

FUTSAL	Pratique complémentaire à la pratique traditionnelle. Le futsal favorise le contact joueur ballon et permet d'améliorer voir de simplifier la compréhension de certains principes de jeu. Nous vous invitons à prendre contact avec des clubs de vos groupes ou secteurs pour organiser des rassemblements lors des journées de report ou Anim'Futsal ou Noël du Futsal. Les informations vous seront transmises au cours de la saison par Henri PIGEAU, CTD DAP.
---------------	---

CRITERIUM U13 F/G et U15 F

**Engagement libre niveau départemental U13G
(Excellence, DS, D1, D2 ou D3) et U13/U15F (D1 ou D2) :**

12h00 : Arrivée et accueil des équipes, gestion des vestiaires et remplir la FMI, feuille de jonglerie

12h30 : Echauffement des joueurs(ses)

12h40 : Défi technique (Cf. protocole ci-dessous pour la Phase 1)

12h55 : Protocole d'avant match

13h00 : Match 2 x 35 min (pauses coaching aux environs de la 17ème et 52ème).

L'HORAIRE OFFICIEL DU DEBUT DU MATCH EST DE 13H00 (ou 15H00).

IL POURRA NEANMOINS ETRE MODIFIÉ ENTRE 13H00 ET 15H00 A LA DEMANDE DU CLUB RECEVANT EN CAS D'ACCUEIL DE PLUSIEURS ÉQUIPES.

IL POURRA AUSSI ETRE AVANCÉ A 11H30 A LA DEMANDE DU CLUB RECEVANT EN CAS D'ABSENCE DE PLATEAUX U7 et/ou U9 LE SAMEDI MATIN.

CE DERNIER DOIT FAIRE LA DEMANDE AU CLUB ADVERSE ET LE DISTRICT SUR FOOTCLUB LE LUNDI PRECEDENT LA RENCONTRE DERNIER DELAI (J-5).

LE CLUB ADVERSE DOIT VALIDER LA DEMANDE SUR FOOTCLUB LE MARDI PRECEDENT LA RENCONTRE DERNIER DELAI (J-4).



DÉFI TECHNIQUE U13F/G et U15F - Phase 1



DÉFI JONGLERIE 1 :
Objectif : réaliser le meilleur score en jonglerie statique

- Chaque joueur dispose de 2 essais par surfaces :
 - Pied fort → pieds alternés → second pied.
- Les joueurs sont en duos : une équipe jingle pendant que l'autre compte.
- Le ballon doit être démarré depuis le sol au pied ; après chaque contact, le pied doit être reposé au sol.
- Pas de rattrapage : si le ballon tombe, le joueur recommence.
- Le compteur annonce le meilleur score par surface.
- Les 8 meilleurs scores de chaque équipe sont retenus.

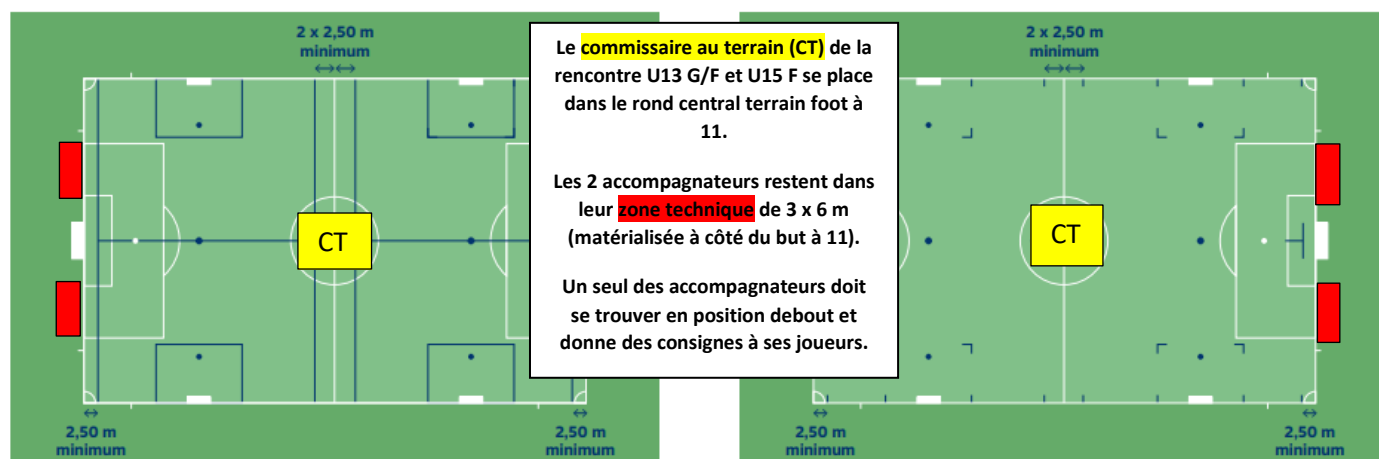
Niveau de pratique :	Pied fort	Pieds alternés	Second pied
U13G Excellence	40	40	40
U13G DS et D1	30	30	30
U13G D2 et D3	20	20	20
U13F D1 et D2	15	15	15
U15F D1 et D2	20	20	20



LES TERRAINS

△ TRACÉ FOOT A8 SUR TERRAIN DE GRANDS JEUX (LIGNES CONTINUES)

△ TRACÉ FOOT A8 SUR TERRAIN DE GRANDS JEUX (AMORCES)



