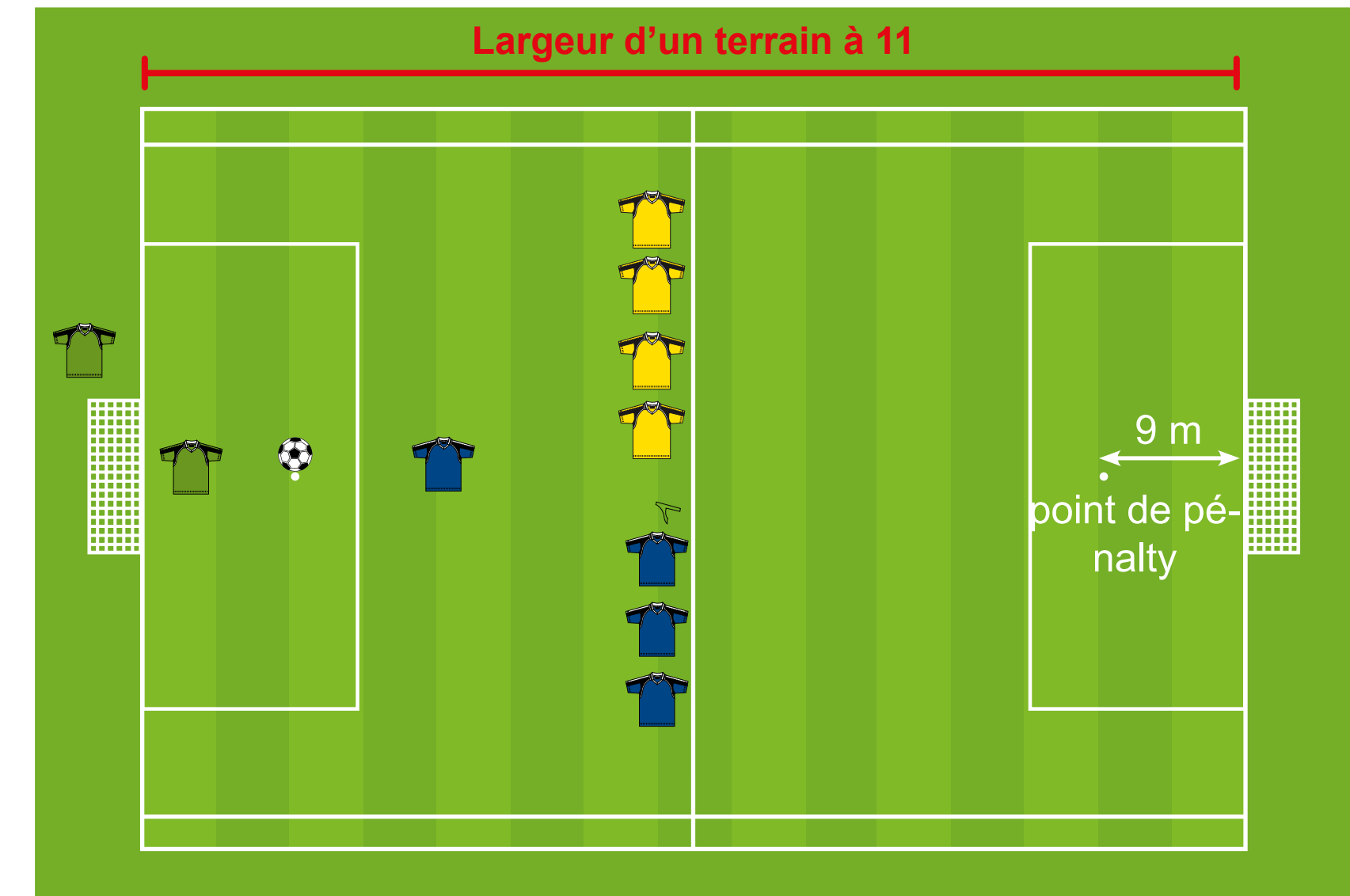
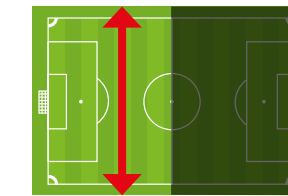
Vainqueurs  
Perdants

Vainqueur M1 x Vainqueur M2  
Perdant M1 x Perdant M2



## ORGANISATION DES COUPS DE PIED DE RÉPARATION

- > 4 tireurs par match,
- > Faire tirer tout le monde une fois lors du rassemblement,
- > Dont le gardien de but,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5<sup>e</sup> tireur s'avance...

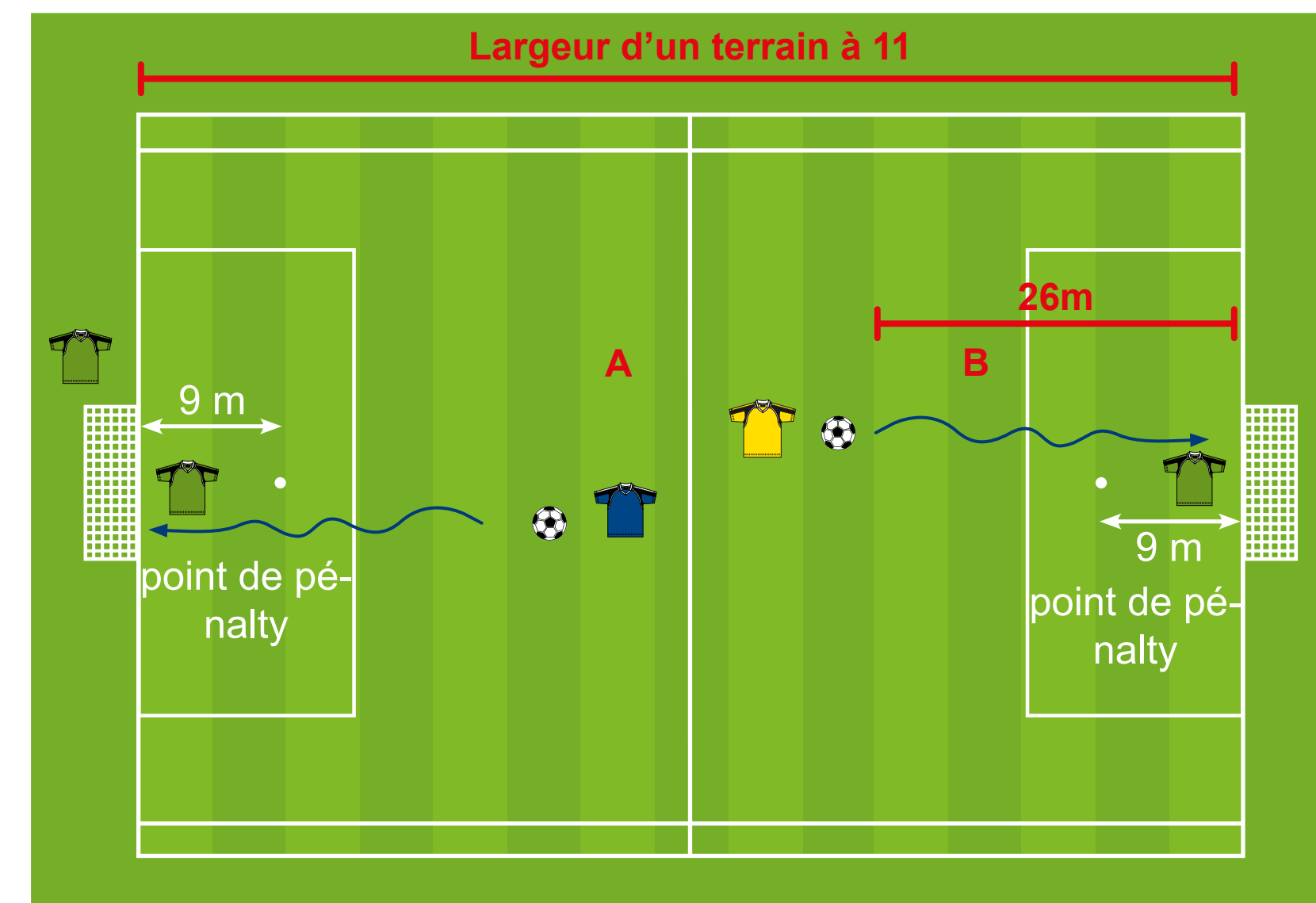
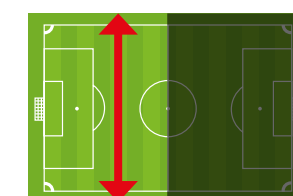






## ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

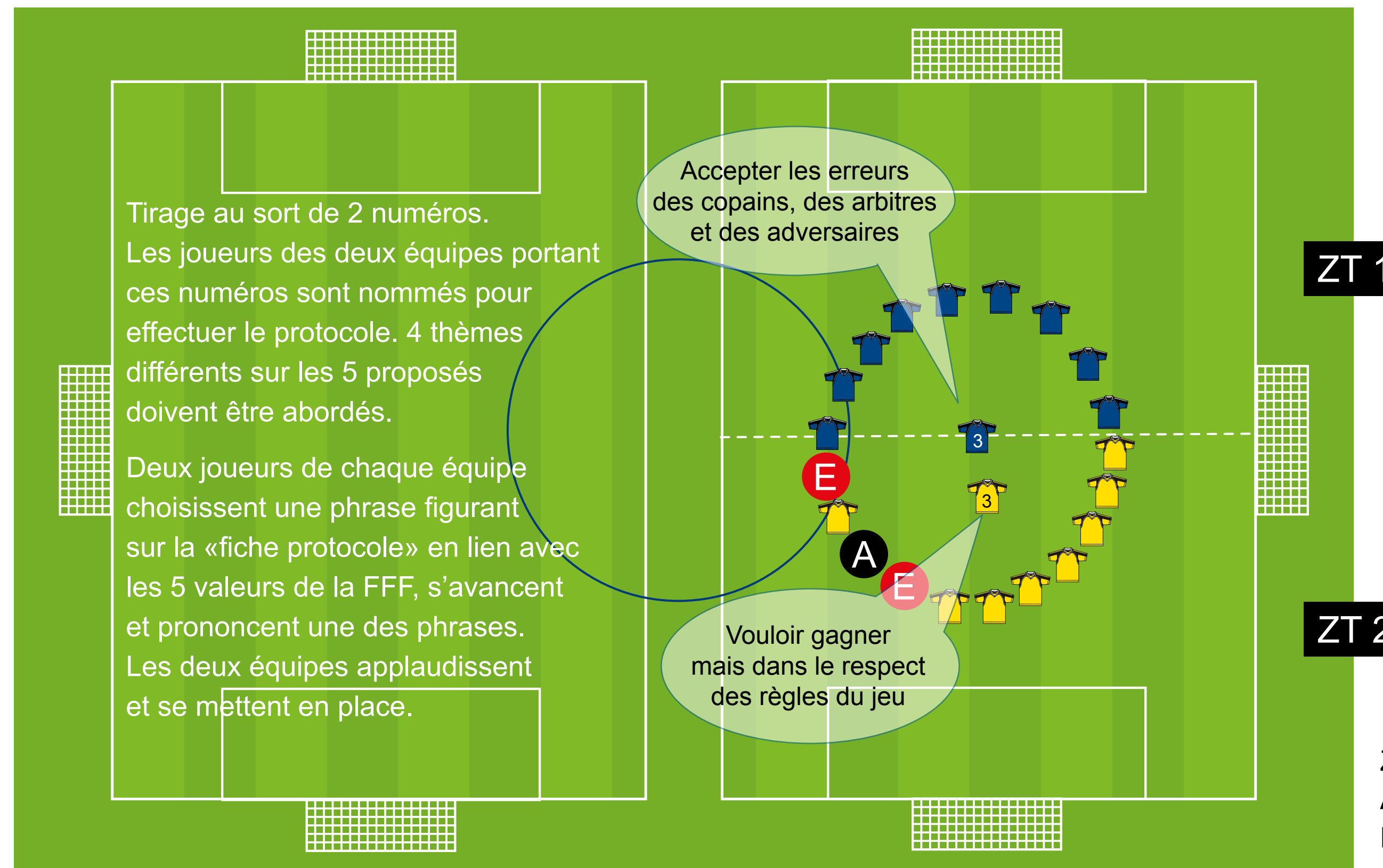
- > Départ à 26 m du but - 6'' pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du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







## EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U10/U11



Les éducateurs et dirigeants doivent distribuer ce document aux joueurs en début de saison. Les joueurs sont censés assimiler le protocole et ses messages.



## LA MI-TEMPS DES U11

PAUSE	MI-TEMPS OU INTER-MATCH
Durée ?	5 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 ?	<p><b>Se calmer</b> Revenir sur les principes de jeu. <b>Donner la parole aux enfants.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu</li> <li>• Les choses que l'on voulait faire ? Celles que l'on a bien réalisées ?</li> <li>• Se limiter à un point offensif et un point défensif</li> </ul> <p><b>Positiver</b> et valider les objectifs de la seconde période ou rencontre. Faire les rotations nécessaires.</p> <p><b>Encourager</b></p>
Sur quels éléments rebondir ? <b>Se limiter à 1 point</b>	<p><b>Les phases de jeu :</b> Mon équipe a la ballon, mon équipe n'a pas la ballon et les transitions.</p> <p><b>Principes de jeu :</b> Occupation du terrain...</p> <p><b>Intentions de jeu :</b> Privilégier les attitudes positives, les initiatives de vos joueurs dans le jeu</p>



## LE DÉFI JONGLAGE

1

### A réaliser avant chaque rencontre, 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 U11 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

### Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1'30 minutes 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 maximum)
  - Défi dans une zone (Après 10 PD ou PG, tu passes à la zone supérieure avec un nouveau défi)

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG	En mouvement
U11	30	30	10	20	15 m
U10	20	20	5	10	10 m



## 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

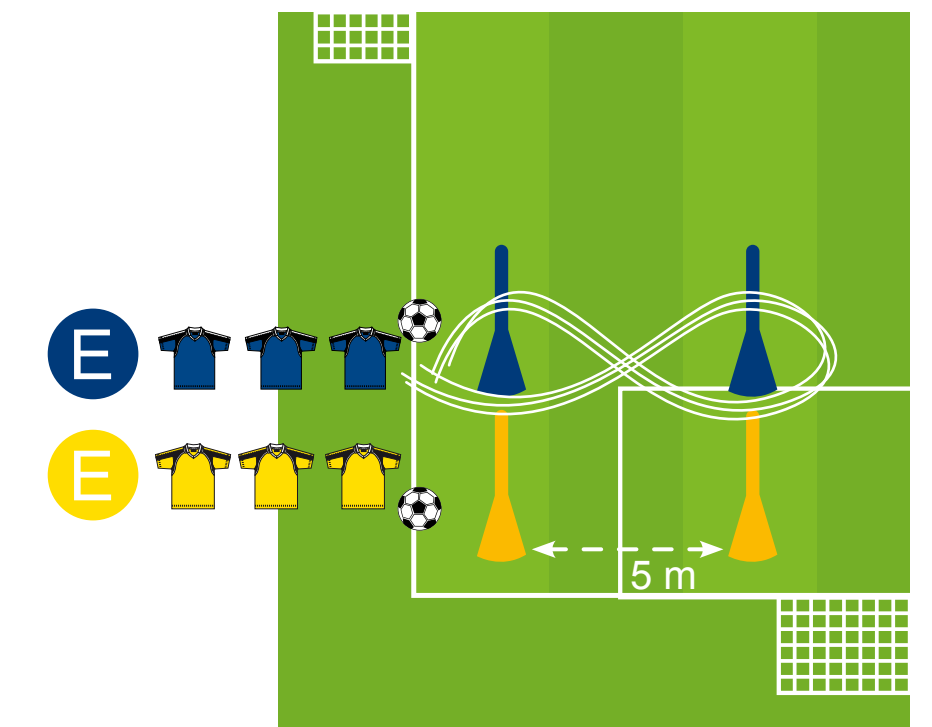
### Nombre de passages :

