



# FESTIVAL DU GROUPE - CATEGORIE U11

## Fiche Explicative



**Définition :** Formule qui clôture la phase du groupe donnant lieu à un classement général prenant en compte l'aspect sportif (Challenge + ateliers techniques) et l'aspect éducatif

### PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

**S**outenir ses coéquipiers  
**O**rganiser une autre forme de rassemblement pour clôturer la phase  
**L**imiter l'impact de la défaite  
**I**nitier les joueurs aux tests techniques (Jonglerie et conduite de balle)  
**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  
**E**ncourager la prise d'initiative des joueurs

### DES PRECISIONS TECHNIQUES

#### Organisation du Défi-matchs

Durée d'un match : 2 fois 8 minutes  
 Lois du jeu : Identique Football à 8 des U10-U11  
 Si égalité à la fin des rencontres : tirs au but  
 4 tireurs par équipe, si égalité à la fin : mort subite  
 Formule "Coupe" - 3 matchs par équipe  
 Points attribués en fonction du classement

#### Organisation du Défi-jonglerie

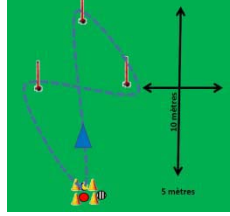
Mettre les joueurs par deux (par numéro)  
 Défi au temps : 2 minutes par joueur par surface de contact  
 Comptage des jonglages par le joueur en attente

Objectifs U11 par phase			
	Pied Fort	Pied Faible	Tete
Automne	30	10	
Printemps			10
Resultats à reporter sur la feuille bilan		30	10

Total des 8 meilleurs à effectuer pour déterminer le classement et les points

#### Organisation du Défi-conduite de balle

Parcours effectué sous forme de relais (résultat collectif)  
 Voir schéma (test FFF des espoirs du Foot)  
 1 passage par joueur  
 Equilibrer si besoin (2 passages pour certains)  
 2 essais pour l'équipe  
 Les temps déterminent le classement et les points



#### Organisation du Défi-quiz

Organisation libre : en fonction des ressources (voir questionnaire type)

### PREPARATION DE L'ANIMATION (J-1)

Déterminer le responsable de la journée  
 Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes  
 Anticiper l'affectation des vestiaires (prévoir vestiaire filles)  
 Prévoir le marquage et l'équipement des terrains des rencontres  
 Prévoir les besoins matériel (ballons, plots, jalons) pour les ateliers  
 Effectuer les photocopies du quiz et prévoir un crayon par équipe  
 Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs  
 Prévoir un goûter par équipe

### AVANT L'ANIMATION (H-1)

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres  
 Vérifier traçage et équipement des aires de jeu et ateliers  
 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 par rencontre et 24 ballons pour la jonglerie  
 Accueillir les équipes avec le sourire et indiquer les vestiaires  
 Commencer à faire remplir la feuille Bilan par les dirigeants  
 Procéder au tirage au sort des matchs avec les capitaines des équipes  
 Rappeler la philosophie, les objectifs, l'organisation et les horaires  
 Indiquer les terrains de matchs et ateliers pour démarrer à l'heure

### PENDANT L'ANIMATION

Veiller au respect du protocole, des règles du jeu et de la philosophie  
 Faire démarrer les matchs (2 X 8min) et les ateliers en même temps  
 Veiller au respect des consignes dans la réalisation de tests techniques  
 Respecter l'occupation des zones techniques (2 adultes licenciés + remplaç.)  
 et du couloir central (accès uniquement pour l'arbitre assistant)  
 Limiter l'accès aux seuls joueurs, éducateur, dirigeant et arbitres

### APRES L'ANIMATION

Veiller au respect du protocole après les rencontres  
 Ranger les équipements sportifs (ballons, pharmacie, chasubles)  
 Compléter la feuille de rencontre et la renvoyer par mail au District :  
 à [dblanchard@foot85.fff.fr](mailto:dblanchard@foot85.fff.fr) dans les 48H suivant l'animation  
 Faire une photo pour communiquer sur votre site internet  
 Accompagner les équipes au goûter  
 Assurer et sécuriser le départ des équipes  
 Nettoyer les vestiaire et ranger le local matériel pour finir

