

 U12/U13



LE GUIDE DES ÉDUCATEURS U12-U13

Philosophie
et objectifs

Organisation

PLAISIR
APPRENTISSAGE
JEU

FAIRE JOUER
TOUS LES
ENFANTS

CRITERIUM
CLASSIQUE

FESTIVAL
FOOT U13

CRITERIUM
FUTSAL

LA CHARTE DE L'EDUCATEUR

U12/U13

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 CONSCIENCEUX 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 !



ETRE FORMATEUR

c'est surtout savoir :

7

- 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 entraînements
- Féliciter la bonne prestation ou le comportement positif et sportif de l'équipe
- Maintenir un "esprit d'équipe" en favorisant toujours l'aspect collectif



ETRE EDUCATEUR c'est

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

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

U12/U13

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être **COMPLEMENTAIRES** et chacun doit rester dans son rôle.

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



U12/U13

CALENDRIER
DE LA SAISON U12/U13

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 11 ANS / 12 ANS, EN CLASSE DE 6^{ÈME} / 5^{ÈME}

- > Il développe l'esprit critique et le goût du risque,
- > Il recherche de la confiance en soi,
- > Il est curieux et a envie de progresser,
- > Il bénéficie d'une croissance par pic,
- > Il est dans une période de Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire,
- > Il se situe dans l'âge d'or des acquisitions motrices,
- > Il a une capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes.



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



L'ENFANT A BESOIN :

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

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



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 ou aériens pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste le plus vite possible	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 le cou-de-pied	Rester concentré	Travailler la coordination, motricité.
Sécuriser et maîtriser la possession	Remiser ou de dévier le ballon	S'engager totalement	Travailler les étirements.
Changer de rythme de jeu	Conduire pied droit pied gauche en regardant autour de moi pour choisir la solution adéquat	Avoir confiance en soi	Travailler le gainage
Fixer dans une zone pour jouer dans une autre			
Garder le temps d'avance pour finir l'action	Conserver le ballon en utilisant son corps	Être persévérant	
Être réactif à la perte du ballon et empêcher l'adversaire de s'organiser	Trouver la bonne distance et le bon moment pour marquer	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme		
Reformer le bloc équipe	Jouer un ballon aérien de volée		
Récupérer le ballon en bloc	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Protéger son but en déséquilibre	Réaliser 50 contacts jonglerie pied droit, pied gauche, alternés et tête. 20 m en aller retour		

U12/U13

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 U12-U13

U12/U13

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 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine. 😊 Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	Critérium classique : 2x30 min avec pause coaching au bout de 15 min Festival Foot U13 : 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

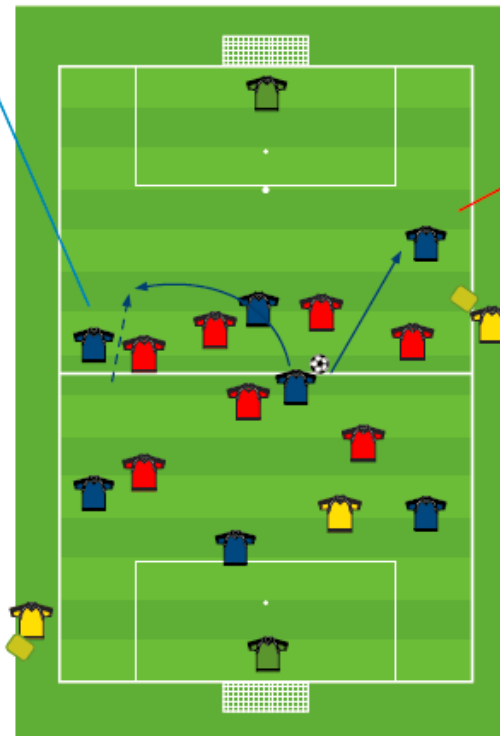
À partir de la ligne médiane. ½ terrain,

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

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

PAS HORS JEU

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



HORS JEU

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

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CRITÉRIUM?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