- > 3 maximum

4

### Consignes évolutives d'une course à l'autre :

- A - Libre
- B - Pied droit uniquement
- C - Pied gauche uniquement





## 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 avec ballon - conservation - ATELIER 2 ⌚ 5'
- > Libre ⌚ 5'

- Pensez à l'hydratation (Bidon individuel)
- Tendrez 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

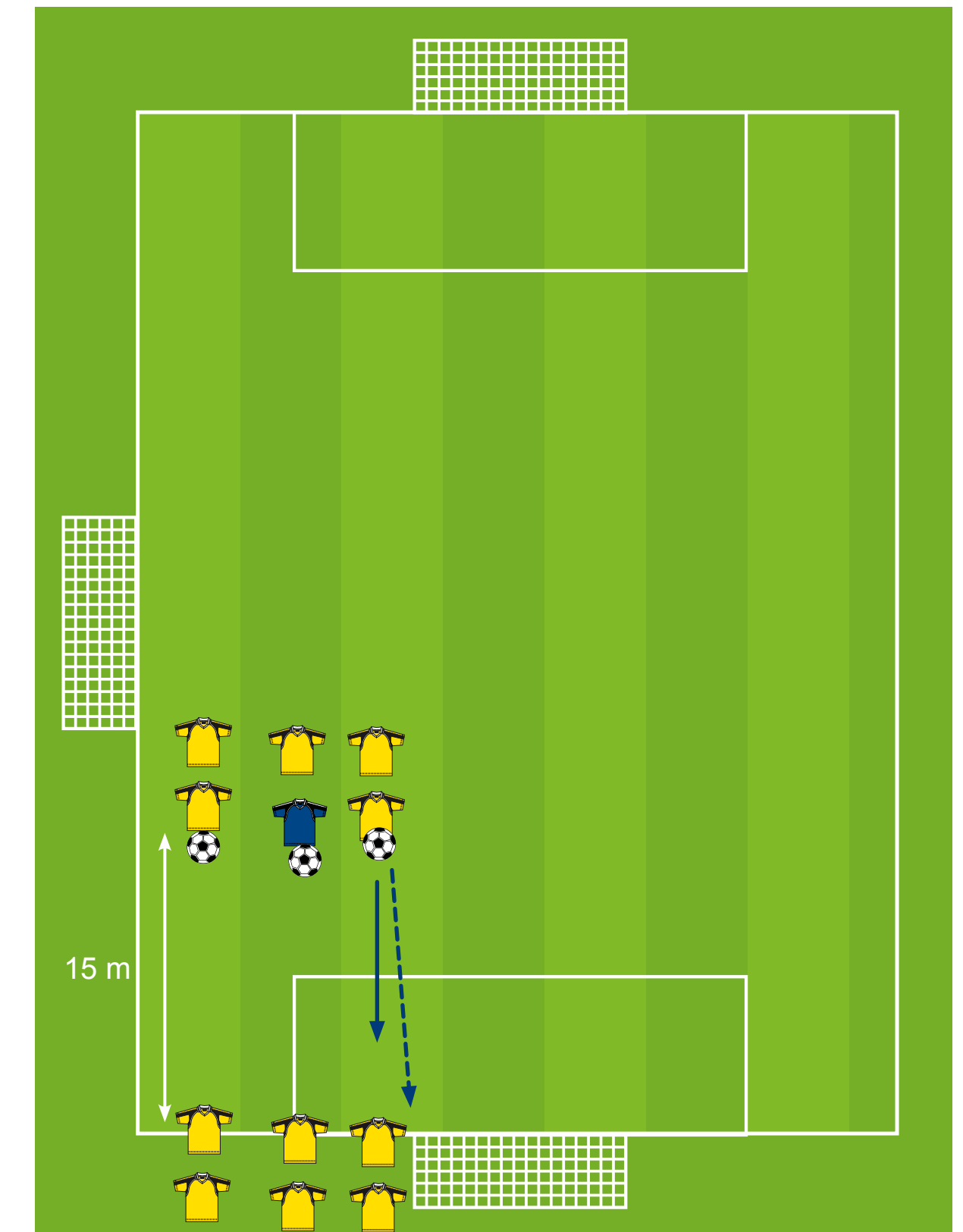
- > 1 - Pied droit
- > 2 - Pied gauche
- > 3 - Intérieur
- > 4 - Extérieur
- > 5 - Prise de balle d'un pied passe de l'autre

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

### Conservation par équipe en deux touches minimum

En aller et retour, donner le ballon aux partenaires en appui.  
Changer les appuis toutes les 1'.

### Consignes :

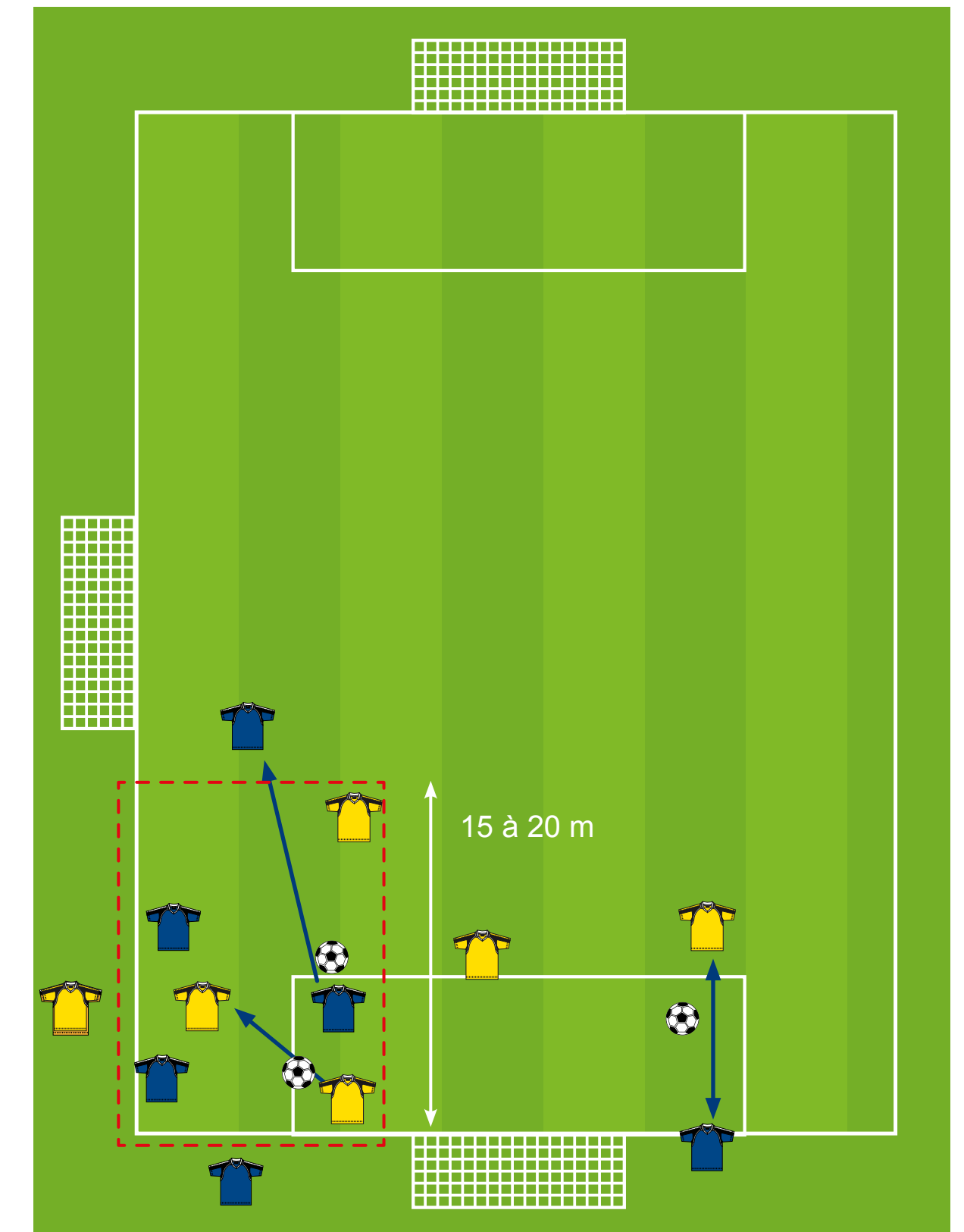
Ballon au sol.  
Le ballon ne doit jamais s'arrêter.

