

« *Le jeu avant l'enjeu !* »



LA SAISON DES U13

SUR LA LIGUE AUVERGNE RHONE-ALPES DE FOOTBALL

CATÉGORIES AUTORISÉES

- GARÇONS NÉS EN 2006 ET 2005
- FÉMININES EN MIXITÉ : NÉES EN 2006, 2005 ET 2004
- EQUIPE SEULEMENT FILLES : NÉES EN 2006, 2005, 2004 ET 2003

Le calendrier de la saison

La pratique du weekend

Le Festival U13, l'Interclub, le Futsal

Contacts

Les Journées Nationales

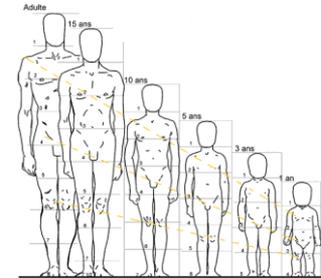
Le déroulement et le contenu des plateaux

Le Programme
Educatif
Fédéral

La page administrative

INTRODUCTION :

Les U11 ont besoin :



L'éducateur se doit de connaître ses joueurs pour les fidéliser et les faire progresser !!!

RÔLE DES ÉDUCATEURS, ACCOMPAGNATEURS ET PARENTS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un triptyque : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents. Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des joueurs. Leurs missions doivent être COMPLEMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle

	MISSIONS DE L'ÉDUCATEUR	MISSIONS DE L'ACCOMPAGNATEUR	MISSIONS DU PARENT
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation

Source guide interactif FFF



L'ENFANT A BESOIN :

> D'un cadre pour se rassurer

Il recherche des modèles, des référents pour se construire

> De poursuivre le travail de réactivité et de psychomotricité (latéralisation, dissociation segmentaire, fréquences des appuis...)

Âge propice au travail d'endurance (augmenter la durée des séquences 15' à 20')

> De gérer la fatigue et les douleurs :

Arrêts préventifs - Contrôle médical incontournable

> De réaliser des jeux, des situations et des exercices :

Qui seront les outils principaux de développement

> De développer son bagage technique pour répondre aux exigences tactiques :

Enchaînement de gestes proches des conditions de jeu

LES COMPÉTENCES EDUCATIVES

sont transverses aux compétences sportives :

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
	Connaître les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
			Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
			Maîtriser la règle du hors-jeu	S'hydrater pour jouer	

Source guide interactif FFF



LES COMPETENCES SPORTIVES :

 TACTIQUE	 TECHNIQUE	 PSYCHOLOGIQUE	 ATHLÉTIQUE
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur >	Contrôler des ballons au sol ou aériens pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste le plus vite possible >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Développer la vitesse d'exécution
Jouer vers l'avant collectivement ou individuellement entre les lignes adverses >	Frapper son ballon pied droit, pied gauche avec les différentes surfaces de contacts, notamment le cou-de-pied >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité.
Sécuriser et maîtriser la possession >	Remiser ou de dévier le ballon >	S'engager totalement >	Travailler les étirements.
Changer de rythme de jeu >	Conduire pied droit pied gauche en regardant autour de moi pour choisir la solution adéquat >	Avoir confiance en soi >	Travailler le gainage
Fixer dans une zone pour jouer dans une autre >			
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Conserver le ballon en utilisant son corps >	Être persévérant	
Être réactif à la perte du ballon et empêcher l'adversaire de s'organiser >	Trouver la bonne distance et le bon moment pour marquer >	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme		
Reformer le bloc équipe >	Jouer un ballon aérien de volée		
Récupérer le ballon en bloc >	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Protéger son but en déséquilibre >	Réaliser 50 contacts jonglerie pied droit, pied gauche, alternés et tête. 20 m en aller retour		

Source guide interactif FFF

CALENDRIER FORMATIONS

Formations d'éducateurs saison 2017/2018

	AOÛT / SEPTEMBRE 2017	OCTOBRE/ NOVEMBRE 2017	DECEMBRE 2017 / JANVIER 2018	FEVRIER / MARS 2018	AVRIL 2018	MAI - JUIN 2018
Module GdB Initiation 2 jours		Samedi 9 et Samedi 16 Décembre lieu : DISTRICT				
Module U7 1 jour		Mercredi 1 Novembre lieu : à déterminer				
Module JEUNES CADRES U9 2 jours		Lundi 23 et Mardi 24 Octobre lieu : à déterminer			Mercredi 18 et Jeudi 19 Avril lieu : à déterminer	
Module JEUNES CADRES U11 2 jours		Jeudi 2 et Vendredi 3 Novembre lieu : à déterminer				
Module U9 2 jours		Vendredi 27 et Samedi 28 Octobre lieu : à déterminer				
Module U11 2 jours				Vendredi 30 et Samedi 31 Mars lieu : à déterminer		
CFF 1 4 jours				Mercredi 21, Jeudi 22, Vendredi 23 et Samedi 24 Février lieu : DISTRICT		
Module U13 2 jours		Vendredi 27 et Samedi 28 Octobre lieu : à déterminer				
Module U15 2 jours			Samedi 13 et Samedi 20 Janvier lieu : à déterminer			
CFF 2 4 jours			Mercredi 3, Jeudi 4, Vendredi 5 et Samedi 6 Janvier lieu : DISTRICT			



Un calendrier pour former les éducateurs et les parents !!!!

