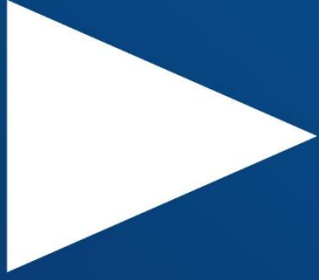




CRITERIUM U12 ESPOIR – U13 LABEL

FOOT EDUCATIF MASCULIN

1



Phase 1



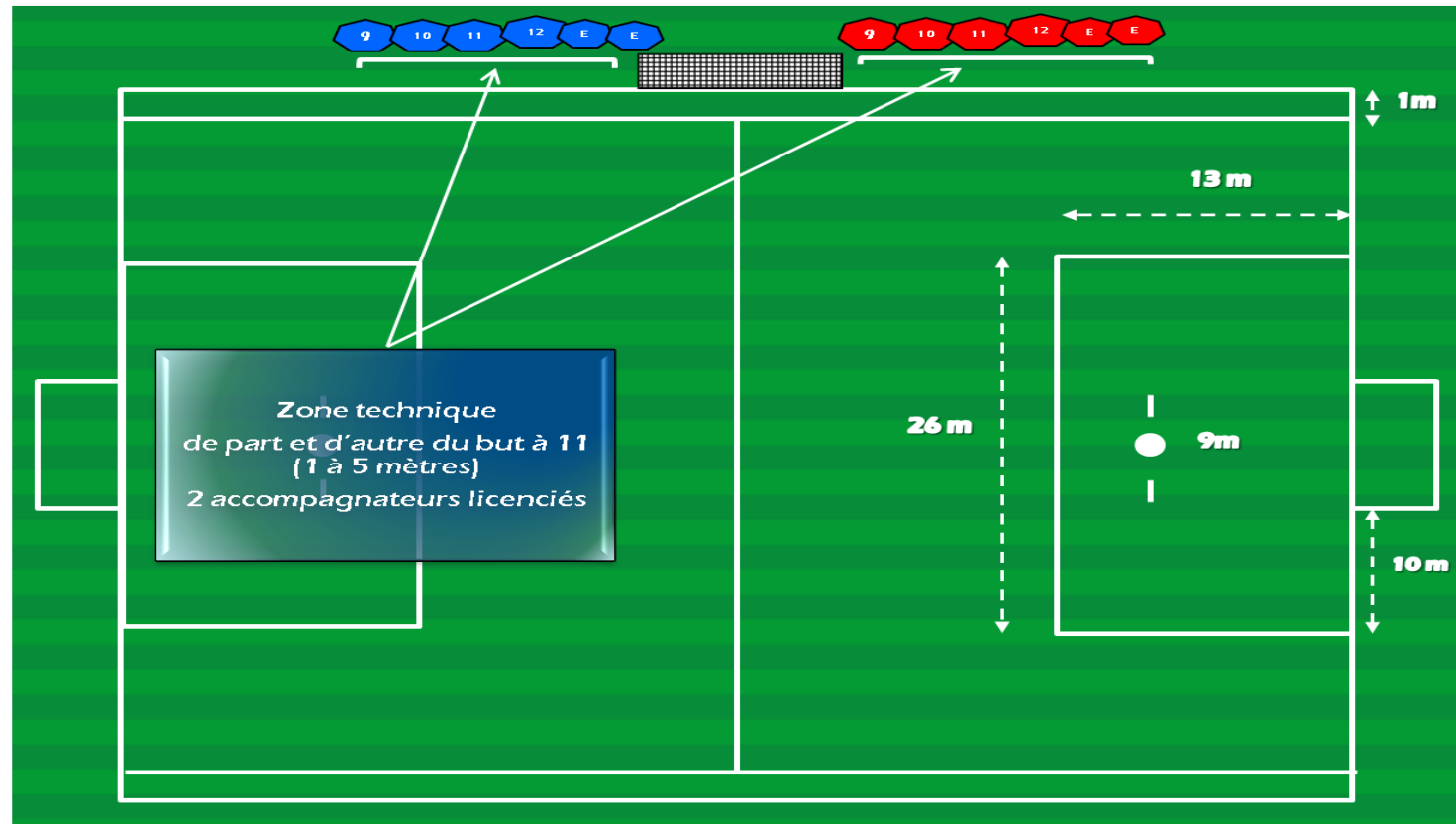
CRITÉRIUM U12 ESPOIR ET U13 LABEL

JE DOIS

- ACCUEILIR MON PARTENAIRE DE JEU DU JOUR
- FAIRE ARBITRER LES REMPLACANTS À LA TOUCHE
- METTRE EN PLACE L'ÉPREUVE TECHNIQUE AVANT LE MATCH (REEMPLIR LA FEUILLE)
- VEILLER AU BON CLIMAT DE JEU
- METTRE EN PLACE LES SURFACES DE RÉPARATION ET LES ZONES TECHNIQUES
- METTRE EN PLACE UN GOUTER EN FIN DE MATCH
- METTRE EN PLACE LA PAUSE COACHING

