

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.



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



Défi Jonglage

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

1 jeune face à 1 autre jeunes /n°

2 – **Comptage des jonglages** : Par les joueurs

Résultats inscrits sur la FMI par les éducateurs.

3 – **Objectifs** :

Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif en 2 essais

Si l'objectif est atteint dès le 1^{er} essai, pas de 2^{ème} essai

Départ ballon au sol

Possibilité d'utiliser les 2 pieds

Aucune autre surface de rattrapage

Objectif : 50
contacts (pieds)

4 – **Résultats** :

Au terme du défi, le joueur qui remporte le défi ramène 1 point à son équipe.

En cas d'égalité, chaque joueur ramène 1 point

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





Le Défi Jonglage modélisation

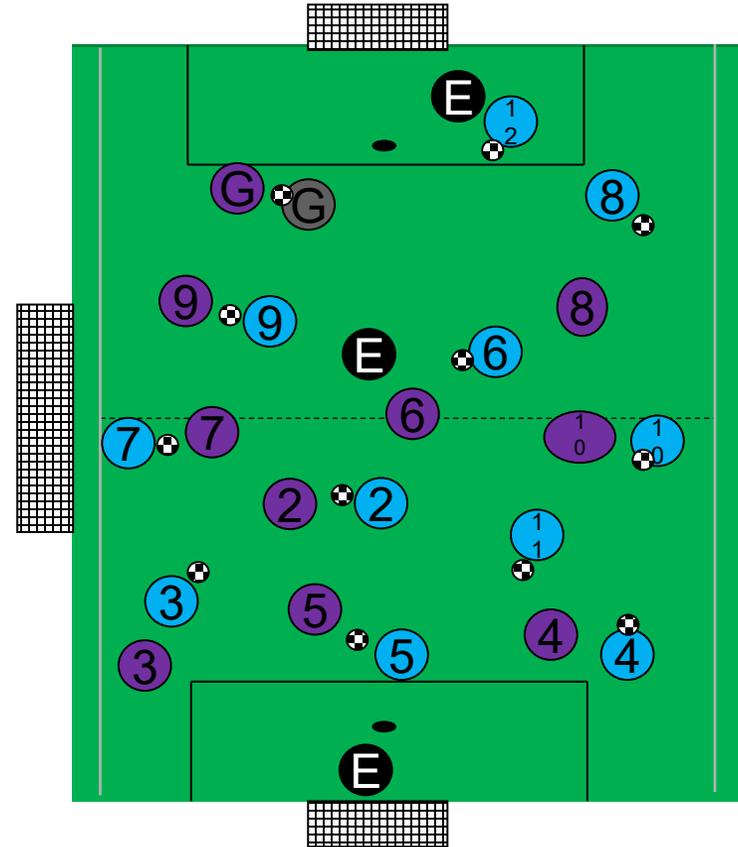
5 – Organisation :

1 ballon pour 2 ou 12 ballons par terrain.
1 terrain football à 8

6 - Exemple : L'équipe A est venue à 12 joueurs,
l'équipe B à 11. Le défi s'organise comme indiqué ci-
contre.

Le 12 A jongle et remporte 1 point

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre l'équipe la
mieux classée au défi, marquera 1 point supplémentaire (2 pts)



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



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

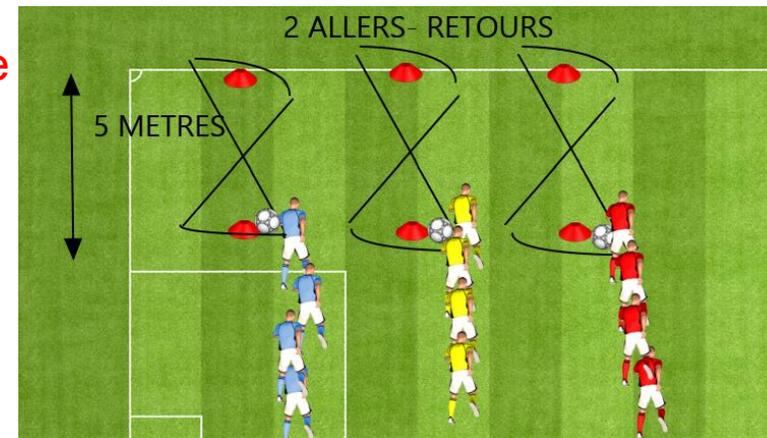
1 point pour le joueur qui remporte le défi,
L'équipe qui a remporté le plus de points gagne le défi

3 – Nombre de passages : 1 pour chaque joueur

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

Le 1 B repasse.