### Variantes :

- > **a** - Prendre la place de l'appui.
- > **b** - Valoriser si tous les joueurs ont touché le ballon.
- > **c** - Imposer un nombre de passes avant la prise d'appui.
- > **d** - Opposition entre les deux équipes.  
Combien d'allers retours sur 1'.  
Faire 2-3 manches.

### Le gardien :

Un partenaire lui adresse 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.  
Possibilité de s'échauffer avec le gardien de but adverse.





## LES REMISES EN JEU

### « LES TOUCHES EN FOOTBALL À 8 »

#### Règle de « 4 » :

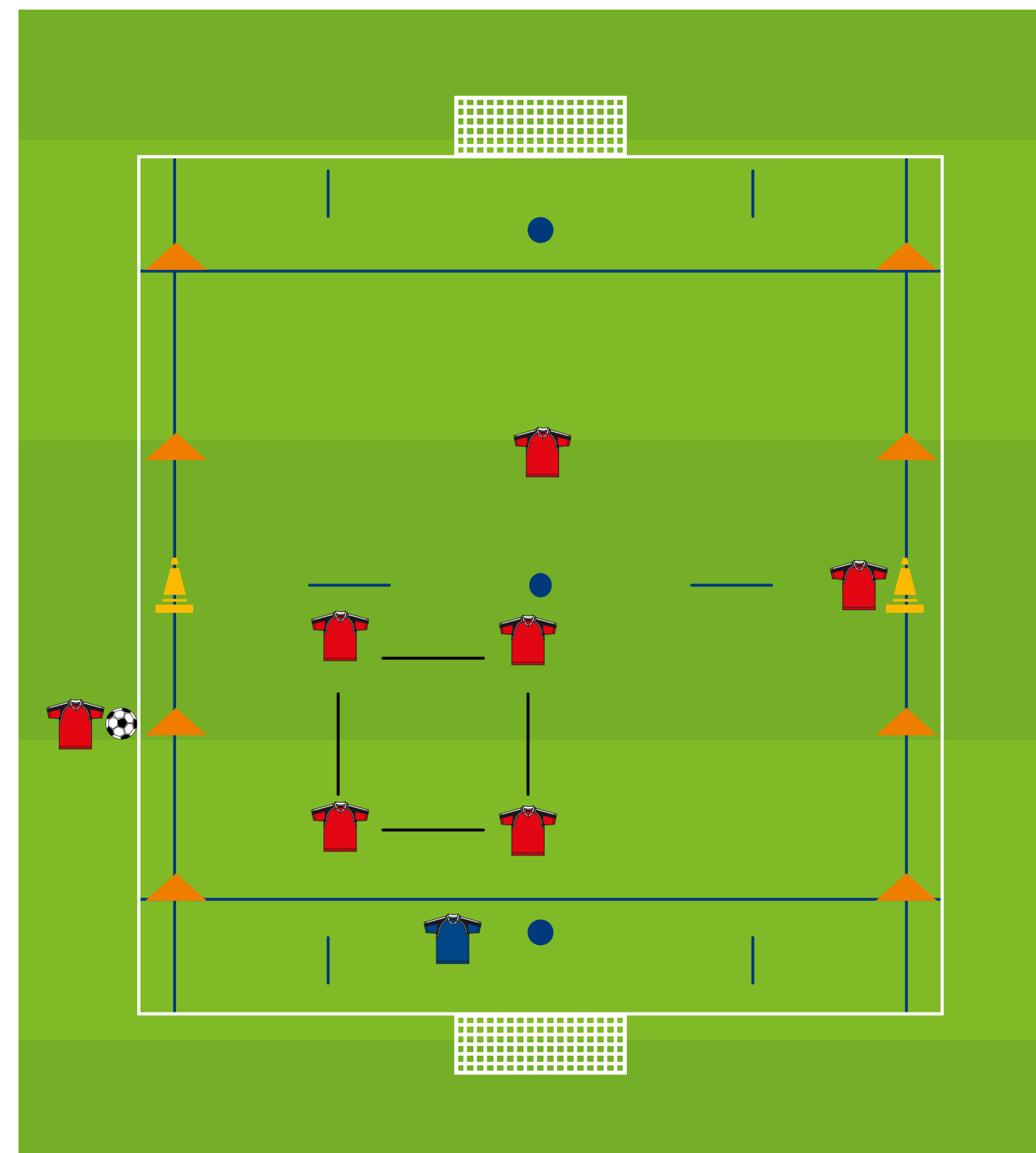
- > 4 mètres du porteur
- > 4 solutions pour le porteur
- > 4 secondes d'attente maximum

#### Déstructuration à 2 :

- > Logique du « Tiroir »