Terrains

- Mise en place d'une surface de réparation (26mx13m)
- Possibilité d'utiliser des coupelles ou galettes plates pour matérialiser les 4 angles



Pause coaching

- Mise en place d'une pause coaching de 2mn à la 15^{ème} mn de chaque période
- La gestion du temps est effectuée par l'arbitre



FFF ET VOUS

ARBITRAGE

CHANSON DE GESTES

Connaissez-vous les gestes de l'arbitre et de ses assistants ? Comment différencier un coup franc d'un corner ou d'un six mètres ? Ce petit guide illustré répond à toutes vos questions.
Par Philippe Mayen et Xavier Thibault



Feuille Test



DEFI JONGLAGES - SAISON 2022/2023

Fiche à retourner avec la feuille de match du Critérium Espoir U12
DISTRICT DES HAUTS-DE-SEINE DE FOOTBALL

DATE :

LIEU :

EQUIPE A :

EQUIPE B :

	EQUIPE A :			TOTAL	EQUIPE B :			TOTAL
	Pied droit Nbre contacts 2 essais*	Pied gauche Nbre contacts 2 essais*	Tête Nbre contacts 2 essais*		Pied droit Nbre contacts 2 essais*	Pied gauche Nbre contacts 2 essais*	Tête Nbre contacts 2 essais*	
JOUEUR 1								
JOUEUR 2								
JOUEUR 3								
JOUEUR 4								
JOUEUR 5								
JOUEUR 6								
JOUEUR 7								
JOUEUR 8								
JOUEUR 9								
JOUEUR 10								
JOUEUR 11								
JOUEUR 12								
TOTAL DES 12 JOUEURS								

Equipe A :

Equipe B :

1 point supplémentaire attribué à : (Nom du club)

EDUCATEUR Equipe A :

NOM :

Prénom :

OBLIGATOIRE

Signature :

EDUCATEUR Equipe B :

NOM :

Prénom :

OBLIGATOIRE

Signature :

U12

ESPOIR

92

Feuille Test

Implantation :

2 ateliers côte à côte distants 3 mètres

Chaque atelier est composé de deux jalons distants de 5 mètres l'un de l'autre pour assurer le slalom

Protocole :

Il s'agit d'un relais chronométré, l'ensemble des joueurs de chaque équipe se positionnent et réalise le circuit demandé.

Les chronomètres démarrent lorsque le premier joueur de chaque équipe s'élance, ils sont arrêtés au moment où le dernier joueur stop la balle derrière la ligne.

Départ ballon au pied derrière le jalon et démarrage au choix, à droite ou à gauche de ce jalon.

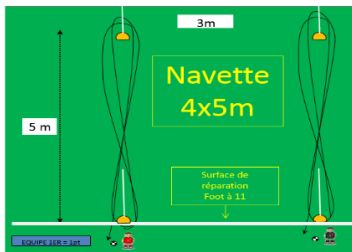
Parcours (2 huit), soit 4 fois 5 mètres en conduite de balle.

Si au cours du parcours le joueur/ballon touche ou fait tomber le plot une pénalité de 5 secondes sera rajouté au temps global de l'ensemble des douze passages.

Douze passages se succèdent (du n°1 au n°12). (Tirage au sort si moins de douze joueurs)

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours.

L'équipe qui aura le meilleur temps avec les pénalités incluses rapporte un point.



DATE :		JOURNÉE N°	
Nom du club recevant		Nom du club visiteur	
TEMPS TOTAL DES 12 PASSAGES		TEMPS TOTAL DES 12 PASSAGES	
NOMBRE DE PÉNALITÉS (1 PÉNALITÉ = + 5 SEC AU TEMPS GLOBAL)		NOMBRE DE PÉNALITÉS	
TEMPS GLOBAL AVEC PÉNALITÉS		TEMPS GLOBAL AVEC PÉNALITÉS	
POINT ATTRIBUÉ (0 OU 1)		POINT ATTRIBUÉ (0 OU 1)	
ÉDUCATEUR		ÉDUCATEUR	
NOM		NOM	
PRÉNOM		PRÉNOM	
SIGNATURE OBLIGATOIRE		SIGNATURE OBLIGATOIRE	

Fiche à retourner avec la feuille de match du Critérium LABEL U13

AVANT LE MARDI MIDI SUIVANT LA RENCONTRE
AU DISTRICT DES HAUTS-DE-SEINE DE FOOTBALL



92 avenue Marceau BP 11
 92403 COURBEVOIE CEDEX



1



Phase 2



Feuille Test

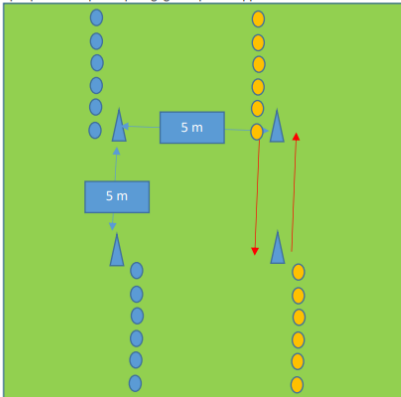
Implantation :
2 ateliers côte à côte
Chaque atelier est composé de deux jalons distants de 5 mètres l'un de l'autre pour assurer le parcours

Protocole :
Il s'agit d'un relais en jonglage chronométré, l'ensemble des joueurs de chaque équipe se positionnent et réalise le relais.
6 joueurs d'un côté puis 6 joueurs en face.

