

Les Défis Techniques

Encore plus vite, encore plus fort....



- Continuer d'améliorer la maîtrise technique individuelle.
- Finaliser l'échauffement ou le débiter
- Vivre une rencontre amicale face à un autre jeune.





Le Défi conduite de balle

Le double huit

1 – A réaliser avant chaque critérium, sous forme de défi :

- Joueurs placés par numéro
- Départ donné par 1 éducateur
- Prévoir 6 coupelles ou jalons

2 – Comptage des points : Par les éducateurs

2 points pour le joueur qui remporte le défi, 1 point pour le second, 0 pour le troisième,
2 premiers : 2 point chacun. 2 seconds : 1 point chacun.

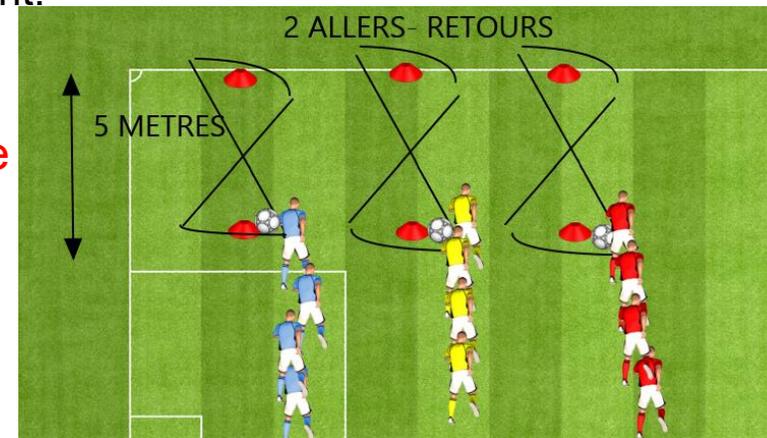
L'équipe qui a remporté le plus de points gagne le défi (case à compléter sur la feuille de rencontre par l'éducateur avant le coup d'envoi).

3 – Nombre de passages : 1 pour chaque joueur

Si l'équipe A 12 joueurs, équipe B 11 joueurs

Et l'équipe C 10 joueurs. Le 1 B et les 1 et 2 C repassent.

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre l'équipe la mieux classée au défi, marquera 1 point supplémentaire (3 pts)



TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR





Défi Jonglage en mouvement

1 – A réaliser **avant** chaque critérium,
sous forme de défi :

1 jeune en duel avec 1 autre jeune /n°

2 – Comptage des points : Par les
éducateurs

Un point par duel remporté.

Le joueur qui remporte son défi donne un
point à son équipe.

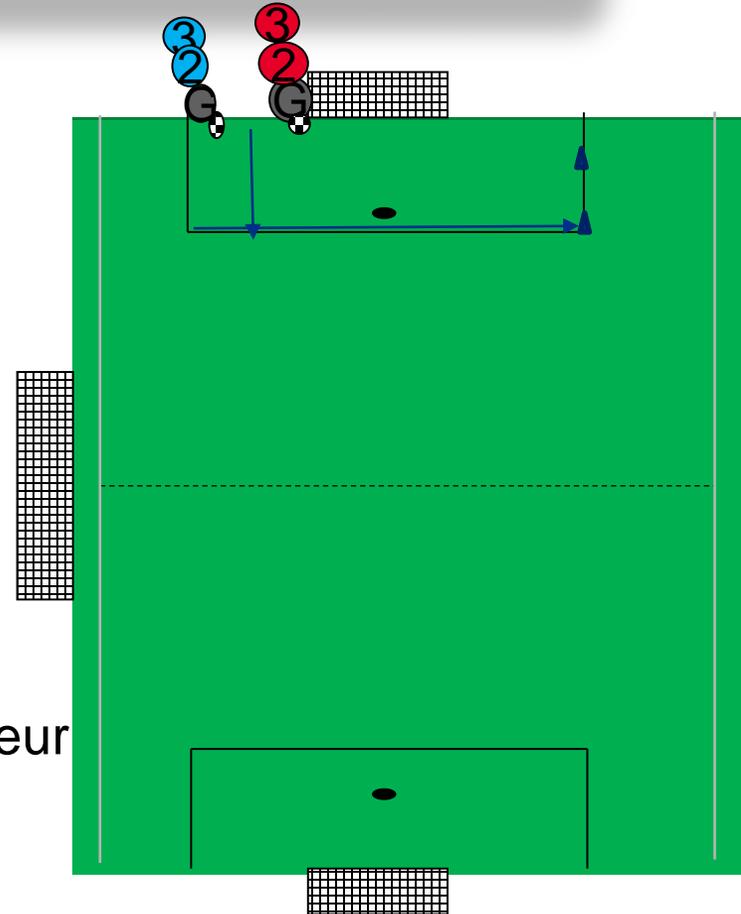
L'équipe qui a remporté le plus de duels
gagne le défi (case à compléter sur la feuille de
rencontre par l'éducateur avant le coup
d'envoi).