#### Déstructuration « Géométrique » à 4 :

- > Du « Carré » au « Losange » ou inversement



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

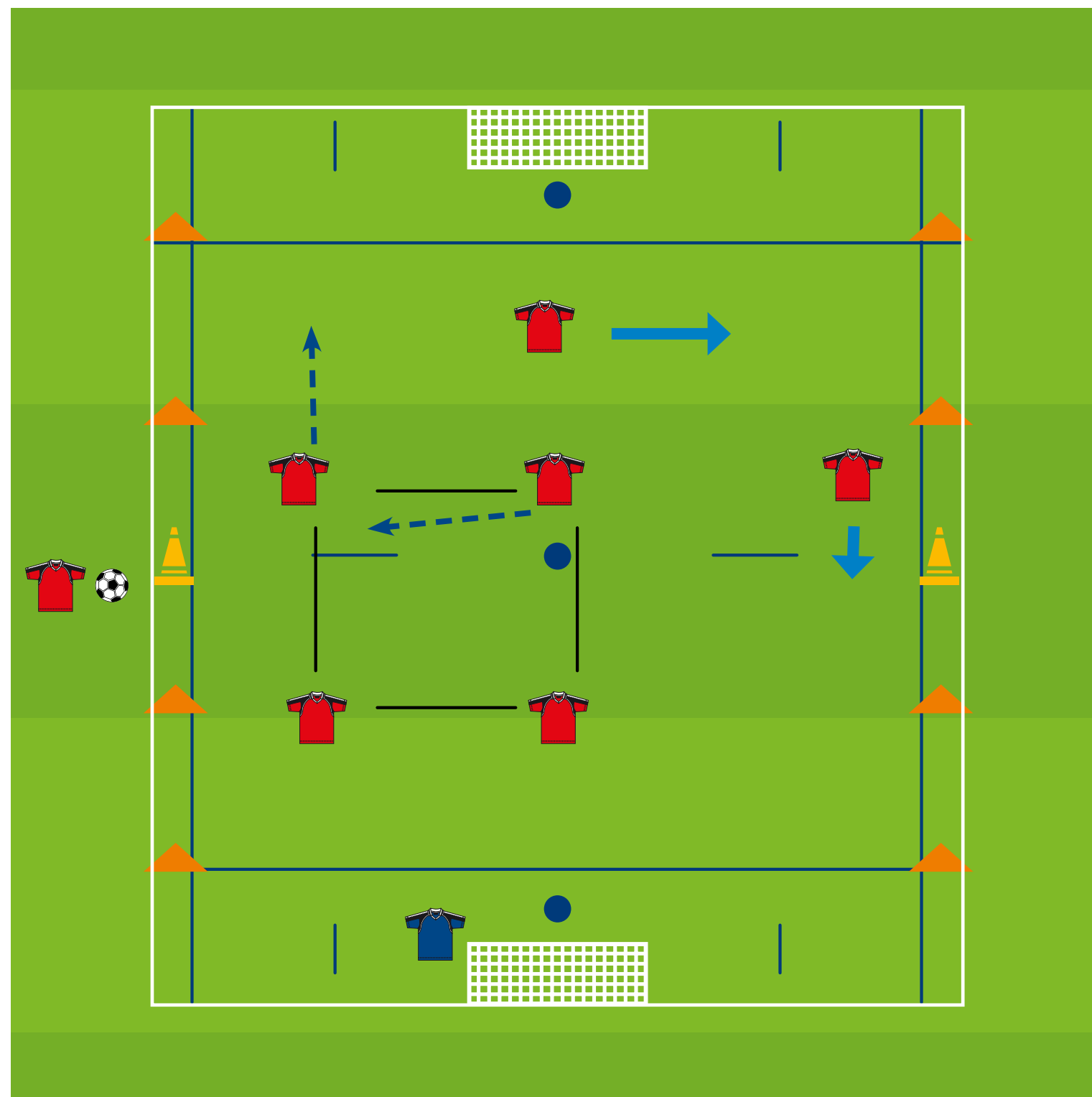


## REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique du « Tiroir » :

> Verticalité / Horizontalité

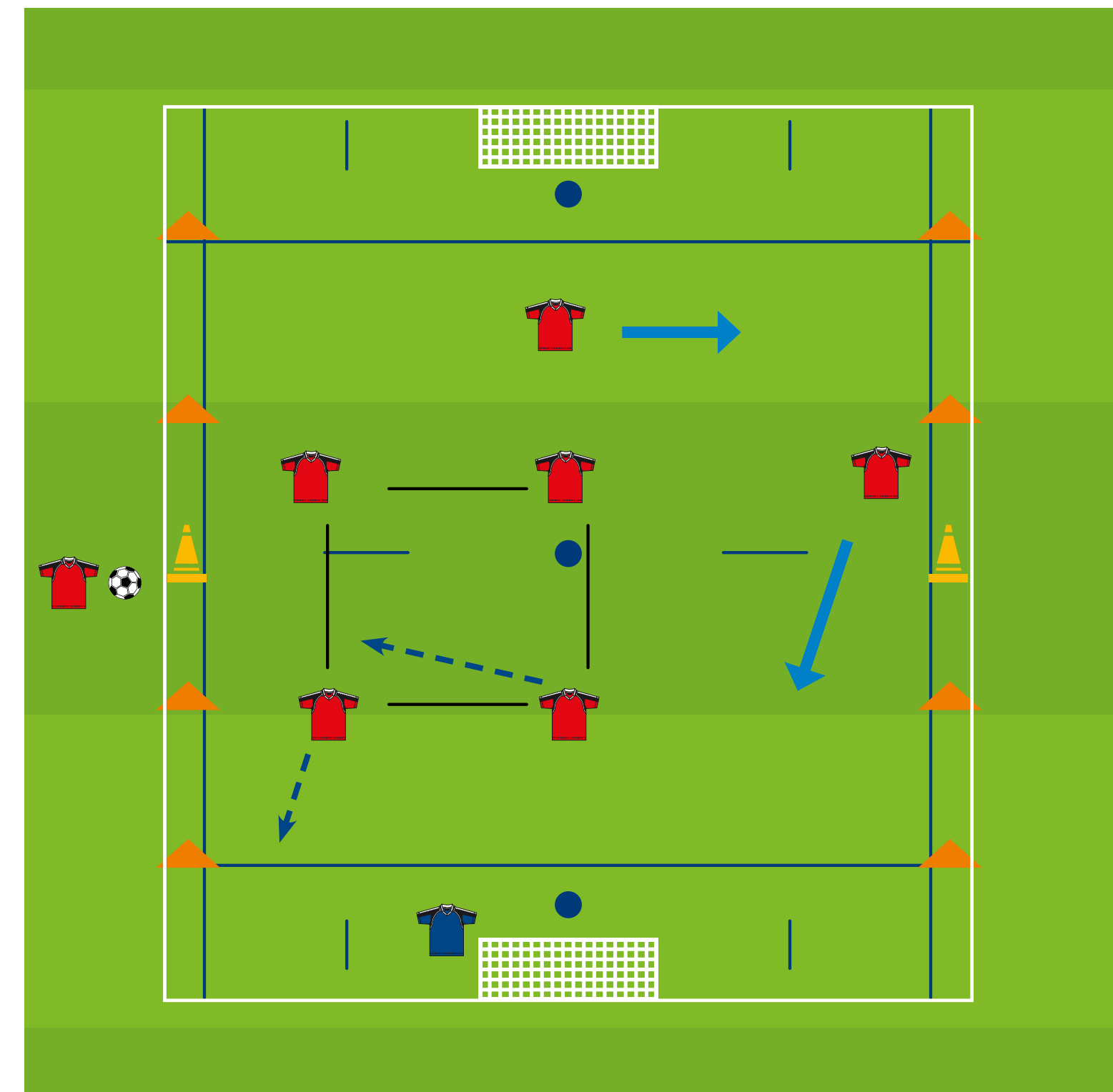
En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne haute



En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne basse

Départ « Carré »

