



Les plateaux en U10/U11

JOURNEE TEST

Samedi 14 Octobre 2017.

Jusqu'à ce jour, les rencontres des enfants des catégories U10/U11 ont toujours eu lieu sous forme de « rencontres uniques » (2 périodes de 25 minutes). On imitait ainsi la forme de compétition destinée au foot de compétition et les dérives qui parfois l'accompagnent. Une autre forme de pratique (plateaux de 4 équipes) est préconisée par la Direction Technique Nationale (cf. document du Guide Interactif du Football des Enfants). Elle est utilisée avec succès par de nombreux districts sur le territoire national. Nous sommes convaincus que cette forme de pratique est la mieux adaptée aux enfants de cet âge. C'est la raison pour laquelle **le district des FLANDRES souhaite tester la formule des plateaux de 4 équipes (ou 3 équipes).**

Les intérêts sont multiples :

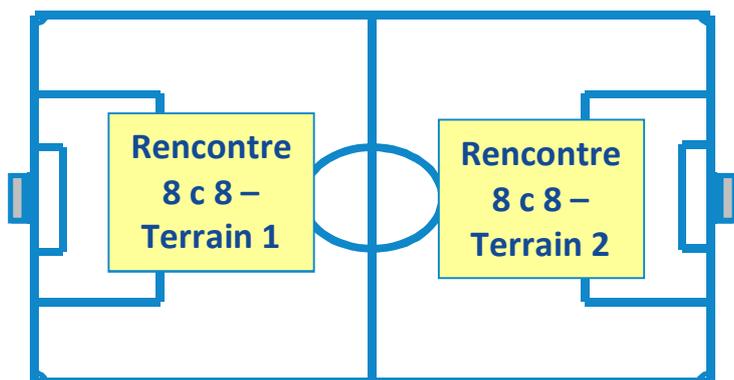
- **Augmentation de l'aspect ludique**
 - o Plus de convivialité
 - o Valorisation de l'esprit festif
- **Dédramatisation de la compétition**
 - o Temps de jeu mieux réparti pour tous les enfants (tendre vers un temps de jeu égal)
 - o Comportements sécuritaires sur et autour du terrain
 - o Transferts des apprentissages (entraînements vers rencontres) plus faciles
- **Adversaires multiples :**
 - o Plus de variété dans les problématiques à résoudre
 - o Si différence de niveau importante, on change vite d'adversaire
 - o Si une équipe est absente, on joue quand même

Le planning des plateaux de 4 équipes pour le SAMEDI 14 OCTOBRE 2017 est disponible sur le site du district des FLANDRES (www.flandres.fff.fr).

La feuille de plateau à renvoyer par le club accueil à l'issue de chaque plateau sera disponible sur le site à compter du MERCREDI 11 OCTOBRE 2017 (et envoyée par mail à tous les clubs).

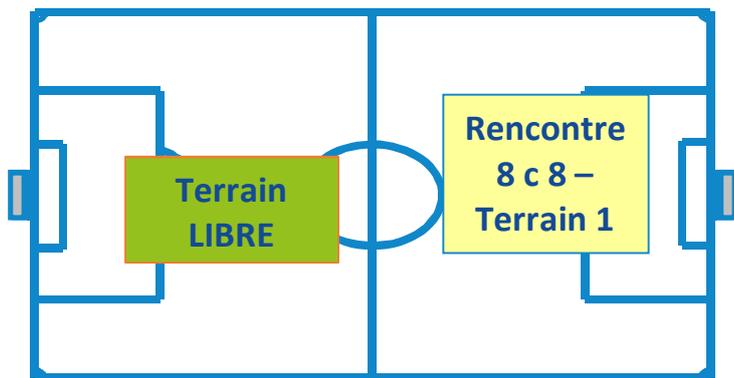
L'organisation générale de l'événement :