3 – **Nombre de passages** :1 pour chaque joueur

Si l'équipe A 12 joueurs, équipe B 10

joueurs,
les 1 et 2 A repassent

4 – **Consignes** : Départ ballon au sol, traverser la surface de réparation en jonglant, utilisation seulement
des pieds. Si ballon tombé ou utilisation d'une autre surface, retour au départ. Le joueur qui franchit la ligne le
1^{er} gagne le défi.



TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L
EDUCATEUR





Défi
1 C 1

Organisation des 1 c 1 avec les gardiens

- Départ du milieu du terrain - 6" pour tirer au but,
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- Faire passer tout le monde par ordre des numéros,
- Départ donné par les éducateurs, chaque éducateur gère le but où se trouve son gardien de but.
- L'équipe qui met le plus de but remporte le défi,
- En cas d'égalité à la fin de la série, Mort subite



TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR

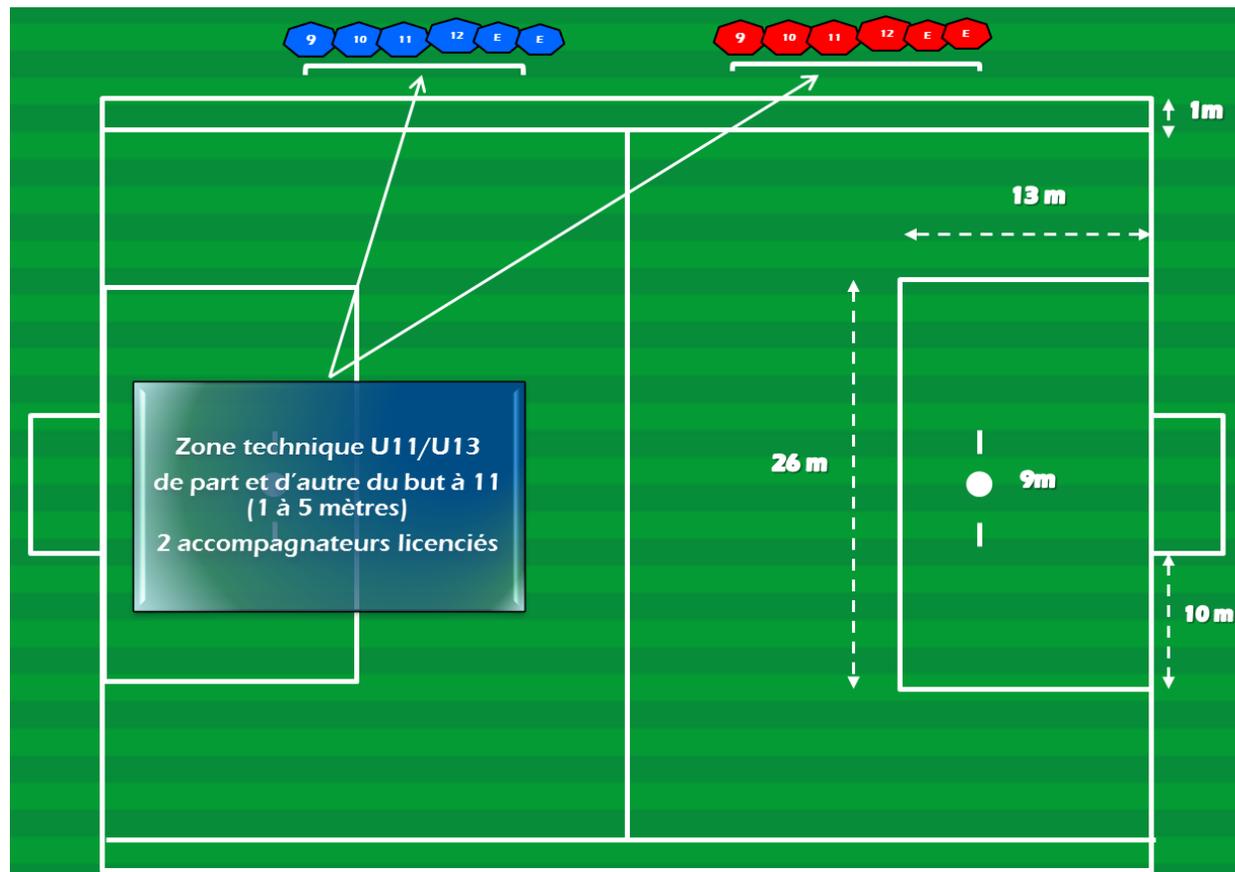




Les Critériums - U12/U13

Espace de Jeu

(1/2 terrain à 11)



TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR



Les Critériums - U12/U13

Lois du Jeu – Les points clefs

Terrain- Buts- Ballons	Voir espace de jeu Buts: 6 m x 2,10 m avec filets . Ballons taille 4
Nombre de joueurs	8 joueurs (7+1GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 – minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 mi-temps 3 U11 autorisés par équipe. – Possibilité d’accueillir les U14 Féminines Possibilités de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses. 😊
Equipements	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires Tip top doivent être placés sous les chaussettes
Temps de jeu	60 minutes – 2 mi-temps de 30’ Temps de jeu/joueur: mini 50% tendre vers 75%
Coup d’envoi	Interdit de marquer directement sur l’engagement Adversaires à 6 mètres

TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR



Les Critériums - U12/U13

Lois du Jeu – Les points clefs

Prise de balle à la main sur passe en retrait volontaire d'un partenaire	Interdit . Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne de la surface de réparation à 13m. Mur autorisé à 6 m.
Relance du gardien	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13m
Sortie de but	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de pénalty. Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable. Tendre vers 100% des sorties de but jouées par les gardiens (apprentissage)
Touche	A la main
Coups Francs	Directs ou indirects (règles du football à 11) – mur à 6 m
Coup de pied de coin	Au point de corner
← Coup de pied de réparation	A 9 m

TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR

Les Critériums - U12/U13

Lois du Jeu – Hors jeu

Hors-
jeu

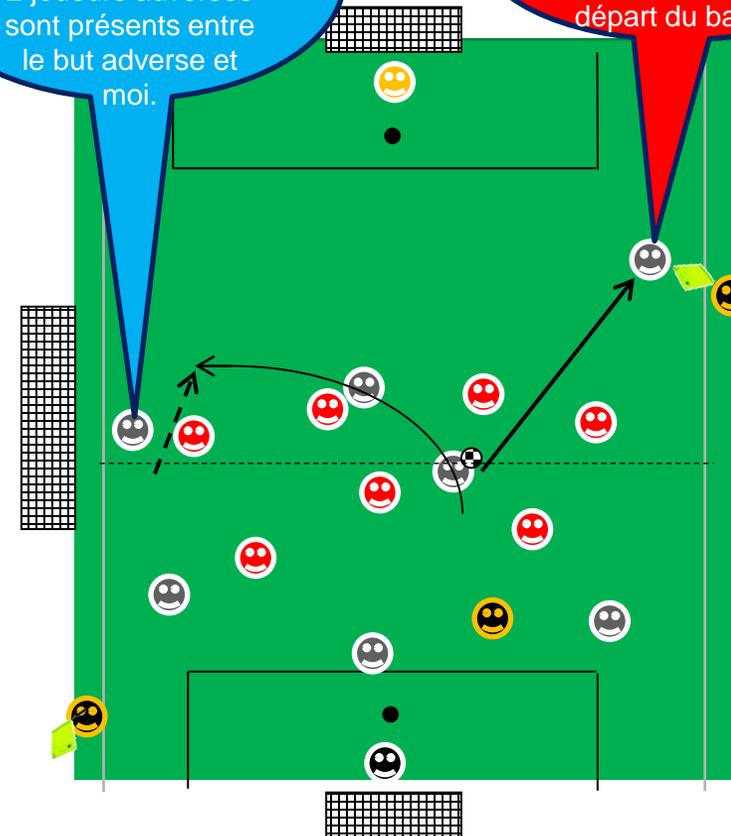
A partir de la ligne médiane. ½ terrain.

- Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.
- Le receveur doit faire action de jeu.
- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier joueur adverse.

A noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

Pas de hors jeu car au départ du ballon, 2 joueurs adverses sont présents entre le but adverse et moi.

Hors jeu car je ne suis seul dans le camp adverse au départ du ballon



TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR



TEMPS DE JEU EGAL : UN DROIT POUR LE JOUEUR, UN DEVOIR POUR L'EDUCATEUR