



U10/U11

LE GUIDE DES ÉDUCATEURS U10-U11



**Philosophie
et objectifs**

Organisation

**PLAISIR
APPRENTISSAGE
JEU**

**FAIRE JOUER
TOUS LES
ENFANTS**

**CRITERIUM
CLASSIQUE**

**CHALLENGE
U10 ET U11**

**TOURNOI ET
JOURNEE
FUTSAL**



LA CHARTE DE L'EDUCATEUR

U10/U11

1 **ETRE**

en tenue de sport



2 **FAIRE RESPECTER**

Les partenaires, adversaires, éducateurs, arbitres, installations et le matériel



3 **SANCTIONNER**

La violence physique ou verbale, La tricherie



4 **FAVORISER**

- Le comportement positif de l'équipe, plutôt que le résultat
- Le caractère biologique de l'enfant plutôt que le considérer comme un adulte



5 **ETRE LUCIDE ET CONSCIEUX**

en évitant de

- Laisser un enfant sur le banc de touche plus de 2/3 du temps
- De faire du favoritisme vis à vis de certains joueurs
- De disjoncter lorsqu'un joueur a raté une occasion
- De critiquer de façon agressive un joueur devant toute l'équipe (favoriser le tête à tête au calme)
- De critiquer ou insulter un arbitre (favoriser l'explication calme après le match)



6 **BANIR TOUTE EXPRESSION EXCESSIVE** telle que

- C'est grâce à moi si l'équipe a gagné
- Si on perdu c'est à cause des joueurs
- Si on a perdu c'est à cause de l'arbitre
- Mon équipe est vraiment nulle !



7 **ETRE FORMATEUR**

c'est surtout savoir :

- Expliquer de façon collective la victoire ou la défaite
- Souligner le comportement positif ou négatif de l'équipe
- Apporter à chaque fois les corrections techniques ou tactiques éventuelles lors des entrainements
- Féliciter la bonne prestation ou le comportement positif et sportif de l'équipe
- Maintenir un "esprit d'équipe" en favorisant toujours l'aspect collectif



8 **ETRE EDUCATEUR** c'est

- Respecter, Conseiller,
- Encourager
- Faire confiance,
- Donner des solutions
- Eviter de critiquer insulter,
- Ne pas être démagogique

8

9 **ETRE EDUCATEUR** c'est aussi :

- Avoir un comportement sérieux,
- Etre à l'écoute des joueurs
- Garder en toute circonstance sa lucidité,
- Etre aimable serein et serviable
- Douche avec les joueurs est INTERDITE



10 **ATTENTION**

EDUCATEUR ne veut pas dire «COPAIN»
EDUCATEUR ne veut pas dire «PARENT»
EDUCATEUR ne veut pas dire «NOUNOU»

Par conséquent le Respect mutuel est de rigueur...



CHACUN SON RÔLE

U10/U11

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	<ul style="list-style-type: none">> 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	<ul style="list-style-type: none">> 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	<ul style="list-style-type: none">> 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	<ul style="list-style-type: none">> 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	<ul style="list-style-type: none">> Ouvre et ferme les vestiaires> Accueille les joueurs> Aide à la préparation du matériel> Participe à l'animation de la séance si besoin> Surveille les joueurs	<ul style="list-style-type: none">> Transporte son enfant> Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none">> 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	<ul style="list-style-type: none">> 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	<ul style="list-style-type: none">> 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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (1/2)

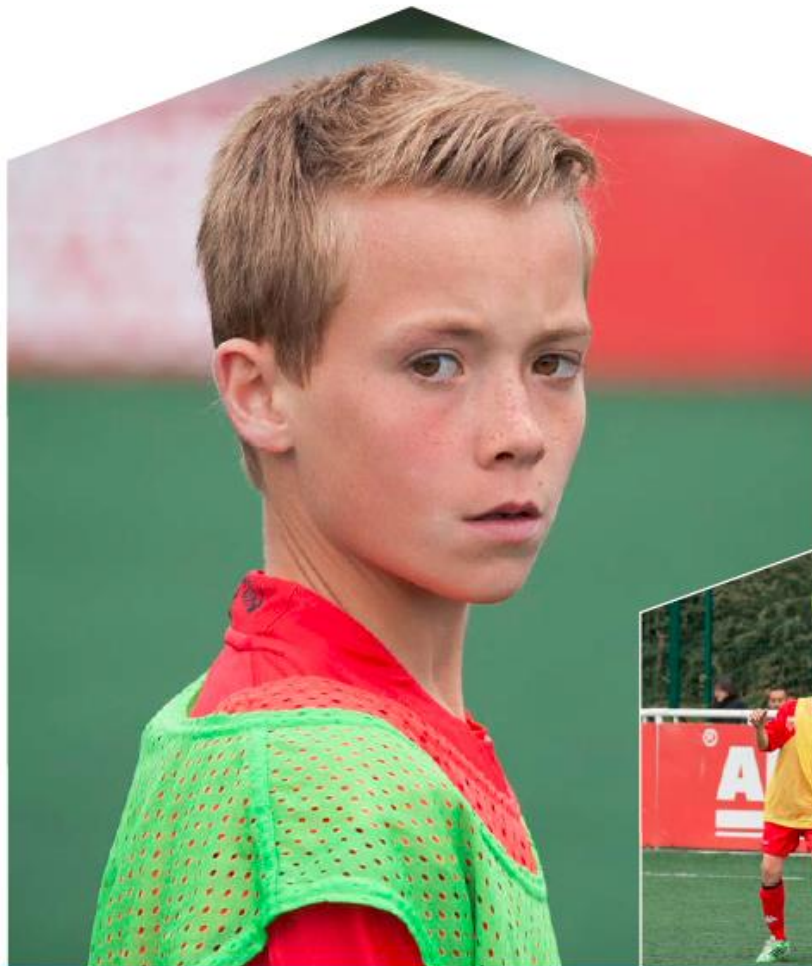


MIEUX LE CONNAÎTRE !