Départ ballon au pied derrière le jalon, au top des éducateurs le chronomètre est déclenché et le joueur n°1 de chaque équipe effectue la traversée en jonglage. (Minimum 6 jongles pour atteindre le plot positionné à 5 mètres en face), le deuxième joueur attend avec son ballon au sol et peut s'élancer une fois que le premier a dépassé le plot

Si pendant le parcours le joueur fait tomber le ballon une fois il repart à l'endroit de la chute du ballon, si le ballon tombe deux fois le joueur repart du plot.

Douze passages se succèdent (du n°1 au n°12). (Tirage au sort si moins de douze joueurs) le chronomètre s'arrête dès que le dernier joueur franchit le plot. L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. L'équipe qui a été la plus rapide gagne le point supplémentaire



DEFI JONGLAGES - SAISON 2022/2023



Fiche à retourner avec la feuille de match du Critérium Espoir U12
DISTRICT DES HAUTS-DE-SEINE DE FOOTBALL



DATE :

LIEU :

EQUIPE A :

EQUIPE B :

Temps de l'équipe

Vainqueur

Vainqueur

Temps de l'équipe

1 point supplémentaire attribué à : (Nom du club)

EDUCATEUR équipe A : NOM : EDUCATEUR équipe B : NOM :

Prénom : Prénom :

OBLIGATOIRE Signature :

OBLIGATOIRE Signature :

Fiche à retourner avec la feuille de match du Critérium ESPOIR U12
AVANT LE MARDI MIDI SUIVANT LA RENCONTRE
AU DISTRICT DES HAUTS-DE-SEINE DE FOOTBALL

92 avenue Marceau BP 11
92403 COURBEVOIE CEDEX

U12

ESPOIR 92

Feuille Test

Implantation :

2 ateliers côte à côte distants 3 mètres

Chaque atelier est composé de deux jalons distants de 5 mètres l'un de l'autre pour assurer le slalom

Protocole :

Il s'agit de duel chronométré, l'ensemble des joueurs de chaque équipe se positionnent et réalise le huit.

Les chronomètres démarrent au top du coach les joueurs de chaque équipe s'élancent, ils sont arrêtés au moment où les joueurs stop la balle derrière la ligne.

Départ ballon arrêté au pied derrière la porte et démarre au signal, choix du parcours passage à droite ou à gauche du jalon.

Parcours (2 huit), soit 4 fois 5 mètres en conduite de balle.

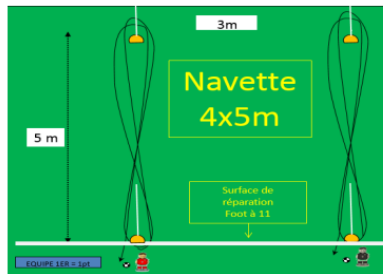
Si au cours du parcours le joueur/ballon fait tomber le plot il doit s'arrêter pour le remettre en place.

Douze passages se succèdent (du n°1 au n°12). (Tirage au sort si moins de douze joueurs)

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué leur duel.

L'équipe qui aura le plus de duel gagné marquera un point supplémentaire.

En cas d'égalité, le joueur qui aura fait le meilleur chrono de l'ensemble de tous les passages fera gagner son équipe.



CRITERIUM U13 LABEL					
DATE :		JOURNÉE N°			
Nom du club recevant :		Nom du club visiteur :			
Ordre de passage des joueurs	Chrono	Duel Gagné Cocher la case du gagnant		Chrono	Ordre de passage des joueurs
joueur 1					joueur 1
joueur 2					joueur 2
joueur 3					joueur 3
joueur 4					joueur 4
joueur 5					joueur 5
joueur 6					joueur 6
joueur 7					joueur 7
joueur 8					joueur 8
joueur 9					joueur 9
joueur 10					joueur 10
joueur 11					joueur 11
joueur 12					joueur 12
Meilleur temps		Total	Total	Meilleur temps	
joueur :				joueur :	
EDUCATEUR					
NOM				NOM	
PRENOM				PRENOM	
Niveau de diplôme				Niveau de diplôme	
Signature :				Signature :	

Fiche à retourner avec la feuille de match du Critérium LABEL U13
AVANT LE MARDI MIDI SUIVANT LA RENCONTRE
AU DISTRICT DES HAUTS-DE-SEINE DE FOOTBALL



92 avenue Marceau BP 11
 92403 COURBEVOIE CEDEX

