



# LE PLATEAU PLEIN AIR U10/U11

## (Fiche Explicative)



### PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

- P** ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous(tes)
- L** aisser joueur 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

### PRECISIONS TECHNIQUES

#### Organisation du plateau U11 :

Déroulement		
1	14H00	DEFI JONGLERIE
2	14H15	ECHAUFFEMENT
3	14H30	COUP D'ENVOI

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	
Equipement	3 U9 max. par équipe - U12 Filles autorisées	
	Maillot dans le short - bas en dessous des genoux	
Temps de jeu	"Tip top" placé en dessous des chaussettes	
Coup d'envoi	3 rencontres de 20 minutes sans mi-temps	
Interdit de marquer directement - Adversaire à 6m	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	

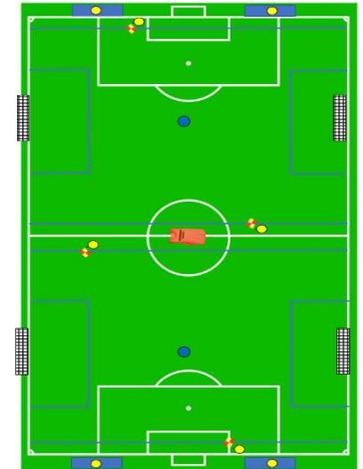
### PREPARATION DE L'ANIMATION (J-3 à J-1)

- 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](http://districtfoot85.fff.fr)