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 délaissier 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 »**



LES COMPÉTENCES SPORTIVES

TACTIQUE	TECHNIQUE	PSYCHOLOGIQUE	ATHLÉTIQUE
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur	Contrôler des ballons au sol pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste.	Avoir un état d'esprit exemplaire	Développer la vitesse d'exécution
Jouer vers l'avant collectivement ou individuellement entre les lignes adverses	Frapper son ballon pied droit, pied gauche avec les différentes surfaces de contacts, notamment de l'intérieur du pied.	Rester concentré	Travailler la coordination, motricité.
Sécuriser et maîtriser la possession	Conduire pied droit pied gauche sans regarder le ballon	S'engager totalement	
Changer de rythme de jeu	Conserver le ballon en utilisant son corps	Avoir confiance en soi	
Garder le temps d'avance pour finir l'action	Marquer en un contre un avec le gardien	Être persévérant	
Être réactif à la perte du ballon empêcher l'adversaire de s'organiser	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Reformer le bloc équipe	Réaliser 25 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 15 alternés et 10 têtes.		
Récupérer le ballon proche de son but			

U10/U11

LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLÉRANCE	SOLIDARITÉ
COMPÉTENCES	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
	Connaître les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
			Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
			Maîtriser la règle du hors-jeu	S'hydrater pour jouer	

LOIS DU JEU U10-U11

U10/U11

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2 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 U9 autorisés par équipe. Possibilité d'accueillir les U12 Féminines 😊 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	Critérium classique : 2x25 min Challenge U10 ou U11 : en fonction du nombre d'équipes
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 13 m 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 13m
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

COUP DE PIED DE BUT

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

Comme au football à 11, les adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon. Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain.

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.





HORS JEU

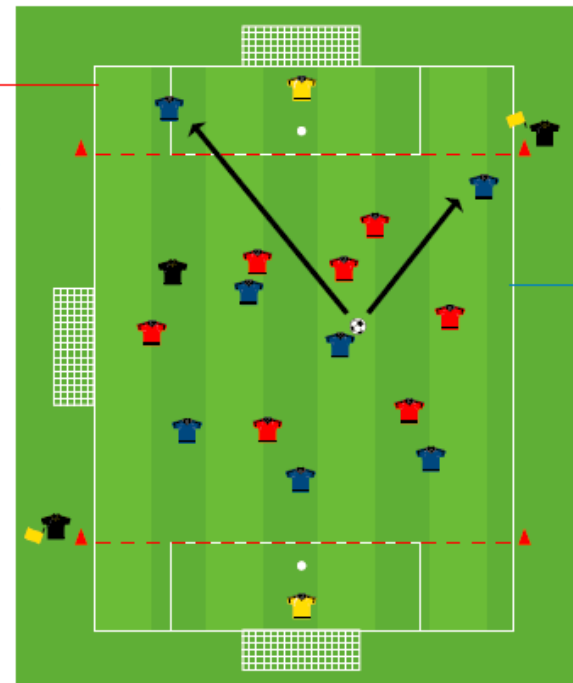
À partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > 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.

HORS JEU

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



PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

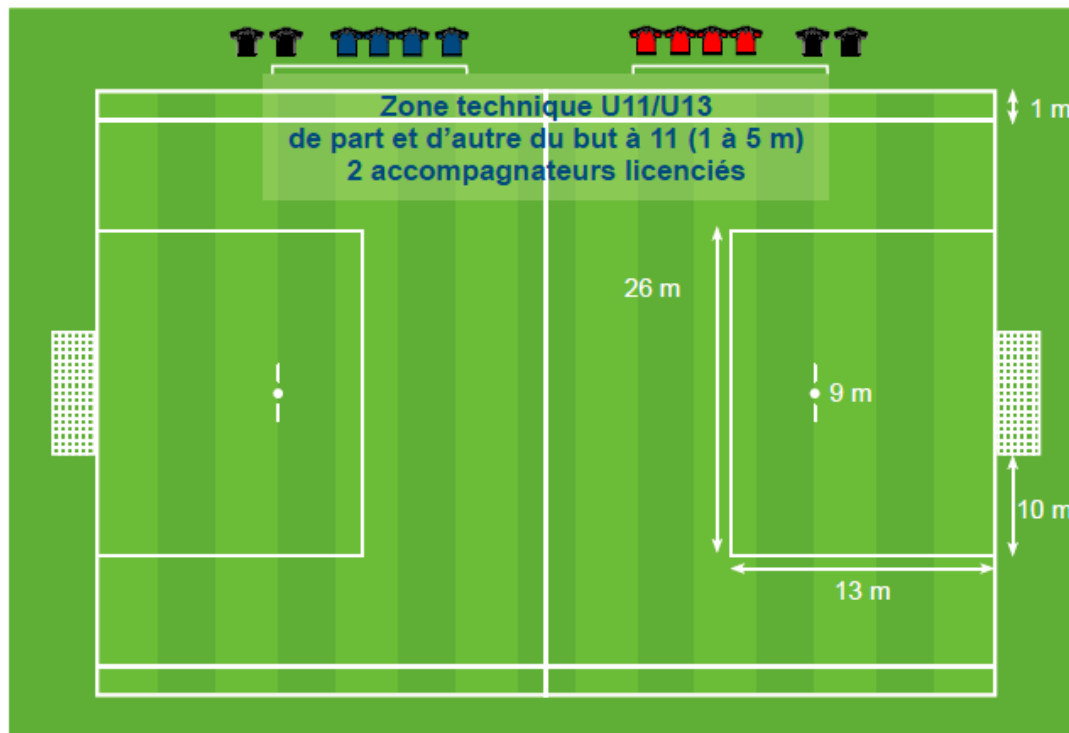
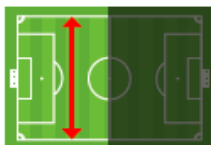
RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