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



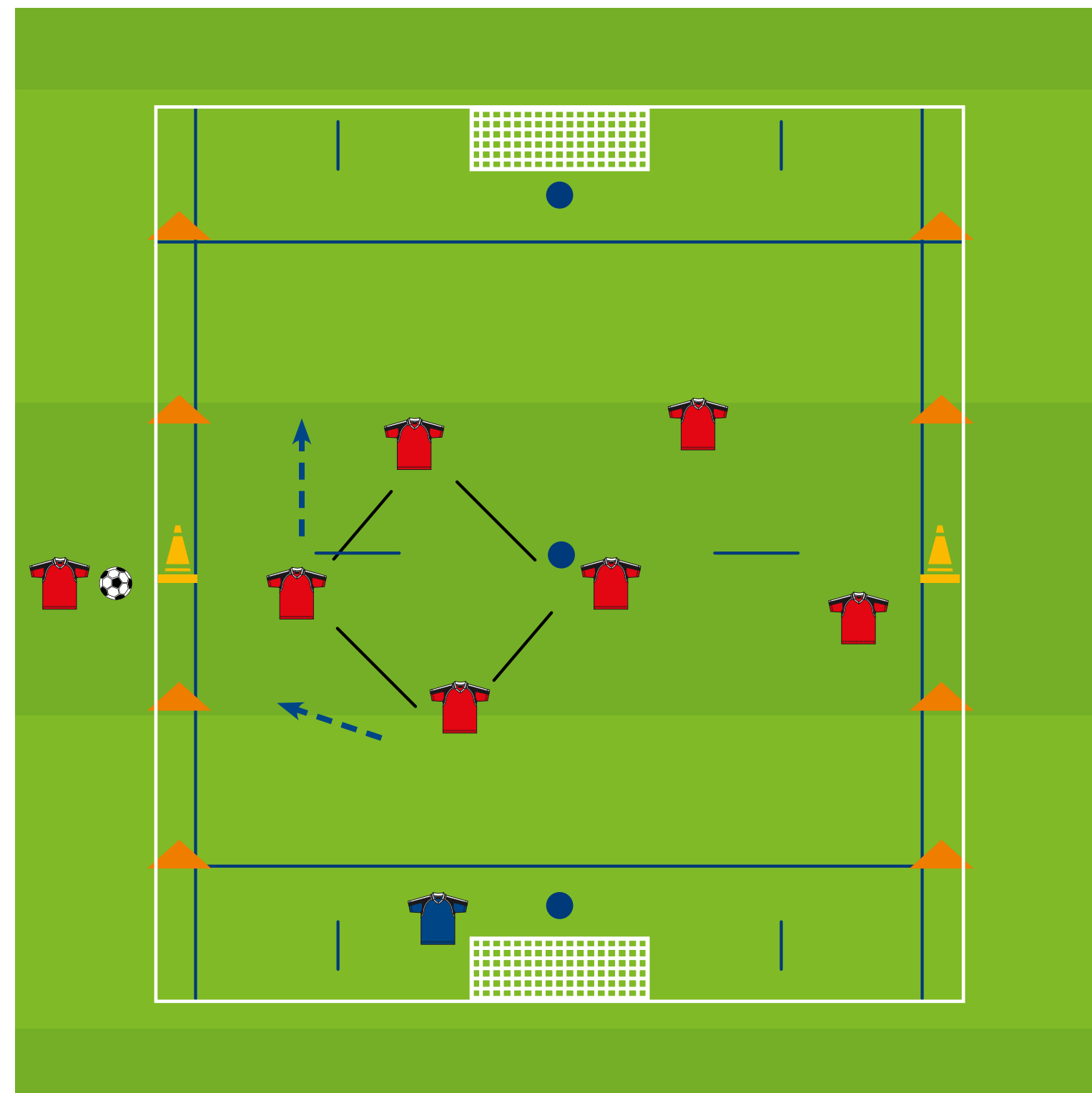


## REMISE EN JEU - TOUCHES

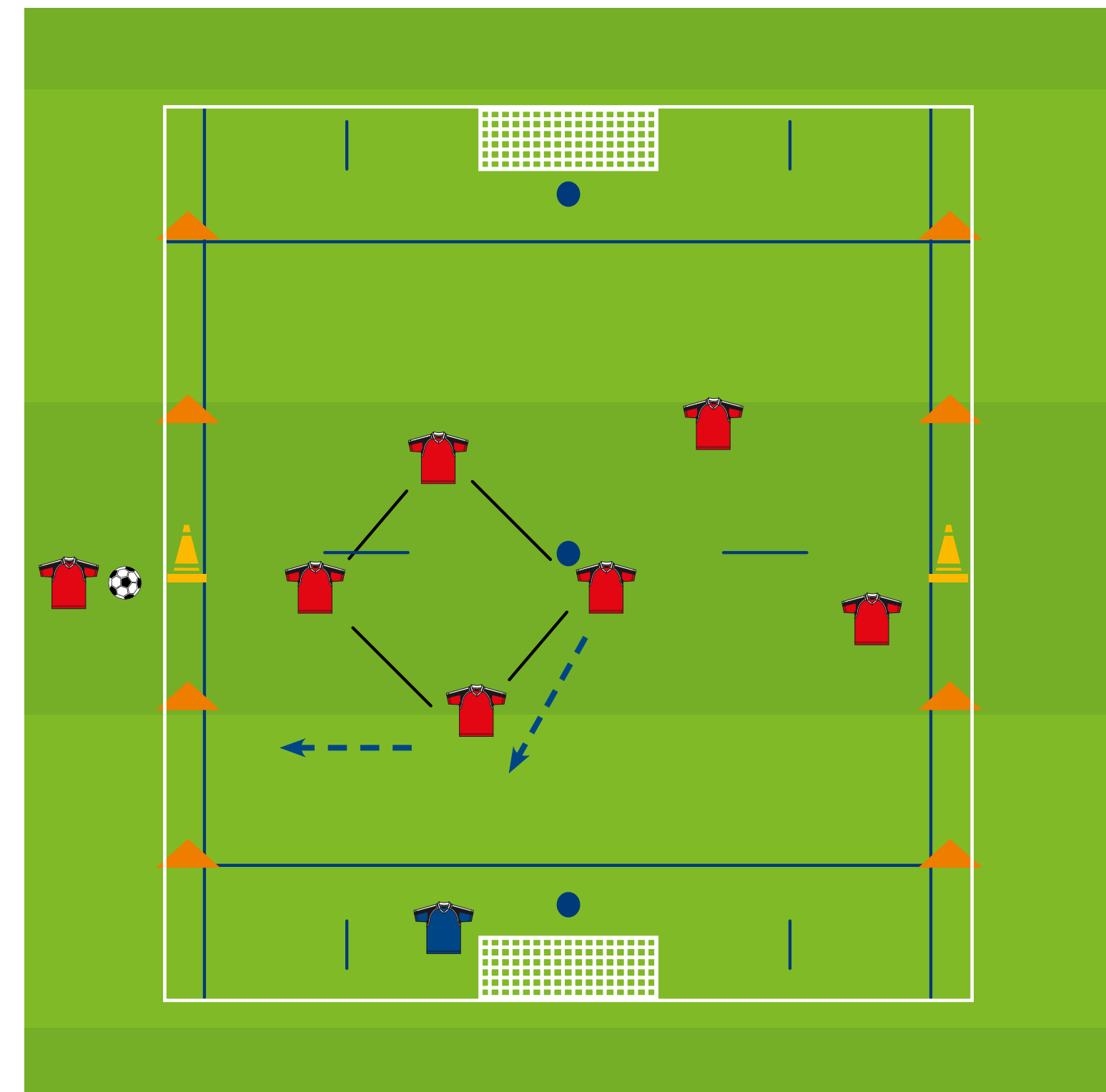
**Logique du « Tiroir » :**

> 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

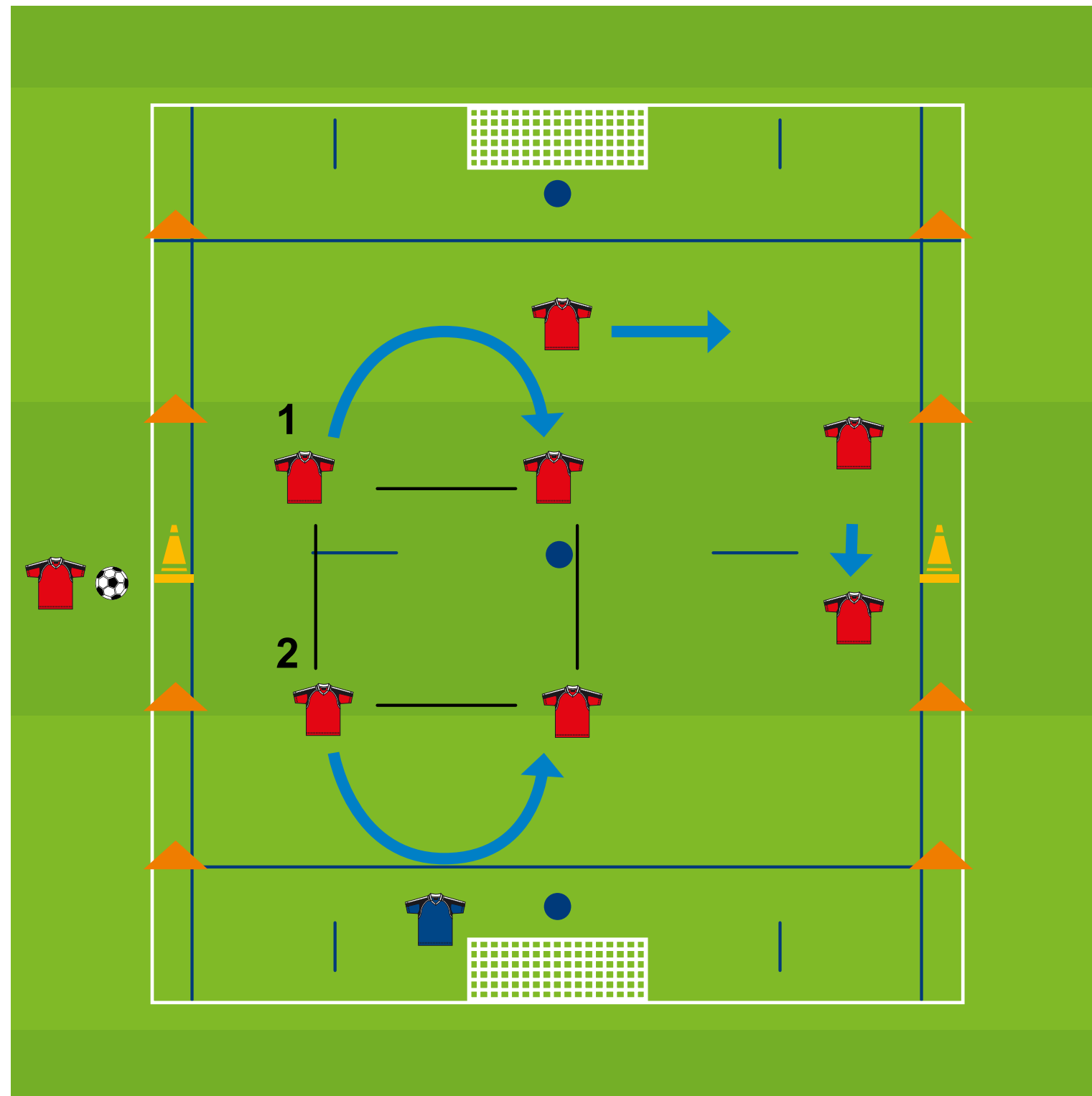


## REMISE EN JEU - TOUCHES

**Logique de rotation « Bi-sens » :**

> Horaire ou contre-horaire

