

LE PLATEAU PLEIN AIR

Fiche Explicative



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

- 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 recherchés dans les séances

DES PRECISIONS TECHNIQUES

Organisation du plateau U11 :

Déroulement - Rotation		
1	14H15	Défi - Jonglerie A - B - C - D
2	14H30	A - B C - D
3	15H00	B - C A - D

Tableau des rotations des matchs à retrouver sur le site du District de Vendée rubrique " Pratiques " puis sous rubrique " U10 U11 G/F "

Lois du jeu :

Terrain - Buts Ballons	Demi-terrain (voir ci-dessous) - But 6X2 - Ballon T4
Nombre de joueurs	8 joueurs - Remplaçants : 0 à 4 Chaque joueur doit démarrer une période 3 U9 max. par équipe - U12 Filles autorisées
Equipement	Maillot dans le short - bas en dessous des genoux "Tip top" placé en dessous des chaussettes
Temps de jeu	2 rencontre de 2 X 12 min
Coup d'envoi	Interdit de marquer directement - Adversaire à 6m
Passé en retrait au Gardien	Interdit. Sinon C.F. ramené perpendiculairement aux 13m. Mur autorisé à 6m
Relance du Gardien	Pas de frappe de volée, ni 1/2 volée sinon idem ci-dess.
Coup de pied de but	Ballon arrêté entre la ligne de but et les 9m
Touche	A la main
Coups Francs	Direct ou Indirect (Règles Foot à 11) - Mur à 6m
Coup de pied de coin	Au point de corner
Pénalty	A 9m
Hors jeu	A partir de la ligne médiane Pas de hors jeu sur une touche ou sortie de but

PREPARATION DE L'ANIMATION (J-3 à J-1)

- Déterminer le responsable de l'organisation et la personne "Accueil"
- Anticiper l'affectation des vestiaires garçons et filles
- Prévoir un panneau d'affichage de l'organisation
- Prévoir les besoins matériel (ballons, coupelles, plots, jalons)
- Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs
- Prévoir un goûter par équipe
- Imprimer et pré-remplir la feuille de plateau

AVANT L'ANIMATION (H-1)

- Mettre en place et vérifier traçage et équipement des aires de jeu
- Prévoir une trousse de premiers secours
- Prévoir au moins 2 ballons par terrain + jeu de chasubles si besoin
- Prévoir pour les arbitres un chasuble et 2 drapeaux de touches
- Accueillir les équipes avec le sourire et indiquer les vestiaires
- Prévoir un temps d'accueil pour les parents (café...)
- Commencer à faire remplir la feuille Bilan par les dirigeants
- Constitution des équipes - possibilité de sur-classement
- Rappeler la philosophie, les objectifs, l'organisation et les horaires
- Indiquer les terrains de matchs pour commencer les échauffements



PENDANT L'ANIMATION

- Foot à 8 : Réaliser le défi-jonglerie
- Veiller au respect du protocole, des règles du jeu et de la philosophie
- Respecter les horaires - début et rotations
- Surveiller le bon déroulement des rencontres et autres ateliers
- Respecter l'occupation des zones centrales et techniques
 - uniquement 2 arbitres de touche en zone centrale
 - uniquement 2 responsables licenciés (éducateur-dirigeant) et remplaçants
- Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs, éducateur, dirigeant et arbitres

APRES L'ANIMATION

- Veiller au respect du protocole après les rencontres
- Compléter la feuille Bilan et l'insérer sur footclubs :
- Faire une photo pour communiquer sur votre site internet
- Accompagner les équipes au goûter - Moment de partage
- Assurer et sécuriser le départ des équipes
- Nettoyer les vestiaire et ranger le local matériel pour finir



"Le plaisir du jeu, c'est le plaisir de le comprendre"

Plus de renseignements sur le site internet du District de Vendée de Football : districtfoot85.fff.fr