ADMINISTRATIF



SAISON 2020 - 2021 CATÉGORIE U10/U11
 U9 né(e)s en 2012 - U10 né(e)s en 2011 - U11 né(e)s en 2010

ADVERSAIRE :

DATE :/...../..... JOURNEE N° : POULE N° :

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE :

LICENCE N° : Tél :

A compléter pour chaque rencontre

FEUILLE DE PRÉSENCE A REMETTRE CORRECTEMENT REMPLIE LE JOUR DE LA RENCONTRE AU CLUB RECEVANT, SI NON AMENDE AU CLUB

	N O M - P R E N O M : ÉDUCATEURS / DIRIGEANTS	N° LICENCE	Prés.
1-			
2-			
3-			
4-			
5-			

RESERVE AUX U9 - MAXIMUM 3 PAR EQUIPE

	N O M - P R E N O M	N° LICENCE	NE(E) LE	N° d'équipe	Bles
1-					
2-					
3-					
4-					
5-					
6-					
7-					
8-					
9-					
10-					
11-					
12-					

Feuille de présence
A remettre au responsable du club accueillant
avant le début des rencontres
Si non remis, amende réglementaire

A compléter
(informatiquement ou
manuellement) avec
tous les licenciés du
club et noter le
numéro d'équipes des
joueurs présents.

	N O M - P R E N O M	N° LICENCE	Prés.
1-			
2-			
3-			
4-			
5-			
6-			
7-			
8-			
9-			
10-			

Signer et remettre au responsable
du club recevant

SIGNATURE DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE :

Conseil d'utilisation :
 1) Remplir informatiquement les parties grises de cette fiche en début de saison et conserver l'originale au CLUB,
 2) Pour chaque rencontre, faire une photocopie de cette fiche et remplir correctement les parties non grisées :
 - Mettre le numéro d'équipe dans la case "Prés."
 - Cocher la case "Bles." du joueur (euse) en cas de blessure le jour de la rencontre
 - Signer cette fiche par le responsable de catégorie

Feuille de rencontre
(sous format
enveloppe)

A compléter par le club
recevant, glisser les
feuilles de présence de
chaque club et
retourner au district

Indiquer le score, nom et
n° de licence de l'arbitre
de chaque rencontre

DISTRICT DE L'ESSONNE DE FOOTBALL			
District de l'Essonne - 52 rue du Mesnil - CS 230009 - 91220 BRÉTIGNY SUR ORGE Fax : 01-60-84-65-74			
Association déclarée sous le n° 02897 du 23.12.90			
FOOTBALL à 8 - U10/U11 - CRITERIUM CLASSIQUE			
FEUILLE DE RENCONTRES - PHASE 1 (octobre à décembre)			
Fair-Play - Le football est un jeu - Le premier droit de l'enfant est de participer			
Obligation : Tous les enfants doivent participer à la rencontre avec un temps de jeu égal de 50% minimum			
DATE :/../.....	JOURNEE N° :	POULE :	
Club RECEVANT :			
Nom du responsable de catégorie :		N° de licence :	
Club VISITEUR :			
Nom du responsable de catégorie :		N° de licence :	
RESULTATS DES RENCONTRES			SIGNATURE RESPONSABLE CLUB RECEVANT
EQUIPES	But(s) Club Receiving	But(s) Club Visiteur	
N° 1			Nom de l'arbitre : N° de licence :
N° 2			
N° 3			SIGNATURE RESPONSABLE CLUB VISITEUR
N° 4			Nom de l'arbitre : N° de licence :
Tps : 2x25 min pour toutes les équipes Rappelez l'adversaire pour confirmer les horaires et le lieu des rencontres Défi jonglerie à réaliser avant ou après les rencontres		Règles du jeu : 1) Relance du gardien à la main ou au pied avec le ballon au sol (pas de volée ou demi-volée) 2) hors-jeu à partir de la ligne des 13 mètres	
Feuille de RENCONTRE(S) à retourner au DISTRICT avant le mardi midi suivant la date d'organisation.			
NB : L'absence de renseignements demandés entrainera des sanctions financières			

A compléter par le
responsable de catégorie
du club recevant

A compléter par le
responsable de catégorie
du club visiteur

Signature des
responsables des 2 clubs

RECTO

Feuille de rencontre
(sous format
enveloppe)

A compléter par le club
recevant, glisser les
feuilles de présence de
chaque club et
retourner au district

Indiquer le motif si défi
non réalisé
Amende règlementaire si
défi non réalisé

Indiquer des observations
diverses et joueurs
blessés

FOOTBALL à 8 - U10/U11 - CRITERIUM CLASSIQUE

ATELIER JONGLERIE EN MIROIR - phase 1 (Octobre/Décembre)

30 jonglages pieds (reprise d'appuis obligatoire entre chaque jongle) - 2 essais (notez le meilleur score-MS)
1 touche de rattrapage non comptabilisé - départ libre

Club RECEVANT :