LES PRINCIPALES LOIS DU JEU

Catégorie	U12 (enfants nés en 2015) et U13 (enfants nés en 2014). Possibilité de faire jouer 3 U11 (enfants nés en 2016). Pas de mixité (sauf demande de dérogation et accord de l'ETD)
Nombres d'enfants par équipe et remplaçants	8 + 4 suppléants maximum Un joueur remplacé pourra désormais quitter rapidement la pelouse par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve. Il ne sera donc plus obligé de sortir au niveau de la ligne médiane et de venir au contact du joueur qui le remplace. Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard.
Temps de jeu	1 match de 2 x 35 minutes (U15 F : 2 x 35 min avec ballon T5) Pauses coaching aux environs de 17min et 52min (voir ci-après).
Buts	6m sur 2,10m
Touches	A la main. Les 2 pieds restent au sol. Ballon à l'adversaire si mal réalisée.
Coup d'envoi	Le ballon est positionné au milieu du terrain. Les adversaires sont à 6 mètres minimum. Le ballon est botté dans n'importe quelle direction. <u>Interdiction de marquer directement.</u>
Hors-Jeu	Entre la ligne médiane et la ligne de but adverse. Attendre que le joueur touche le ballon avant de lever le drapeau.
Arbitrage et AJPJ	L'arbitre central sera un licencié (à partir de la catégorie U16/U17). AJPJ : L'arbitrage assistant, sera l'un des 4 joueurs inscrits sur la feuille de match et se relayeront toutes les 17 minutes environs (rotations lors des pauses coaching et de la mi-temps). Ces 4 joueurs sont différents à chaque match. L'arbitre assistant peut-être accompagné d'un encadrant licencié et majeur. Son rôle sera alors de guider le joueur dans ses attitudes et non pour arbitrer à sa place, et encore moins coacher l'équipe.
Relances du gardien de but	Relance à la main, ou relance au pied ballon posé au sol. Volée et demi-volée interdite, sinon coup franc indirect (le ballon est alors posé sur la ligne de la surface de réparation (13m) face à la faute.) <u>Les coups de pieds de but sont réalisés obligatoirement par le gardien dans la zone virtuelle 6m x 9m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation)</u> - Le gardien pourra désormais passer le ballon à un coéquipier dans la surface (idem foot à 11). Le ballon sera donc en jeu dès qu'il sera botté. <u>Les adversaires devront quant à eux se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.</u> Cette règle vaut également pour un coup franc défensif dans la surface.
Coups Francs	Directs (fautes volontaires) et indirects (fautes involontaires). Adversaires à 6 mètres.
Passe à son gardien de but	Sur une passe au pied volontaire d'un partenaire, le gardien ne peut se saisir du ballon à la main, sinon, coup franc indirect. Le ballon est posé sur la ligne de la surface de réparation (13m) face à la faute.

SEULS LES ENFANTS QUI JOUENT ET LES ACCOMPAGNATEURS SONT AUTORISÉS SUR LE TERRAIN. LES SUPPORTERS (FAMILLES, AMIS) RESTENT DERRIÈRE LES MAINS COURANTES. ILS NE DONNENT PAS DE CONSIGNES. ILS ENCOURAGENT TOUS LES ENFANTS !

PAUSE	GESTION DE LA MI TEMPS
Durée ?	5 à 10 minutes max
Où ?	Sur le terrain près de la zone technique
Qui ?	Les joueurs, les accompagnateurs (2 maximum) + 1 dirigeant accompagnateur arbitre
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants. Parler calmement et sans précipitation.
Les Points importants ?	Se calmer. Revenir sur les principes de jeu. Donner la parole aux enfants. - Est-on bien organisé par rapport au système de jeu ? - Les choses que l'on voulait faire. Celles que l'on a bien réalisées. Se limiter à un point offensif et un point défensif. Positiver et valider les objectifs de la seconde période ou rencontre. Faire les rotations nécessaires. Encourager.
Sur quels éléments rebondir ? <i>Se limiter à 1 point</i>	<u>Les phases de jeu</u> : mon équipe a le ballon. Mon équipe n'a pas le ballon. Les transitions. <u>Les principes de jeu</u> : occupation du terrain... Intentions de jeu : privilégier les attitudes positives, les initiatives de vos joueurs dans le jeu.

GESTION DES PAUSES COACHING

	PAUSE COACHING 1	PAUSE COACHING 2
Quand ?	Autour de la 17 ^{ème} minute de jeu sur sortie du ballon (touche ou sortie de but ou but marqué)	Autour de la 52 ^{ème} minute de jeu sur sortie du ballon (touche ou sortie de but ou but marqué)
Durée ?	2 minutes maximum	
Où ?	Sur le terrain à l'angle de la surface de réparation	
Qui ?	Les joueurs, les accompagnateurs (2 maximum) + 1 dirigeant accompagnateur arbitre	
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants. Parler calmement et sans précipitation.	
Les Points importants ?	• En lien avec la causerie d'avant match. • Ressortir un point positif. • Revenir sur un point de jeu Off ou Déf. • Faire les rotations. • Changer l'arbitre assistant. • Conclure par un élément positif et des encouragements.	• En lien avec la mi-temps. • Ressortir un point positif. • Revenir sur un point de jeu Off ou Déf. • Faire les rotations. • Changer l'arbitre assistant. • Conclure par un élément positif et des encouragements.
Sur quels éléments rebondir ? <i>Se limiter à 1 point</i>	• Est-on bien organisé par rapport au système de jeu ? • Les choses que l'on voulait faire offensivement et défensivement ? • Celles que l'on a bien réalisées offensivement et défensivement ?	
Reprise du jeu	Touche ou coup de pied de but ou engagement en fonction d'où se trouvait le ballon avant la pause.	