En cas d'égalité à l'issue d'une rencontre l'équipe
la mieux classée au défi, marquera
1 point supplémentaire (2 pts)



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

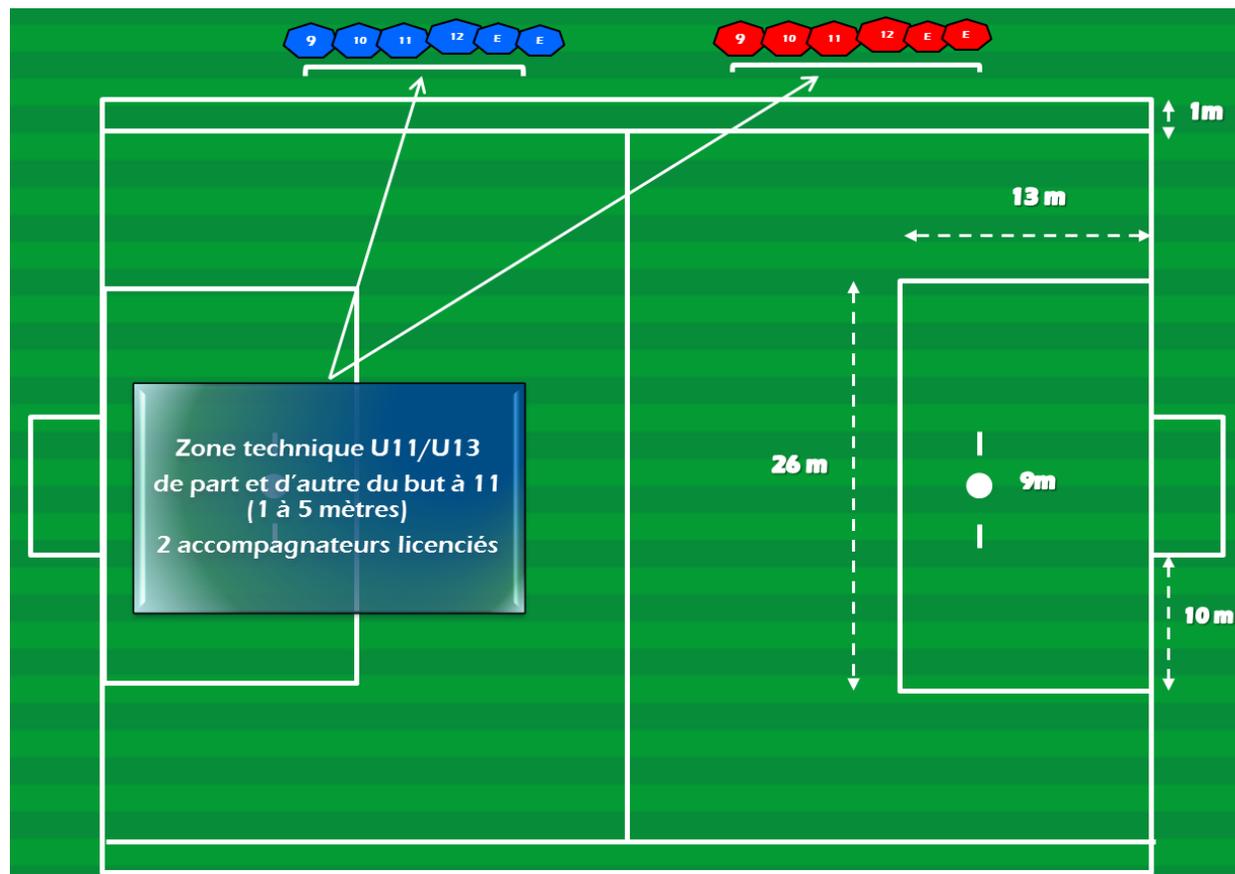




Les Critériums - U12/U13

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

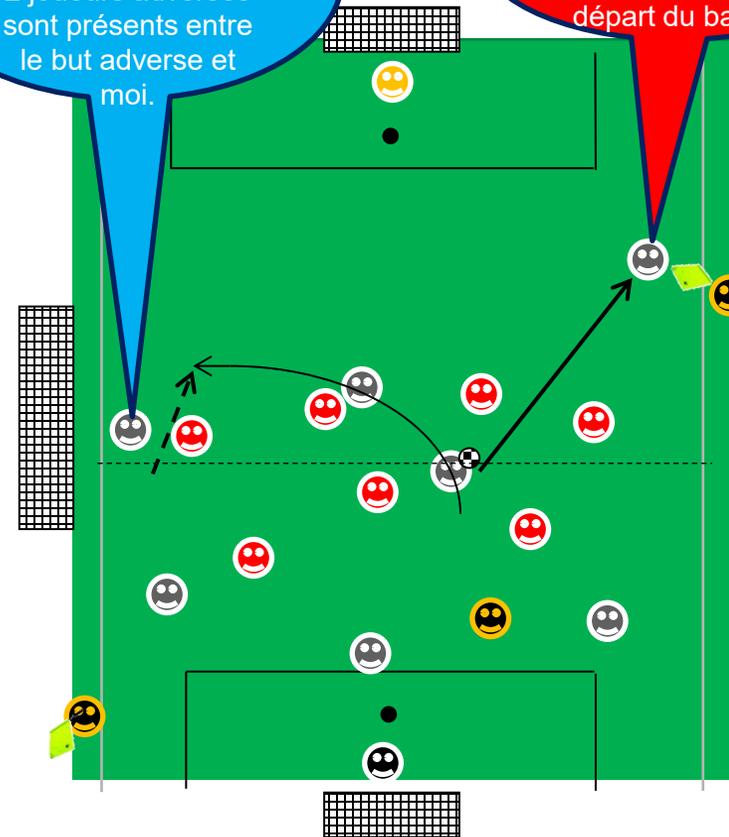
A partir de la ligne médiane. ½ terrain.

- 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