Equipe 1		Equipe 2		Equipe 3		Equipe 4	
N°	MS	N°	MS	N°	MS	N°	MS
Joueur 1		Joueur 1		Joueur 1		Joueur 1	
Joueur 2		Joueur 2		Joueur 2		Joueur 2	
Joueur 3		Joueur 3		Joueur 3		Joueur 3	
Joueur 4		Joueur 4		Joueur 4		Joueur 4	
Joueur 5		Joueur 5		Joueur 5		Joueur 5	
Joueur 6		Joueur 6		Joueur 6		Joueur 6	
Joueur 7		Joueur 7		Joueur 7		Joueur 7	
Joueur 8		Joueur 8		Joueur 8		Joueur 8	
Joueur 9		Joueur 9		Joueur 9		Joueur 9	
Joueur 10		Joueur 10		Joueur 10		Joueur 10	
Joueur 11		Joueur 11		Joueur 11		Joueur 11	
Joueur 12		Joueur 12		Joueur 12		Joueur 12	

Indiquer le nom du club
et le meilleur score de
chaque joueur du club
recevant

Club VISITEUR :

Equipe Visiteuse 1		Equipe Visiteuse 2		Equipe Visiteuse 3		Equipe Visiteuse 4	
N°	MS	N°	MS	N°	MS	N°	MS
Joueur 1		Joueur 1		Joueur 1		Joueur 1	
Joueur 2		Joueur 2		Joueur 2		Joueur 2	
Joueur 3		Joueur 3		Joueur 3		Joueur 3	
Joueur 4		Joueur 4		Joueur 4		Joueur 4	
Joueur 5		Joueur 5		Joueur 5		Joueur 5	
Joueur 6		Joueur 6		Joueur 6		Joueur 6	
Joueur 7		Joueur 7		Joueur 7		Joueur 7	
Joueur 8		Joueur 8		Joueur 8		Joueur 8	
Joueur 9		Joueur 9		Joueur 9		Joueur 9	
Joueur 10		Joueur 10		Joueur 10		Joueur 10	
Joueur 11		Joueur 11		Joueur 11		Joueur 11	
Joueur 12		Joueur 12		Joueur 12		Joueur 12	

Indiquer le nom du club
et le meilleur score de
chaque joueur du club
visiteur

MOTIF SI DEFIS NON REALISES:

OBSERVATIONS / JOUEURS BLESSES

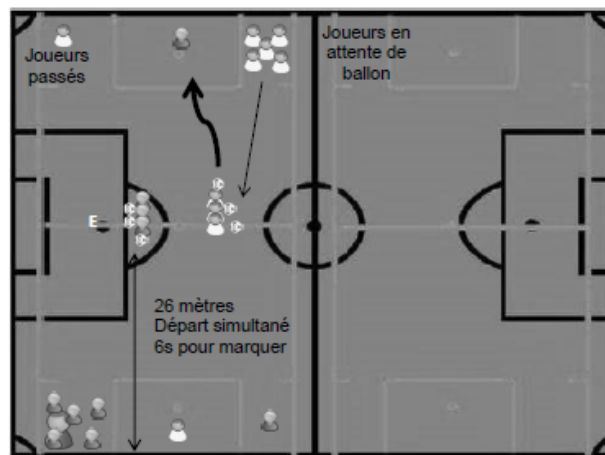
VERSO
1^{er} PHASE

Feuille de rencontre
(sous format
enveloppe)

A compléter par le club
recevant, glisser les
feuilles de présence de
chaque club et
retourner au district

FOOTBALL à 8 - U10/U11 - CRITERIUM CLASSIQUE

Shoot-out (1c1 avec le gardien) - Phase 2 (Janvier/Juin)



CONSIGNES

Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but)
Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs)
Si une équipe est en infériorité numérique, les joueurs supplémentaires passent seuls.
Aucun joueur ne passe 2 fois.
L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.

RESULTATS DU SHOOT OUT

nombre de buts marqués en moins de 6s

EQUIPE 1		EQUIPE 2		EQUIPE 3		EQUIPE 4	
RECEVANT	VISITEUR	RECEVANT	VISITEUR	RECEVANT	VISITEUR	RECEVANT	VISITEUR

MOTIF SI DEFIS NON REALISES:

OBSERVATIONS / JOUEURS BLESSES

Indiquer le score de
chaque équipe

Indiquer le motif si défi
non réalisé
Amende règlementaire si
défi non réalisé

Indiquer des observations
diverses et joueurs
blessés

VERSO
2^{ème} PHASE



L'ORGANISATION DES RENCONTRES



DEROULEMENT TYPE D'UNE RENCONTRE

J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

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

PENDANT LES RENCONTRES

Réaliser le défi technique

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





U10/U11

CRITERIUM CLASSIQUE U10-U11



Organisation

**Protocole
Fair-Play**

Avant la rencontre

**1 défi
technique**

**RENCONTRE
2 x 25min**

**Protocole
Fair-Play**

Après la rencontre



- 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



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'AVANT MATCH U10-U11

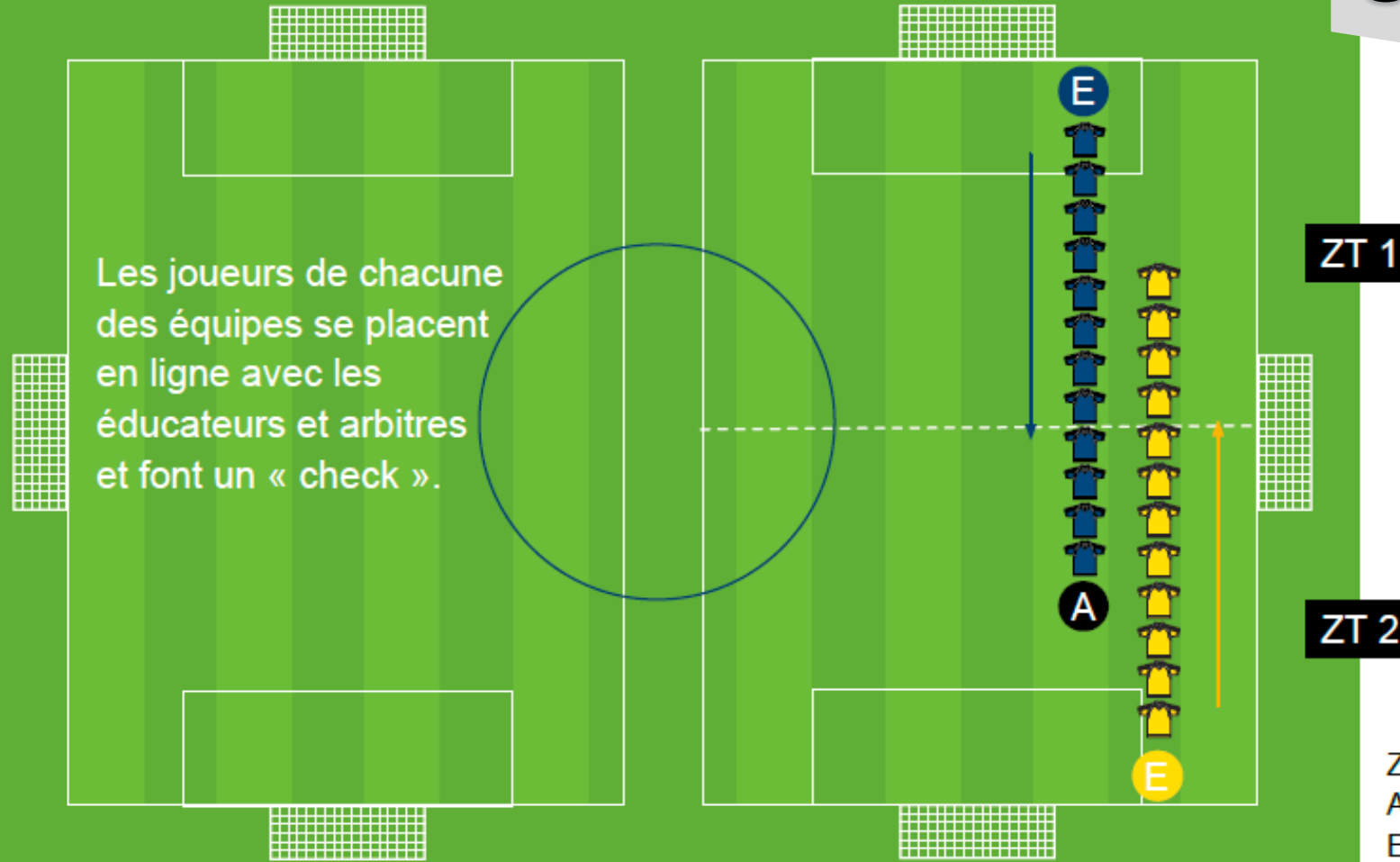
U10/U11

FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

Les joueurs de chacune des équipes se placent en ligne avec les éducateurs et arbitres et font un « check ».



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Édicateur



Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs





LE DÉFI TECHNIQUE D'AVANT MATCH



PREMIERE PHASE : DEFI JONGLERIE

U10/U11

Les bleus,
c'est parti !

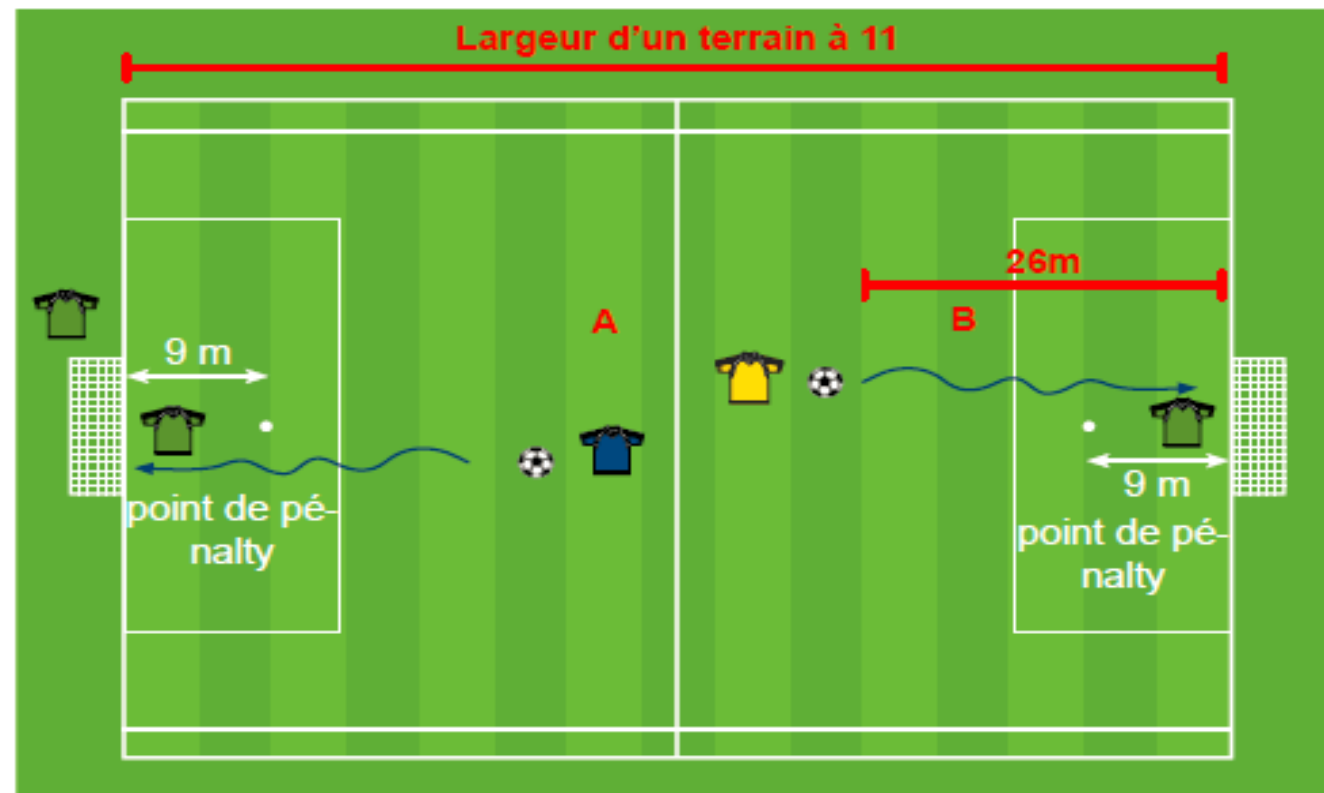
A réaliser avant chaque rencontre, sous forme de défi:	Organisation :	Comptage des jonglages :
<ul style="list-style-type: none">➤ 30 jonglages, pied libre➤ reprise d'appuis obligatoire entre chaque jongle➤ 2 essais (noter le meilleur score-MS)➤ Une touche de rattrapage autorisée➤ Départ libre	<ul style="list-style-type: none">➤ 1 jeune face à 1 autre par numéro➤ 1 ballon par binôme➤ Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.	<ul style="list-style-type: none">➤ Par le joueur en attente➤ Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par les éducateurs