U12/U13

CALENDRIER
DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

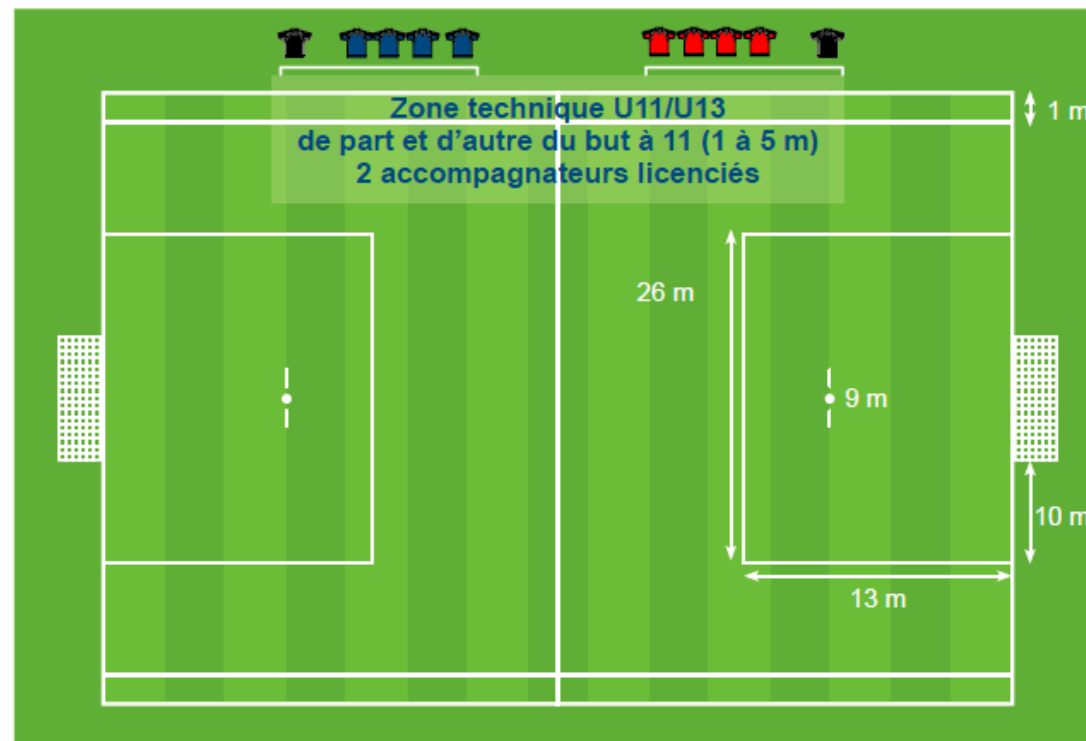
RÔLE DE L'ENCADREMENT

CRITÉRIUM U12/U13 > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CRITÉRIUM ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



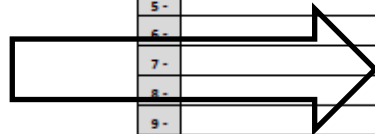
ADMINISTRATIF



DISTRICT DE L'ESSONNE DE FOOTBALL					
District de 1 ^{er} Essonne - 52 rue du Massat - CS 250009 - 91220 - BRÉTIGNY SUR ORGE CEDEX - Fax : 01-60-84-65-74 Association déclarée sous le n° 02897 du 23.12.00					
SAISON 2022 - 2023 CATÉGORIE U12/U13					
U11 né(e)s en 2012 - U12 né(e)s en 2011 - U13 né(e)s en 2010					
ADVERSAIRE :					
DATE :/...../.....		JOURNÉE N° :		POULE N° :	
NOM DU CLUB :					
NOM DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE :					
LICENCE N° :			Tél :		
FEUILLE DE PRÉSENCE A REMETTRE CORRECTEMENT REMPLIE LE JOUR DE LA RENCONTRE AU CLUB RECEVANT, SI NON AMENDE AU CLUB					
	NOM - PRENOM : ÉDUCATEURS / DIRIGEANTS		N° LICENCE	Prés.	
1 -					
2 -					
3 -					
4 -					
5 -					
RESERVE AUX U11 - MAXIMUM 3 PAR EQUIPE					
	NOM - PRENOM	N° LICENCE	NE(E) LE	N° d'équipe	Bles
1 -					
2 -					
3 -					
4 -					
5 -					
6 -					
7 -					
8 -					
9 -					
10 -					
11 -					
12 -					
RESERVE AU					
	NOM - PRENOM	N° LICENCE	NE(E) LE	N° d'équipe	Bles
1 -					
2 -					
3 -					
4 -					
5 -					
6 -					
7 -					
8 -					
9 -					
10 -					
SIGNATURE DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE :					
Conseil d'utilisation : 1°) Remplir informatiquement les parties grises de cette fiche en début de saison et conserver l'original au CLUB. 2°) Pour chaque rencontre, faire une photocopie de cette fiche et remplir correctement les parties non grises : - Mettre le numéro d'équipe dans la case "Prés." - Insérer la case "Bles" du joueur concerné en cas de blessure le jour de la rencontre.					