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

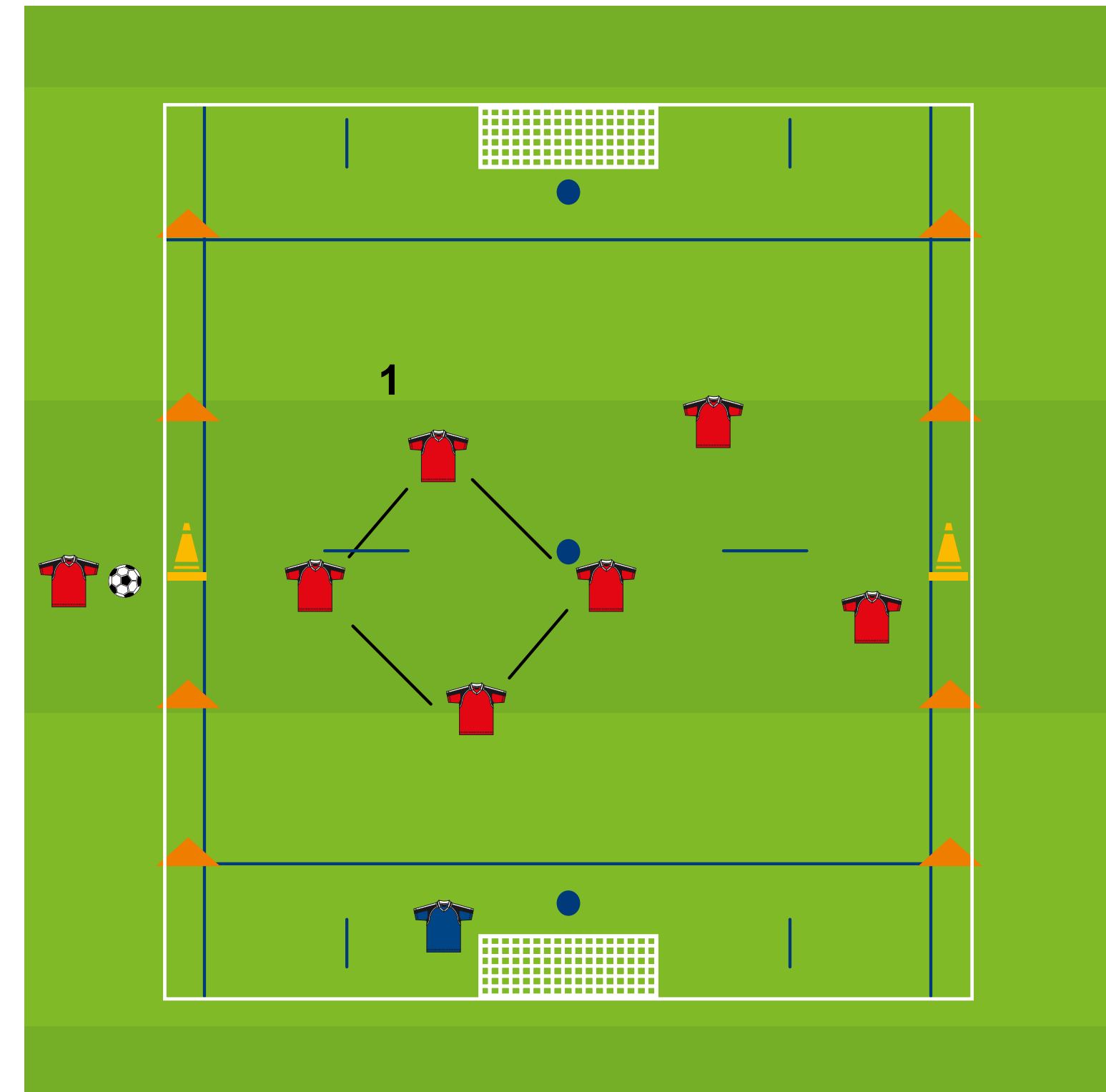


**Les joueurs (1) sera** très souvent à l'origine du signal déclencheur du système.

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 décaler
- > 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