DÉFI TECHNIQUE OBLIGATOIRE A CHAQUE RENCONTRE

Organisation :

- Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but)
- Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs)
- Si une équipe est en infériorité numérique, les joueurs supplémentaires passent seuls.
- Aucun joueur ne passe 2 fois.
- L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES MATCH U10-U11

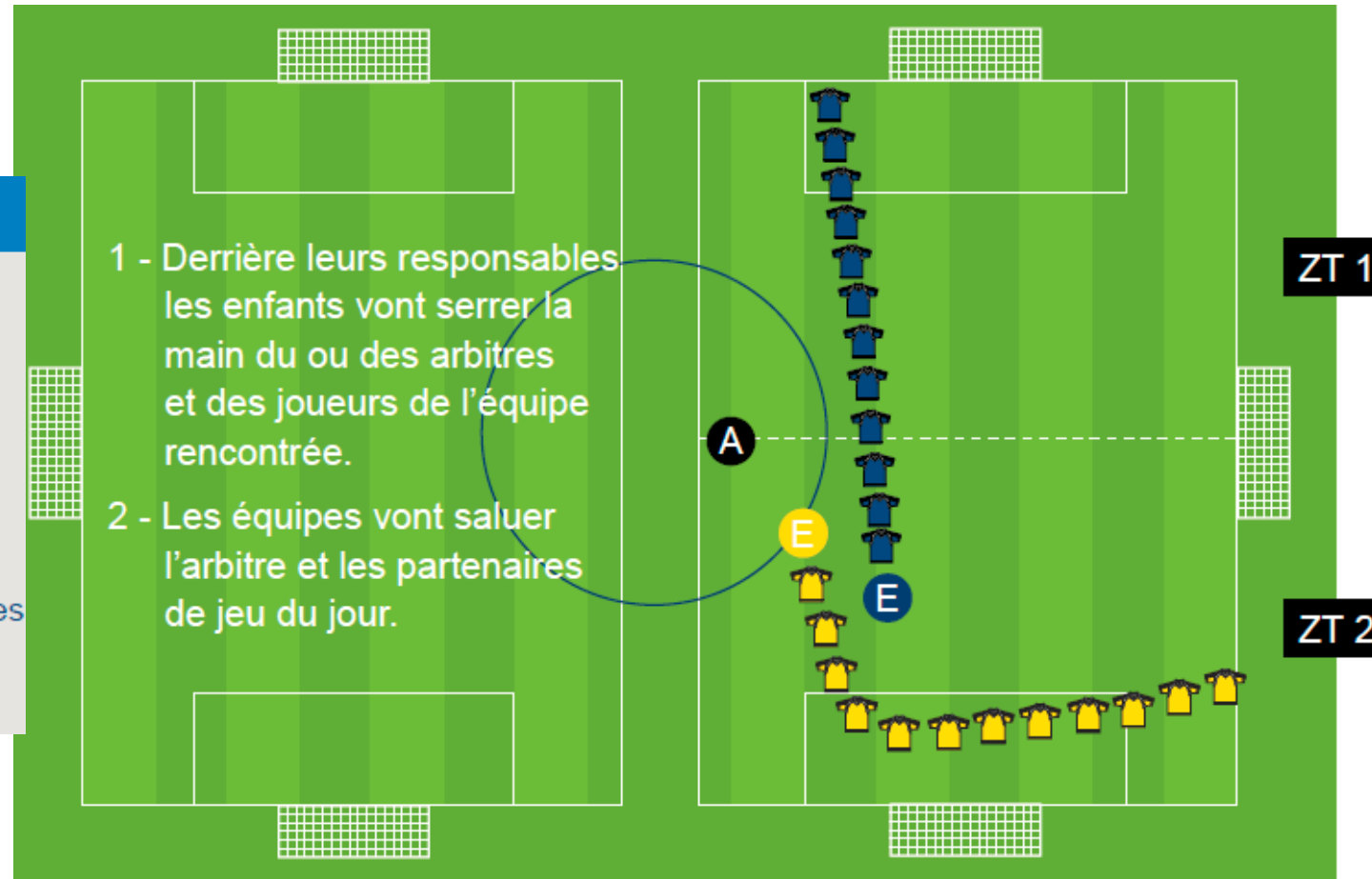
U10/U11

FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

- 1 - Derrière leurs responsables les enfants vont serrer la main du ou des arbitres et des joueurs de l'équipe rencontrée.
- 2 - Les équipes vont saluer l'arbitre et les partenaires de jeu du jour.