← A compléter pour chaque rencontre

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



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

← Signer et remettre au responsable
du club recevant

Feuille de rencontre (sous format enveloppe)

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

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 23.12.80			
FOOTBALL à 8 - U12/U13 - 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 <u>Obligation : Tous les enfants doivent participer à la rencontre avec un temps de jeu égal de 50% minimum</u>			
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 Recevant		But(s) Club Visiteur
N° 1			
Nom de l'arbitre : N° de licence :			
N° 2			SIGNATURE RESPONSABLE CLUB VISITEUR
Nom de l'arbitre : N° de licence :			
N° 3			
Nom de l'arbitre : N° de licence :			
N° 4			
Nom de l'arbitre : N° de licence :			
Tps : 2x30 min avec pause coaching de 2 min au bout de 15min Reprise du jeu : engagement effectué par la même équipe qu'au début de la période 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 la ligne médiane 3) arbitre de touche: joueur remplaçant changement à chaque pause	
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

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

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

 FOOTBALL à 8 - U12/U13 - CRITERIUM CLASSIQUE 
ATELIER JONGLERIE EN MIROIR - phase 1 (Octobre/Décembre)
50 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

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

MOTIF SI DEFIS NON REALISES:

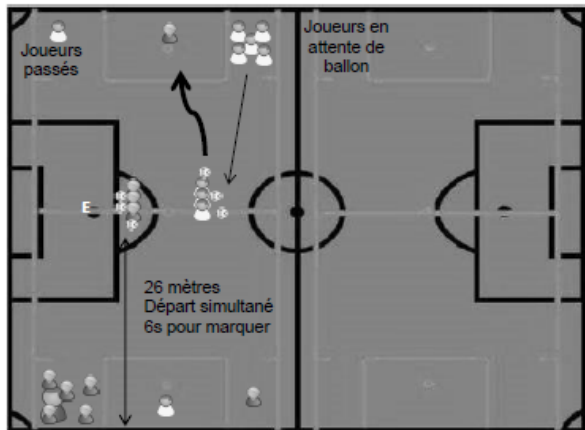
Indiquer des observations
diverses et joueurs
blessés

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

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 23.12.80							
FOOTBALL à 8 - U12/U13 - 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 motif si défi
non réalisé
Amende règlementaire si
défi non réalisé

Indiquer des observations
diverses et joueurs
blessés

Indiquer le score de
chaque équipe

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
- > 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 technique