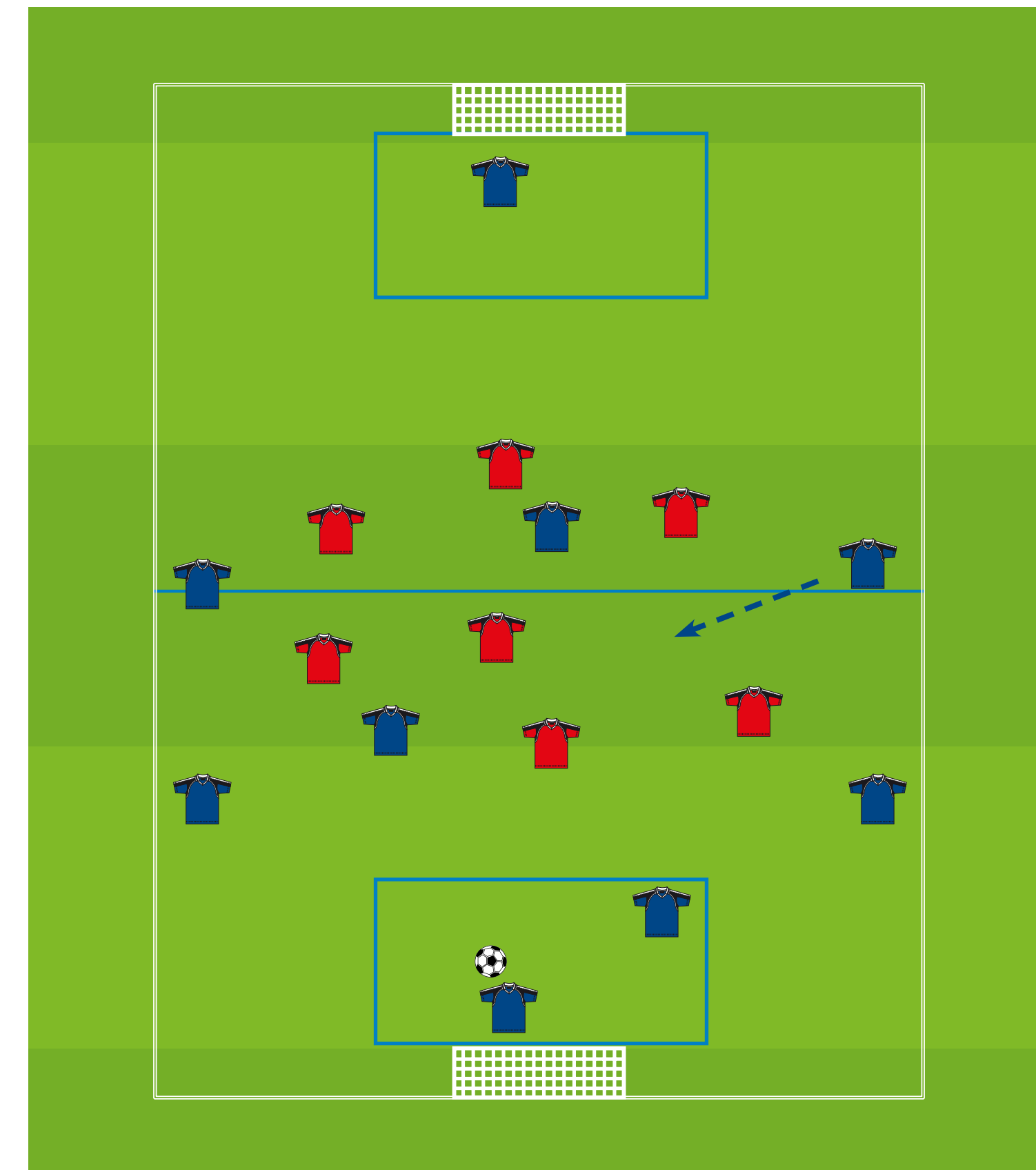
- > face au jeu – corps de  $\frac{3}{4}$

### Être en surnombre (proposition à l'intérieur)

### Ailiers (milieux excentrés) 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<sup>ème</sup> 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

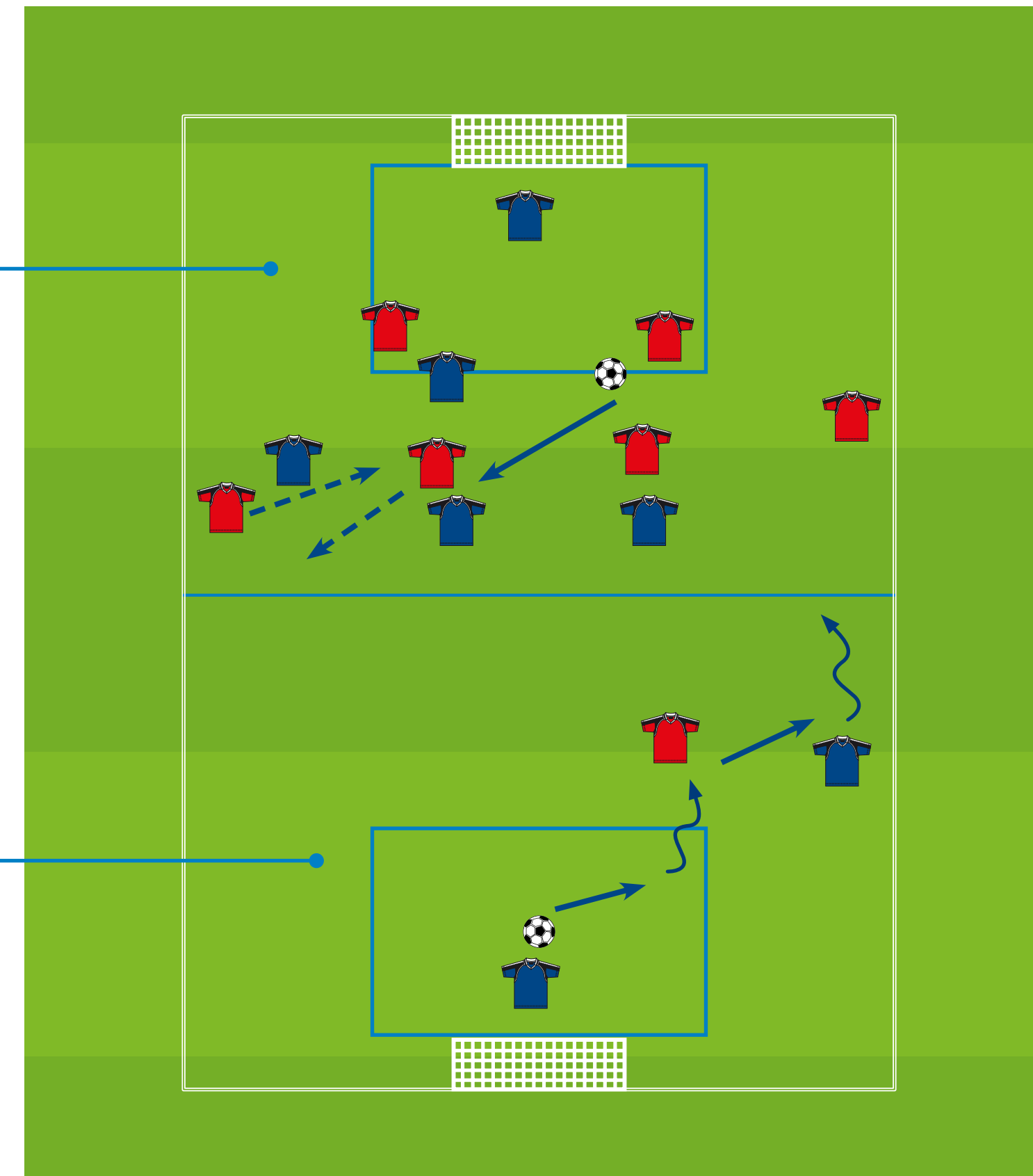
### Comment créer un temps de confort pour éviter le remplacement adverse ?

- > 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
<b>EN DEHORS DE LA PRATIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe aux réunions techniques du club</li> <li>&gt; Prépare le calendrier des rencontres</li> <li>&gt; Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)</li> <li>&gt; Met en œuvre une programmation</li> <li>&gt; Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement</li> <li>&gt; Prévoit des animations extra-sportives</li> <li>&gt; Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)</li> <li>&gt; Met en place la charte de vie avec les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)</li> <li>&gt; Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)</li> <li>&gt; Aide à la mise en place d'animations extra-sportives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur</li> <li>&gt; Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant</li> <li>&gt; Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique</li> <li>&gt; Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé</li> <li>&gt; Participe à la vie du club</li> </ul>
<b>A L'ENTRAÎNEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare et anime la séance d'entraînement</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> <li>&gt; Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)</li> <li>&gt; S'entretient avec les joueurs si besoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ouvre et ferme les vestiaires</li> <li>&gt; Accueille les joueurs</li> <li>&gt; Aide à la préparation du matériel</li> <li>&gt; Participe à l'animation de la séance si besoin</li> <li>&gt; Surveille les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Transporte son enfant</li> <li>&gt; Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant</li> </ul>
<b>LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare la rencontre</li> <li>&gt; Organise l'équipe et donne les consignes</li> <li>&gt; Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Dirige l'équipe</li> <li>&gt; Fait le bilan avec les joueurs</li> <li>&gt; Précise le prochain rendez-vous</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Distribue les équipements</li> <li>&gt; Accueille l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)</li> <li>&gt; Prépare la collation d'après-match à domicile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe au transport des joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Accueille les parents de l'autre équipe</li> <li>&gt; Encourage tous les joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Aide à la préparation de la collation</li> </ul>





## 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](mailto:D.A.Pratiques.U6-U13@fff.fr)

---