

**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 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 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 de saison :

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

..	..	..	..
..	..	..	..

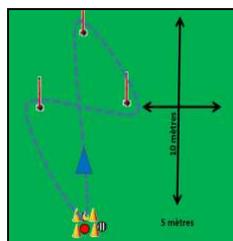
Résultats à reporter sur la feuille bilan

**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

**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 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 (+ 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 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 poster sur footclub :
- 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