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



U12/U13

CRITERIUM CLASSIQUE U12-U13



Organisation

**Protocole
Fair-Play**

Avant la rencontre

**1 défi
technique**

**RENCONTRE
2 x 30min**

**Protocole
Fair-Play**

Après la rencontre

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES U12-U13

U12/U13

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



Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

PROTOCOLE FAIR-PLAY D'AVANT MATCH U12-U13

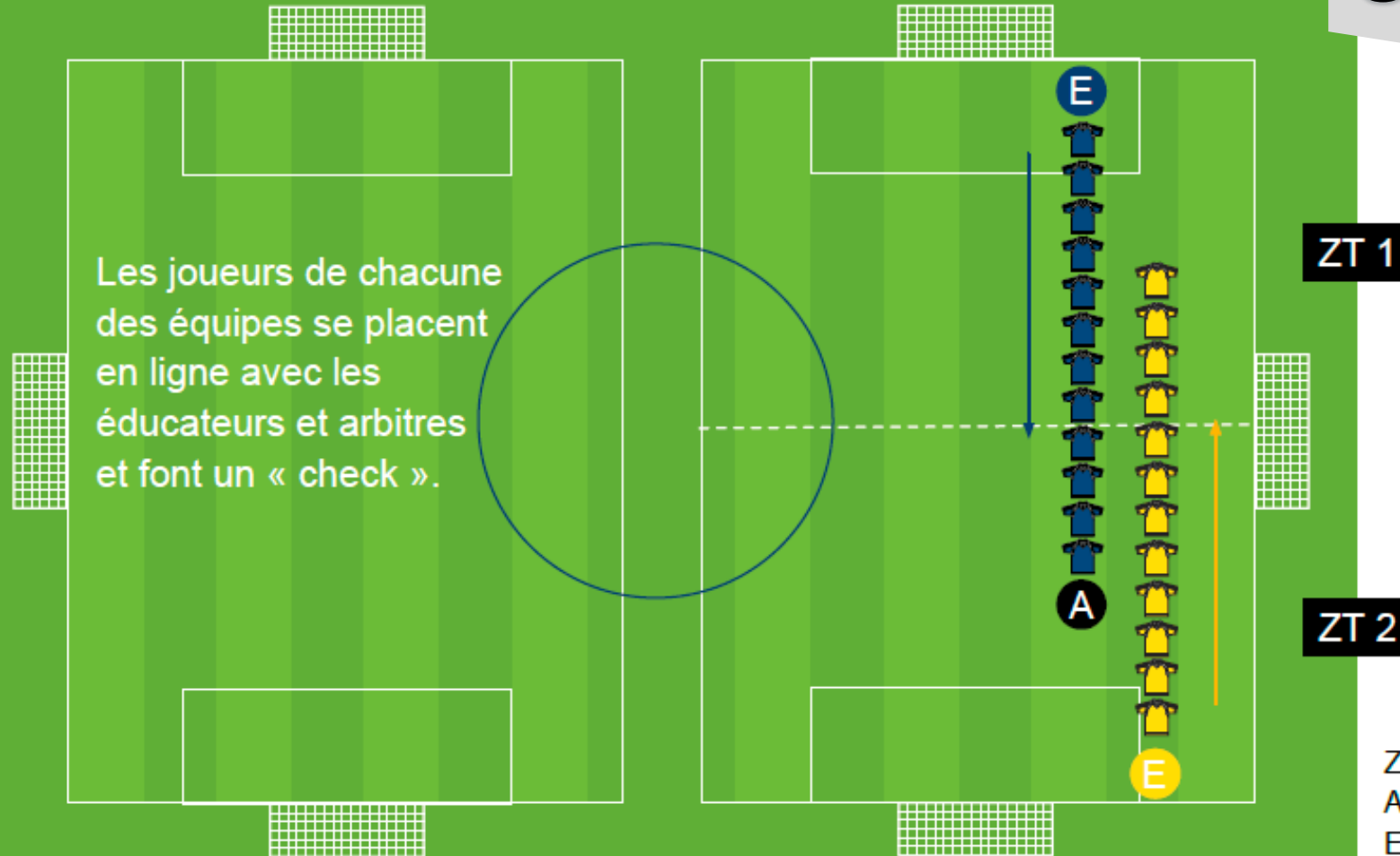
U12/U13

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 : Éducateur

Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



