



# 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** ervir 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

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

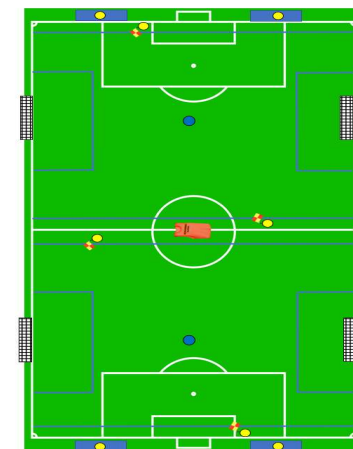
### PREPARATION DE L'ANIMATION (J-3 à J-1)

- 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 vestiaires et ranger le local matériel pour finir



Plus de renseignements sur le site internet du District de Vendée de Football : [districtfoot85.fff.fr](http://districtfoot85.fff.fr)