- ✓ Organisation type plateau (pas de classement à l'issue de la journée)
- ✓ Installations :
 - + Si terrain complet de Foot à 11 => Plateaux de 4 équipes
 - + Si un seul demi-terrain de Foot à 11 => Plateaux de 3 équipes
- ✓ Equipes regroupées selon les niveaux de la 1^{ère} phase de critérium
- ✓ Temps de jeu pour chaque équipe:
 - + **Pour les plateaux de 4 équipes:** 3 périodes de 17 minutes (3 minutes de rotation)
Durée totale du plateau : 1 heure
 - + **Pour les plateaux de 3 équipes:**
 - o Si le créneau/terrain est disponible 1 heure 30 minutes :
 - ↳ 2 périodes de 25 minutes (5 minutes de rotation)
 - o Si le créneau/terrain n'est disponible que 60 minutes maximum :
 - ↳ 2 périodes de 17 minutes (3 minutes de rotation) + Activité annexe si possible
- ✓ Une feuille de plateau est à remplir et à renvoyer au district



1

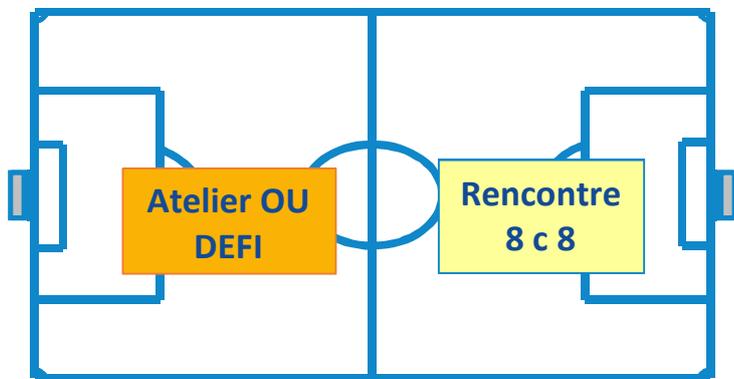
Exemple d'organisation de plateau à 4 équipes



2

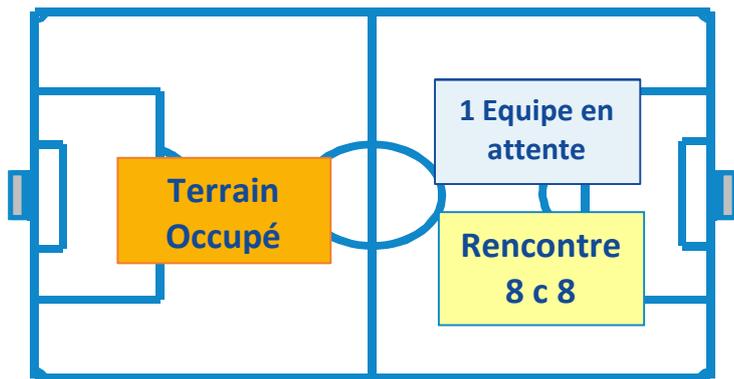
Exemple d'organisation de plateau à 3 équipes sur un créneau de 1 heure 30

1 Equipe en attente



3

Exemple d'organisation de plateau à 3 équipes sur un créneau de 60 minutes (Si ½ terrain supplémentaire disponible)



4

Exemple d'organisation de plateau à 3 équipes sur un créneau de 60 minutes (Si pas de ½ terrain supplémentaire disponible)

Atelier Annexe (possible si espace supplémentaire) ou équipe en attente

Programme type de l'événement :

H-45' : Accueil des équipes par le coordinateur du club recevant. Confirmation par les éducateurs des clubs visiteurs de leur présence. Remplissage des feuilles de rencontre. Les enfants sont amenés aux vestiaires.

H-5' : Rassembler l'ensemble des participants (Parents, Educateurs, Joueurs, Dirigeants). Le coordinateur du club recevant rappelle la philosophie de ces plateaux (texte introductif de ce document).

Heure H : Début du plateau (cf. grilles des rotations ci-dessous).

H+60' ou H+90' : Fin du plateau. Rassembler l'ensemble des participants : mot de conclusion par le coordinateur du club recevant. Inviter les enfants à un goûter et les éducateurs au pot de l'amitié.

Puis Départ des équipes.