LE DÉFI TECHNIQUE D'AVANT MATCH

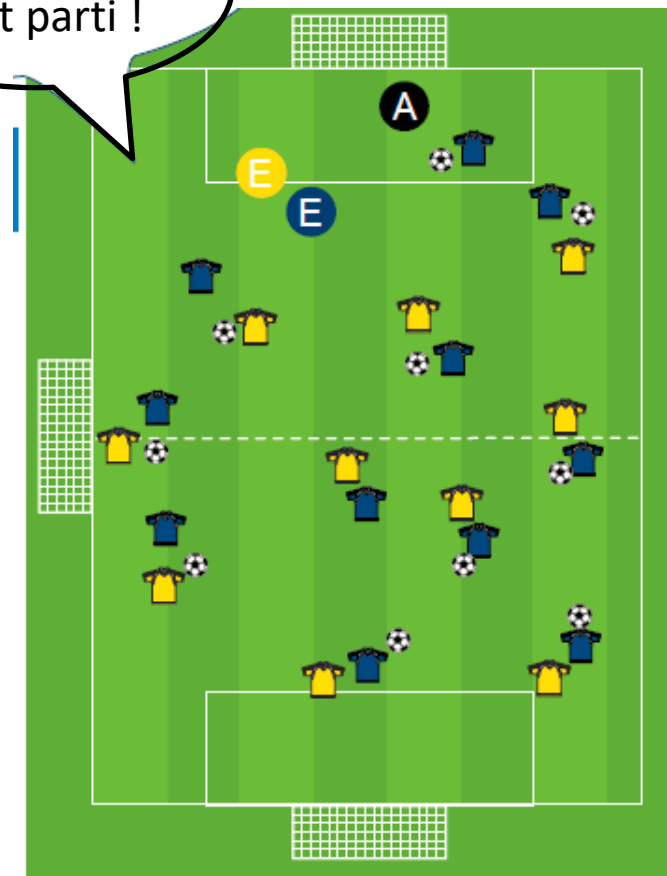


PREMIERE PHASE : DEFI JONGLERIE

U12/U13

A réaliser avant chaque rencontre, sous forme de défi:	Organisation :	Comptage des jonglages :
➤ 50 jonglages, pied libre ➤ reprise d'appuis obligatoire entre chaque jogle ➤ 2 essais (noter le meilleur score-MS) ➤ Une touche de rattrapage autorisée ➤ Départ libre	➤ 1 jeune face à 1 autre par numéro ➤ 1 ballon par binôme ➤ Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.	➤ Par le joueur en attente ➤ Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par les éducateurs

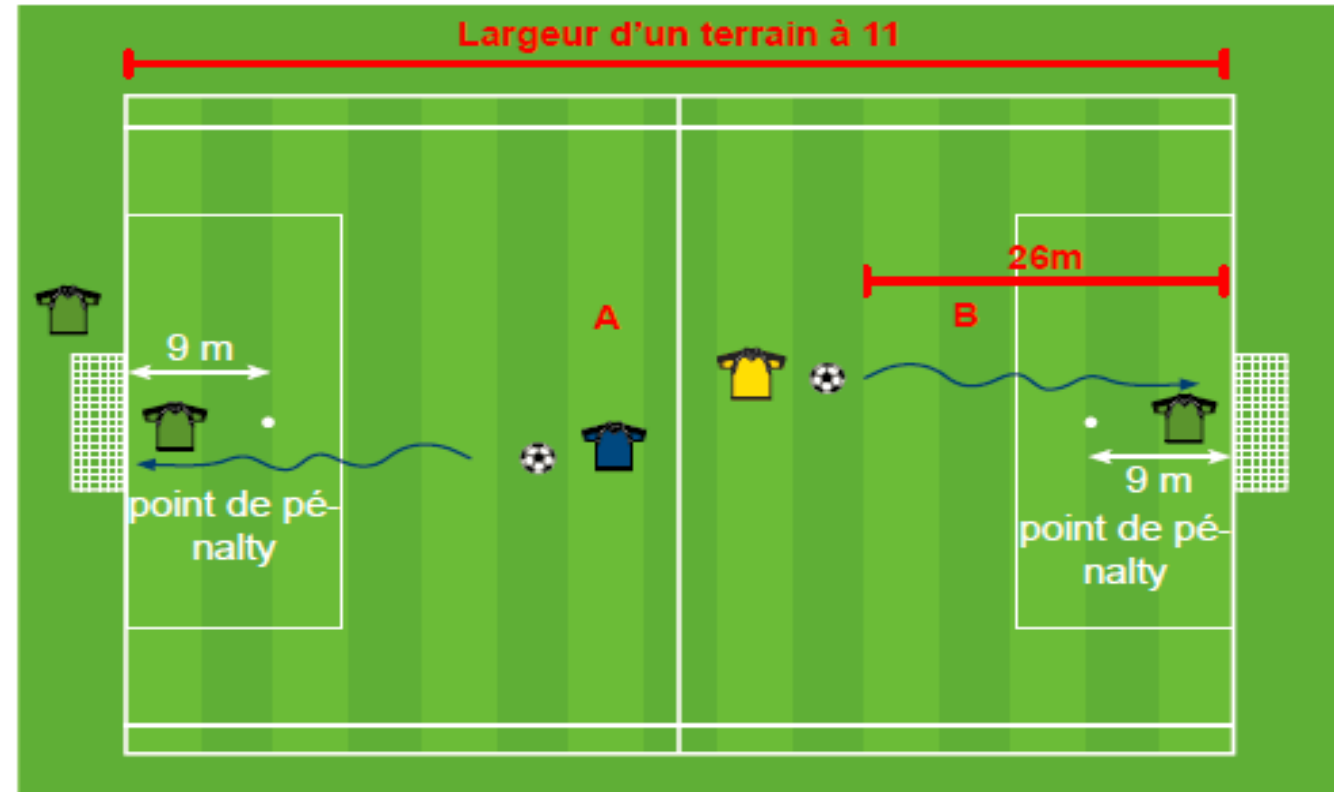
Les bleus, c'est parti !