**« HUMBLES
ET RESPECTUEUX
DANS LA VICTOIRE
ET CALMES ET UNIS
DANS LA DÉFAITE !! »**



Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs





U10/U11

CHALLENGE U10 ET CHALLENGE U11



Organisation

**Protocole
Fair-Play**

Avant la rencontre

**1 défi
technique**

Rencontre :

Poule à 3 : 2 x 10 min
poule à 4 : 1 x 15 min
poule à 5 : 1 x 12 min

**Protocole
Fair-Play**

Après la rencontre



- 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



Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'AVANT MATCH U10-U11

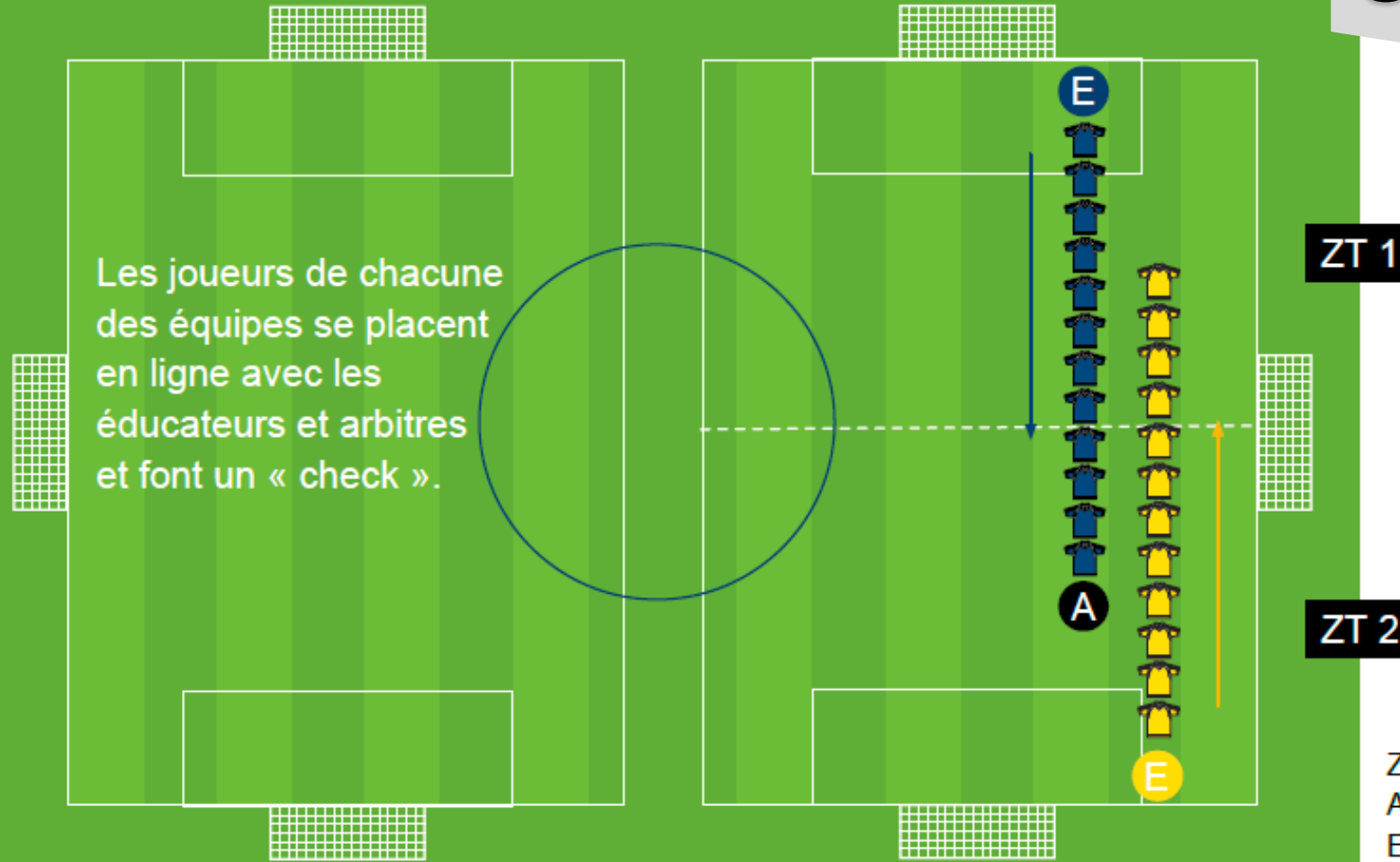
U10/U11

FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

Les joueurs de chacune des équipes se placent en ligne avec les éducateurs et arbitres et font un « check ».



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Édicateur



Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs





LE DÉFI JONGLERIE



Challenge U10 et U11: DEFI JONGLERIE

U10/U11

Les bleus,
c'est parti !

