

Philosophie de la journée :



# FOOT D'ANIMATION

## Foot Éducatif – U10/U11

Le foot à 8

### Critérium

Le ...../...../..... à .....

Responsable du critérium : .....



Mise en place d'Atelier du Programme Educatif Fédéral : Oui  Non

Jeux sportif : Oui  Non

Ateliers Technique : Oui  Non

### Compte rendu du Responsable du critérium :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

A renvoyer avant le mardi soir au District de l'Ariège de Football, 2000 Chemin de Lasserre 09100 LA TOUR DU CRIEU





## Organisation des séquences - Foot à 8



Nombre d'équipes	Nombre de poules	Nombre de rencontres / équipes	Nombre de rencontres totales sur le plateau	Durée des rencontres	Temps global de jeu / équipes	Nombre de terrains nécessaires	Durée moyenne du plateau	Ordre des matchs
3	1 de 3 éq.	2	3	2x15'	60'	1/2 terrain à 11	2h	AB/BC/AC
4	1 de 4 éq.	3	6	2x10'	60'	1/2 terrain à 11	3h	AB/CD/AC/BD/AD/BC
						1 terrain à 11	1h30	
5	1 de 5 éq.	4	10	15'	60'	1/2 terrain à 11	3H15	AB/CD/EB/AC/DE/BC/AD/CE/BD/AE
						1 terrain à 11	1H45	
6	1 de 6 éq.	5	15	12'	60'	1 terrain à 11	2h30	AB/CD/EF/AC/BE/DF/AE/CF/BD/AF/DE/BC/AD/BF/CE
	2 de 3 éq.	2	6	2x15'			2h	
7	2	1 de 3 éq.	9	2x15'	60'	1 terrain à 11	3h	AB/BC/AC
		1 de 4 éq.		3				2x10'
8	2 de 4 éq.	3	12	2x10'	60'	1 terrain à 11	3h00	AB/CD/AC/BD/AD/BC
9	3 de 3 éq.	2	9	2x15'	60'	3 1/2 terrains à 11	2h	AB/BC/AC
10	2 de 5 éq.	4	20	15'	60'	2 terrains à 11	1h45	AB/CD/EB/AC/DE/BC/AD/CE/BD/AE
11	3	2 de 4 éq.	15	2x10'	60'	3 1/2 terrains à 11	3h	AB/CD/AC/BD/AD/BC
		1 de 3 éq.		2				2x15'
12	3 de 4 éq.	3	18	2x10'	60'	3 1/2 terrains à 11	3h	AB/CD/AC/BD/AD/BC
13	3	1 de 5 éq.	26	15'	60'	3 1/2 terrains à 11	3h15	AB/CD/AC/BE/AD/CE/BD/AE/BC/DE
		2 de 4 éq.		3				2x10'
14	3	2 de 5 éq.	26	15'	60'	3 1/2 terrains à 11	3h15	AB/CD/AC/BE/AD/CE/BD/AE/BC/DE
		1 de 4 éq.		3				2x10'
15	3 de 5 éq.	4	30	15'	60'	3 1/2 terrains à 11	3h15	AB/CD/EB/AC/DE/BC/AD/CE/BD/AE
16	4 de 4 éq.	3	24	2x10'	60'	2 terrains à 11	3h	AB/CD/AC/BD/AD/BC
17	3	2 de 6 éq.	38	12'	60'	3 terrains à 11	2h30	AB/CD/EF/AC/BE/DF/AE/CF/BD/AF/DE/BC/AD/BF/CE
		1 de 5 éq.		4				15'
18	3 de 6 éq.	5	42	12'	60'	3 terrains à 11	2h30	AB/CD/EF/AC/BE/DF/AE/CF/BD/AF/DE/BC/AD/BF/CE
19	4	3 de 5 éq.	36	15'	60'	2 terrains à 11	3h15	AB/CD/AC/BE/AD/CE/BD/AE/BC/DE
		1 de 4 éq.		3				2x10'
20	4	4	40	15'	60'	2 terrains à 11	3h15	AB/CD/EB/AC/DE/BC/AD/CE/BD/AE



## Rôles et missions du responsable critérium :

### *Avant le plateau*

#### Préparer J-2 :

- S'assurer de la présence des clubs
- Préparer le matériel nécessaire au plateau
- Préparer les licences et la feuille du plateau
- Prévoir une pharmacie, de l'eau, un goûter pour chaque enfant en fin de plateau

#### Préparer et accueillir H-1 :

- Installer les terrains et « maisons d'accueil » pour les équipes
- Accueillir et accompagner les équipes aux vestiaires
- Noter les effectifs et couleurs de maillots
- Remplir la feuille plateau

#### Accueil des éducateurs (réunion technique) :

- Présentation du plateau (déroulement, numéro des terrains, poules ...)
- Rappel des comportements attendus

#### Accueil des enfants :

- Expliquer le déroulement du plateau
- Démontrer les règles spécifiques
- Répartir les équipes sur le terrain

### *Pendant le plateau*

#### L'animation :

- Gérer les temps de jeu
- Veiller au bon climat du plateau
- Assurer le protocole
- Gérer les rotations des équipes

### *Après le plateau*

#### Fin du plateau :

- Veiller au ramassage du matériel par les enfants
- Effectuer le « protocole de clôture »
- Associer les parents au goûter
- Raccueillir les équipes



## Feuille de route :

\*A imprimer pour chaque équipe présente sur le plateau.

Equipe : .....

Poule : .....

Durée des matchs : .....

Ordre des rencontres :

Equipes	
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

## Ordre de mes rencontres :

\*Se reporter à l'organisation des séquences

Séquences	Heure	Equipes		Terrain
		Equipes	Equipes	
1	...h...	<b>A</b>	<b>B</b>	
2	...h...			
3	...h...			
4	...h...			
5	...h...			
6	...h...			
7	...h...			
8	...h...			
9	...h...			
10	...h...			
11	...h...			
12	...h...			
13	...h...			
14	...h...			