DEFI 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 U12-U13

U12/U13

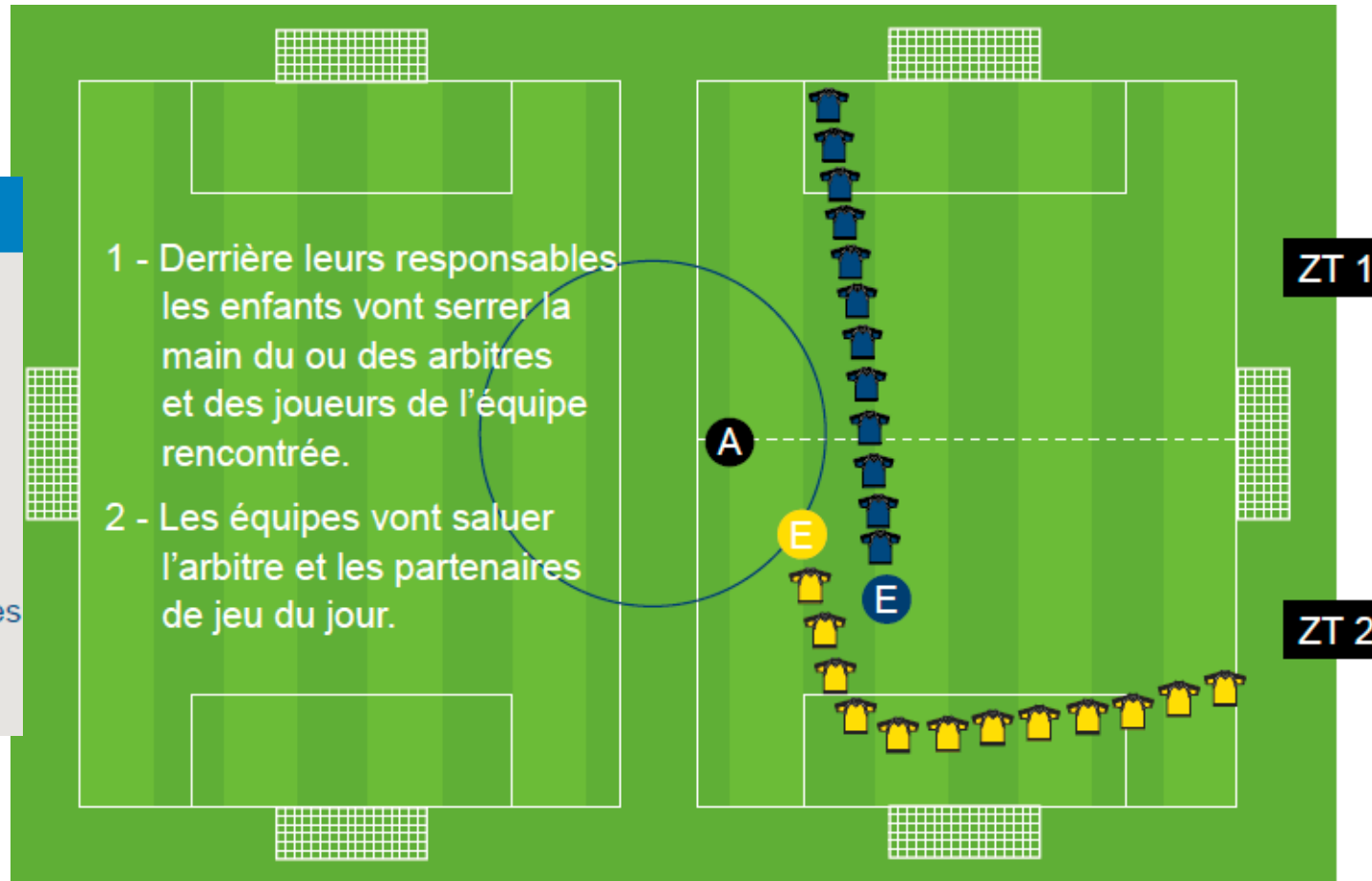
FAIR-PLAY

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



 U12/U13



FESTIVAL FOOT U13

Organisation

**Protocole
Fair-Play**

Avant la rencontre

**1 défi
technique**

Rencontre :

Poule à 3 : 2 x 15 min
poule à 4 : 1 x 20 min
poule à 5 : 1 x 15 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.