A réaliser avant la première rencontre :	Organisation :	Comptage des jonglages :
<ul style="list-style-type: none">➤ Pied : 30 jonglages, pied libre, reprise d'appuis obligatoire entre chaque jongle départ ballon au sol➤ Tête : 30 jonglages, départ ballon à la main➤ 2 essais➤ Une touche de rattrapage autorisée	<ul style="list-style-type: none">➤ 1 jeune face à 1 autre par numéro➤ 1 ballon par binôme➤ Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.	<ul style="list-style-type: none">➤ Par le joueur en attente➤ Résultats inscrits sur la feuille de jonglerie par les éducateurs



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES MATCH U10-U11

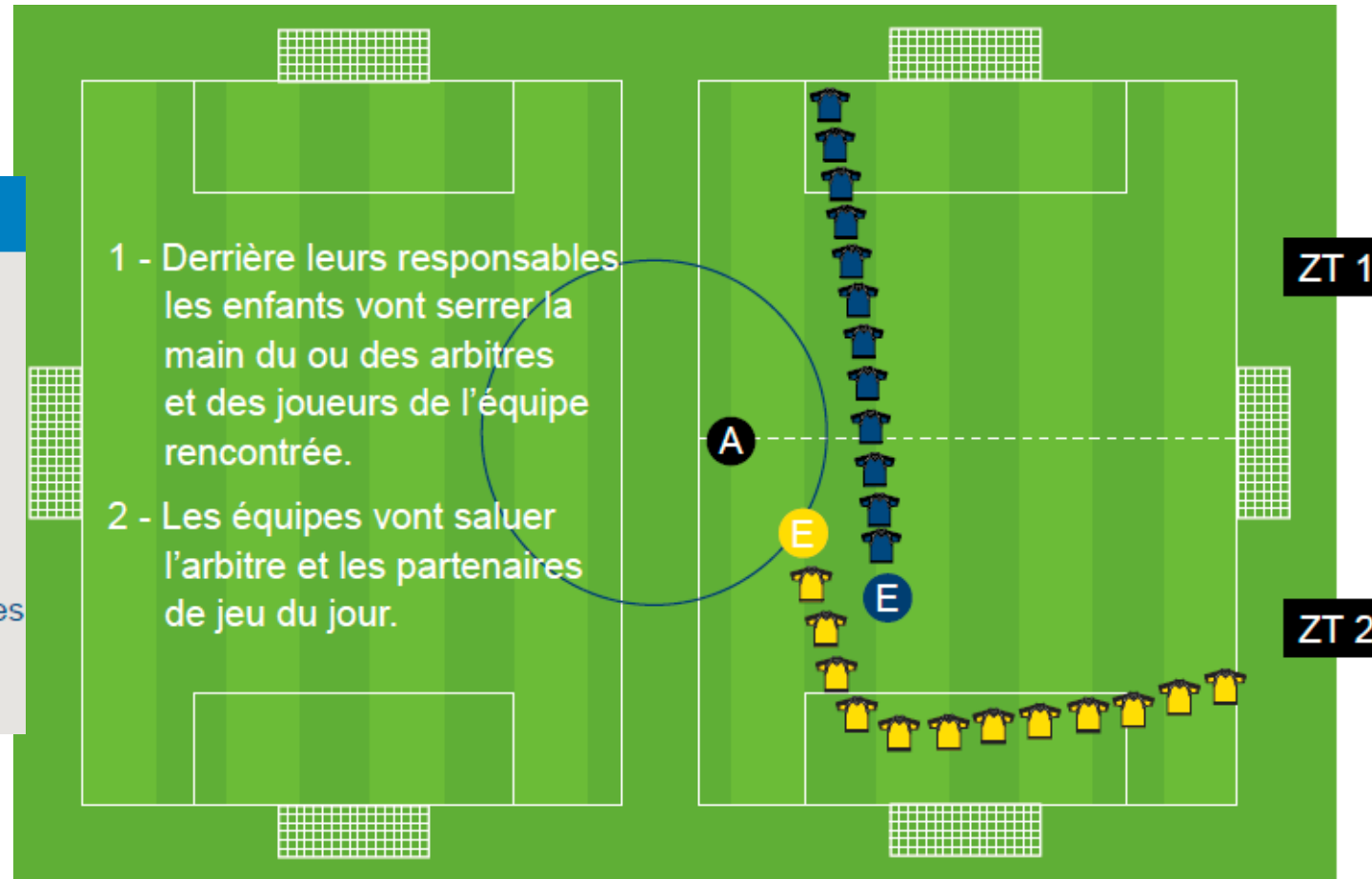
U10/U11

FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

- 1 - Derrière leurs responsables les enfants vont serrer la main du ou des arbitres et des joueurs de l'équipe rencontrée.
- 2 - Les équipes vont saluer l'arbitre et les partenaires de jeu du jour.



**« HUMBLES
ET RESPECTUEUX
DANS LA VICTOIRE
ET CALMES ET UNIS
DANS LA DÉFAITE !! »**

Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

NOTRE ADN



PLAISIR

Plaisir de jouer à tout âge
et tout niveau



RESPECT

Respecter l'adversaire,
l'arbitre, l'encadrement



ENGAGEMENT

Engagement
du corps et du cœur



TOLÉRANCE

Exemplaire dans l'accueil
de toutes les aptitudes



SOLIDARITÉ

Solidarité du football français
et du sport d'équipe



Tous
« P.R.E.T.S. »
pour la
saison
2020/2021



CONTACT DISTRICT :

DAMIEN ROY - *CTD DAP*

Tél: 01 60 84 93 23

Mail : footanimation@essonne.fff.fr