

Définition : Formule qui clôture la saison en donnant lieu à un classement général prenant en compte l'aspect sportif (matches + ateliers techniques) et l'aspect éducatif en relation avec les J.O PARIS 2024

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS :

Soutenir ses coéquipiers
Organiser une autre forme de rassemblement pour clôturer la phase
Limiter l'impact de la défaite
Initier les joueurs aux tests techniques (Jonglerie et conduite de balle)
Développer la confiance en soi
Apprendre à se dépasser dans le respect des règles
Réussir à maîtriser ses émotions
Introduire des rencontres à enjeu sans récompense,
Tirer un coup de pied de réparation
Encourager la prise d'initiative des joueurs et des joueuses

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 matches 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 U10/U11 de saison :

voir tableau en bas de feuille de match en fonction des niveaux et de la phase

..
..

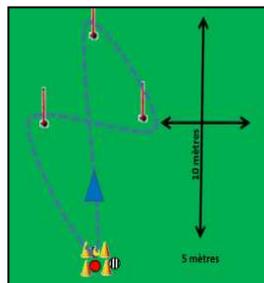
Résultats à reporter sur la feuille bilan

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
 Reproduire l'atelier impérativement 2 fois

Attention : Du ballon au piquet le plus éloigné = 10 mètres



Organisation du Défi-quiz

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

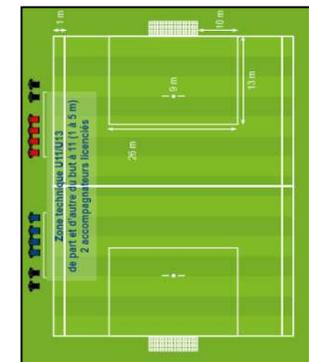
PREPARATION DE L'ANIMATION (J-1) :

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 (+ zones coaches)
 Prévoir une trousse de premiers secours
 Prévoir les 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 matches avec les capitaines des équipes
 Rappeler la philosophie, les objectifs, l'organisation et les horaires
 Indiquer les terrains de matches 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 matches (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)
 Favoriser l'arbitrage à la touche par les U10/U11, tutoré par un adulte
 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 mettre sous FOOTCLUBS
 Faire une photo pour communiquer sur votre site internet
 Accompagner les équipes au goûter
 Assurer et sécuriser le départ des équipes
 Nettoyer les vestiaires et ranger le local matériel pour finir