PROTOCOLE FAIR PLAY D'AVANT MATCH U12-U13

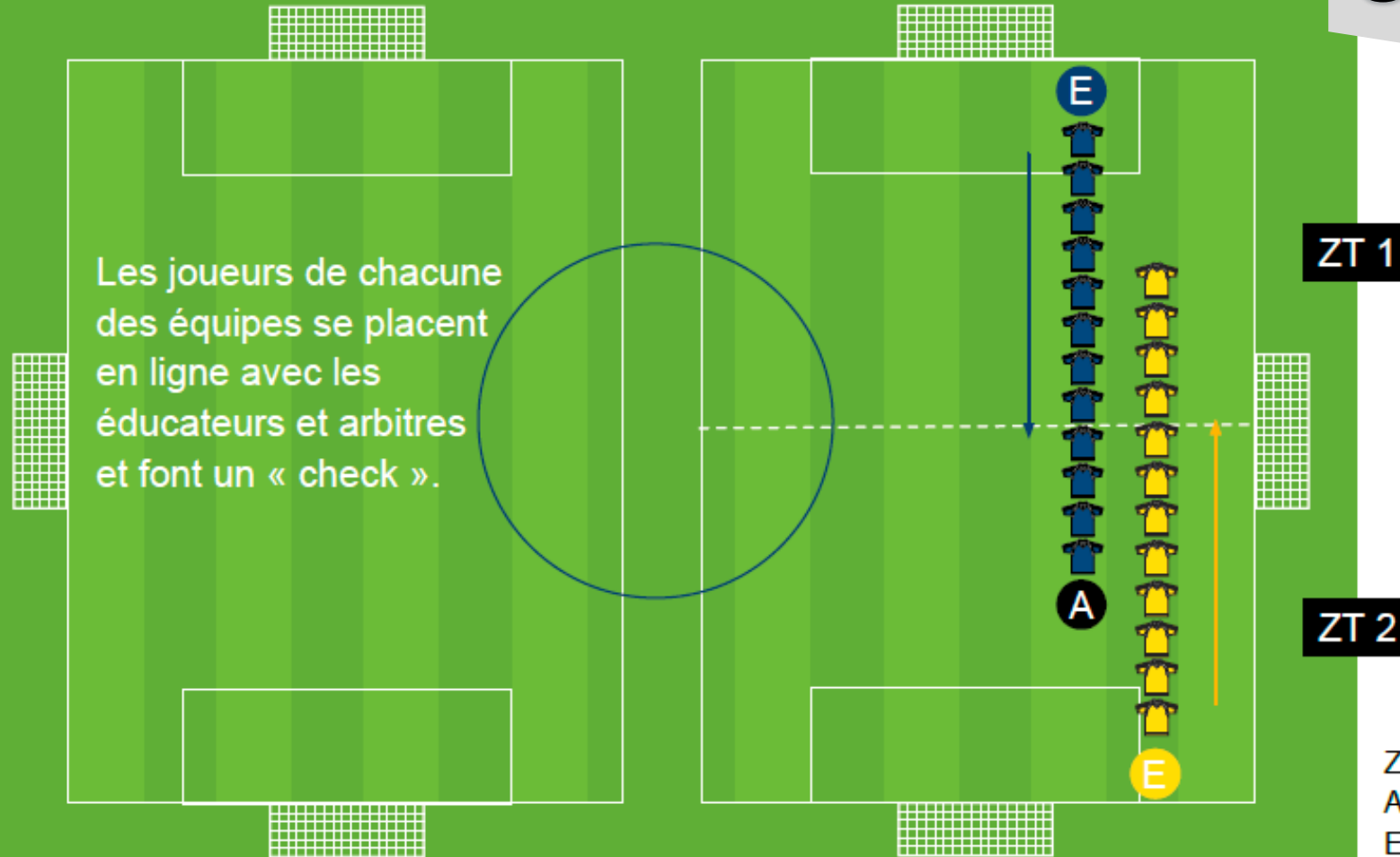
U12/U13

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 : Éducateur

Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



LE DÉFI JONGLERIE



Festival foot U13: DEFI JONGLERIE

U12/U13

A réaliser avant la première rencontre :	Organisation :	Comptage des jonglages :
➤ Pied : 50 jonglages, pied libre, reprise d'appuis obligatoire entre chaque jongle départ ballon au sol ➤ Tête : 50 jonglages, départ ballon à la main ➤ 2 essais ➤ Une touche de rattrapage autorisée	➤ 1 jeune face à 1 autre par numéro ➤ 1 ballon par binôme ➤ Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.	➤ Par le joueur en attente ➤ Résultats inscrits sur la feuille de jonglerie par les éducateurs

Les bleus, c'est parti !



