



# 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-matches

- 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	Pied Alterné	Tete
Automne	30	10		
Printemps			30	10

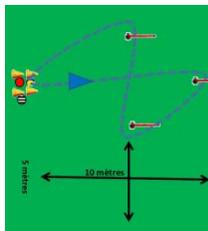
- Résultats à reporter sur la feuille bilan
- Total des 8 meilleurs à effectuer pour déterminer le classement et les points

#### 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-quizz

- 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 quizz 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 des 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 : [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