Points essentiels à la charge du club d'accueil :

- **Mise à disposition du matériel et mise en place du dispositif** : Traçage des surfaces de réparation + Ateliers si nécessaire :
 - Atelier Quizz
 - OU Atelier Technique (Conduite de balle, tir sur cible, jonglerie,...)
 - OU Atelier PEF
- **Mise à disposition de la feuille de plateau**
- **Mise à disposition des vestiaires :**
 - 1 vestiaire par équipe si possible
 - 2 équipes dans un vestiaire si nécessaire (pas idéal mais acceptable dans le cadre des plateaux)
- **Mise à disposition des arbitres :**
 - Le club accueil assure l'arbitrage central d'au moins une rencontre lors de chaque période (possibilité de faire arbitrer les rencontres par des jeunes du club)
 - Si possible le club accueil assure l'arbitrage central de toutes les rencontres
 - Sinon, l'un des clubs visiteurs mettra à disposition un arbitre central pour les rencontres restantes
 - A défaut d'arbitre central sur une ou plusieurs rencontres, l'auto-arbitrage sera mis en place avec observation à distance par un adulte.
 - Les arbitres assistants sont les dirigeants habituels.
 - **Dans tous les cas, il est recommandé de se concerter en bonne harmonie entre éducateurs, et faire en sorte que le climat autour de l'arbitrage soit serein.**
 - Si activité annexe, explication du club accueil, mais responsabilité de l'éducateur en charge de son équipe sur l'atelier.

Gestion des rotations

1	<i>Rotations</i>	<i>Rencontres à 8c8 - Terrain 1</i>		<i>Rencontres à 8c8 - Terrain 2</i>	
<i>H</i>	1	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
<i>H+20'</i>	2	Equipe A	Equipe C	Equipe B	Equipe D
<i>H+40'</i>	3	Equipe A	Equipe D	Equipe B	Equipe C

Exemple pour des plateaux de 4 équipes (3 périodes de 17' et 3' de rotation)

2	<i>Rotations</i>	<i>Rencontres à 8c8 - Terrain 1</i>		<i>Equipe en attente</i>
<i>H</i>	1	Equipe A	Equipe B	Equipe C
<i>H+30'</i>	2	Equipe A	Equipe C	Equipe B
<i>H+60'</i>	3	Equipe B	Equipe C	Equipe A

Exemple pour des plateaux de 3 équipes sur un créneau de 1 heure 30 minutes (3 périodes de 25' et 5' de rotation)

3	<i>Rotations</i>	<i>Rencontres à 8c8 - Terrain 1</i>		<i>Activité Annexe (si possible) ou équipe en attente</i>
<i>H</i>	1	Equipe A	Equipe B	Equipe C
<i>H+20'</i>	2	Equipe A	Equipe C	Equipe B
<i>H+40'</i>	3	Equipe B	Equipe C	Equipe A

Exemple pour des plateaux de 3 équipes sur un créneau de 60 minutes (3 périodes de 17' et 3' de rotation)

TRES IMPORTANT !

Il est important que les horaires soient respectés.

- Si un club est en retard (ou plusieurs), **faire débuter le plateau à l'heure** avec les équipes présentes. Les autres équipes prendront le plateau « en route ».
- Ne pas hésiter à adapter les programmes ci-dessus si nécessaire (Exemple, à l'heure H, les équipes A et D sont présentes, B et C sont en retard, commencer par le match A contre D, **le match B contre C commencera avec du retard et se terminera en même temps que l'autre rencontre**).
- Pour les plateaux de 4 équipes, il est utile de garder à disposition la grille de rotation pour les plateaux de 3 équipes au cas où une équipe est absente.
- Si seules 2 équipes sont présentes, faire une rencontre de 2 périodes de 25 minutes.

Restauration :

Mise à disposition de bouteilles d'eau + Goûter d'après-match.

Ces journées serviront de test et seront analysées. Une fiche 'Bilan' sera envoyée à toutes les équipes participantes (accueil et visiteurs) où vous pourrez y inscrire toutes vos remarques.

Ces journées ont souvent reçu des échos favorables au niveau national, et ce succès appartient aux bénévoles des clubs.

Nous sommes persuadés qu'à l'occasion de ces expérimentations, tout le monde fera le nécessaire pour donner une image différente de notre Football et ainsi faire de cette forme de pratique une REUSSITE.