Le défi technique départage les équipes en cas d'égalité

PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES MATCH U12-U13

U12/U13

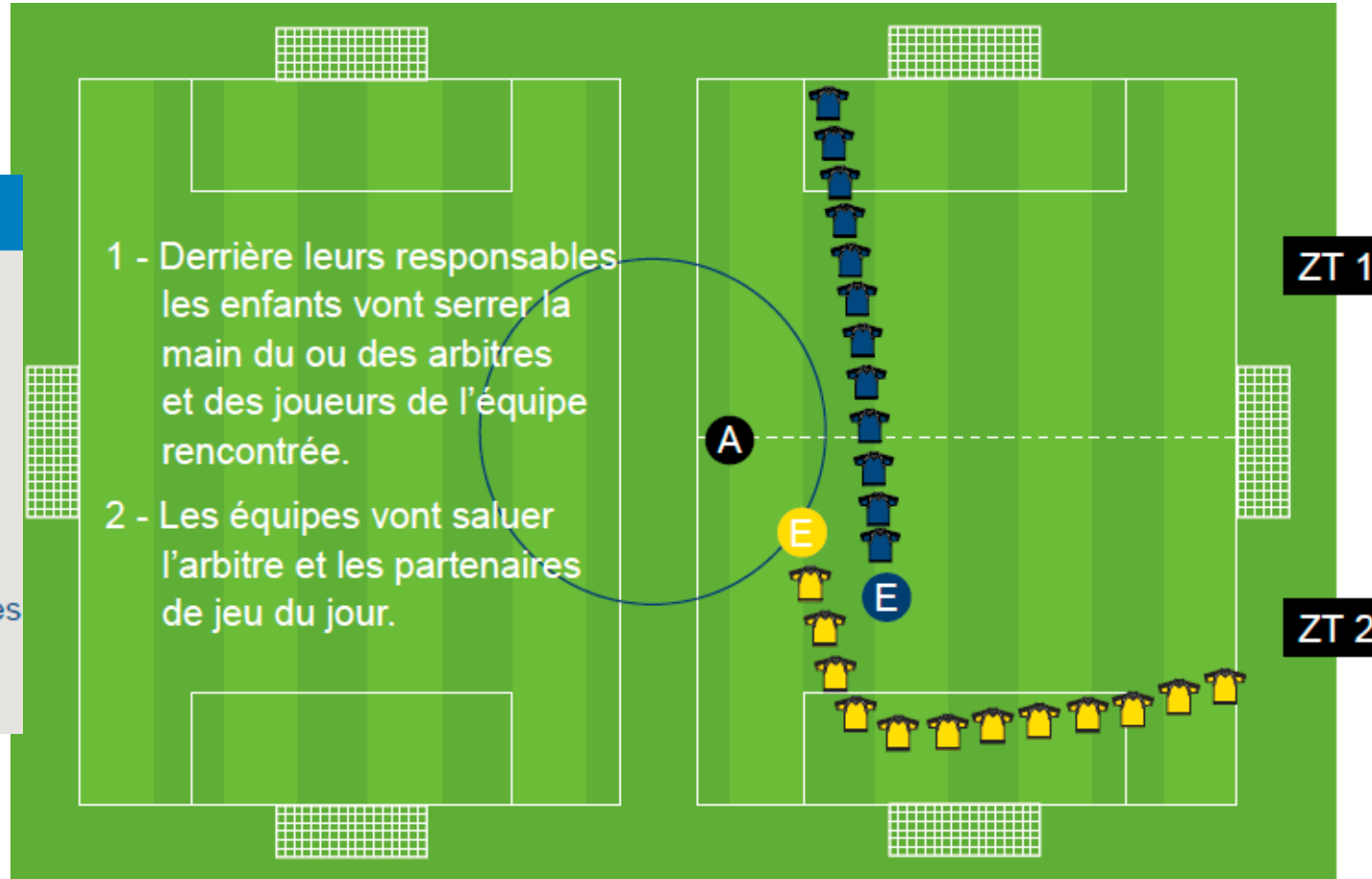
FAIR-PLAY

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
2022/2023



CONTACT DISTRICT :
DAMIEN ROY - *CTD DAP*

Tél: 01 60 84 93 23

Mail : footanimation@essonne.fff.fr