La pratique du weekend en U13



Dimensions et matérialisation des terrains



La philosophie des rencontres : bien jouer, pour gagner collectivement !!!!!



Le déroulement des rencontres

Matches



La philosophie des rencontres : bien jouer, pour gagner collectivement !!!!!



Qu'est ce que le FESTIVAL PITCH U13 ?

*Valider des compétences, tactiques, techniques et intellectuelles
lors d'une journée qualificative à une finale départementale, régionale et nationale ?*



Déroulement des tours de qualification: Jour de coupe

Une épreuve technique avant chaque rencontre

En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

- «Coup de pied de réparation»

Organisation des coups de pieds de réparation

- ☑ 4 tireurs par match,
- ☑ Faire tirer une fois tout le monde,
- ☑ Dont le gardien de but
- ☑ En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème tireur s'avance ...



3 X 20 minutes
A X B C X D
VAINQUEUR M1 X PERDANT M2 VAINQUEUR M2 X PERDANT M1
VAINQUEUR M1 X VAINQUEUR M2 PERDANT M1 X PERDANT M2

Déroulement des finales départementales et régionales :

Alternances de :

Rencontres à 8 C 8 :

Sous formule championnat ou échiquier

Tests techniques :

Jonglerie à l'arrêt ou en mouvement sur des circuits différents.

Défi conduite de balle + frappe sous des circuits différents.

Quizz :

Questionnaire individuel pour un cumul collectif en lien avec le Programme Educatif Fédéral et les incollables du football.

Pour se qualifier aux tours suivants cumuler un maximum de points :

Les rencontres représentent : 50% des points.

Les tests techniques : 25% des points.

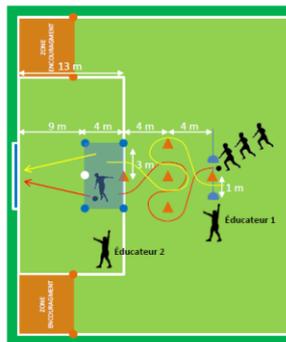
Le Quizz programme éducatif : 25% des points.



Les défis techniques lors des finales départementales et régionales ?



DEFI CONDUITE - PHASE FINALE DÉPARTEMENTALE



Légende:

- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

Objectif:

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs

Atelier:

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages.

Chaque joueur doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche.

Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur débute la conduite de balle et il s'arrête quand le dernier joueur a effectué sa frappe au but. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon. Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

Temps bonus :

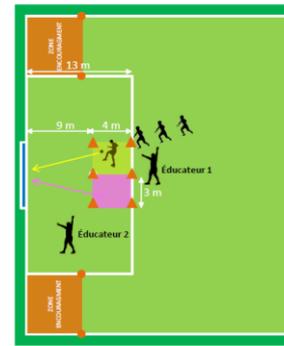
Lors du tir, à chaque cible atteinte, un bonus de **-3 secondes** est soustrait au temps total de l'équipe (1 rebond avant le but autorisé). Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Si effectif réduit : tirage au sort au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.

Educateur 1 : gestion du temps et des passages

Educateur 2 : gestion des bonus, prise de notes et zone d'encouragement

DEFI JONGLAGE - PHASE FINALE DÉPARTEMENTALE



Légende:

- Tir gaucher
- Tir droitier
- zone de jonglage pour gaucher
- zone de jonglage pour droitier
- zone d'encouragement

Objectif:

Obtenir le meilleur total de points par équipe.

Atelier:

Chaque joueur doit réaliser des jongles en statique dans la zone prévue à cet effet et enchaîner une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact.

Points jonglage statique:

- 0 à 9 sec = 0 pts
- 10 à 19 sec = 10 pts
- 20 sec et + = 20 pts

Bonus but (1 rebond autorisé):

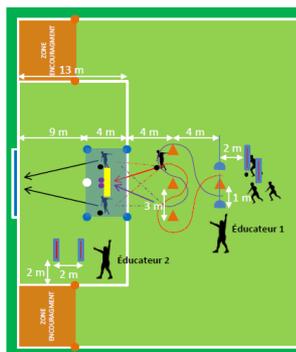
- Si la cible est atteinte lors du tir (frappe de volée) = 10 pts
 - Si la cible est atteinte lors du tir (frappe au sol) = 3 pts
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Educateur 1 : gestion du temps et des passages

Educateur 2 : gestion des bonus, prise de notes et zone d'encouragement

Si effectif réduit : le nombre de points obtenu est divisé par le nombre de joueurs présents dans l'équipe puis multiplié par 12.

DEFI CONDUITE - PHASE FINALE REGIONALE



Légende:

- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe (ZF)
- cellules de chronométrage
- zone d'encouragement
- mur d'appui
- ballons de secours

Objectif:

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs.

Atelier:

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages.

Chaque joueur doit réaliser une conduite de balle, un tir d'appui sur le mur de rebond pour arriver dans la ZF et effectuer une frappe du côté de son choix afin d'atteindre une des cibles de la bêche.

Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur passe la 1^{ère} cellule et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur franchit la 2^{ème} cellule. Seuls le 1^{er} et dernier joueurs franchissent les cellules respectives. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon. Si le joueur manque le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

Bonus / Malus :

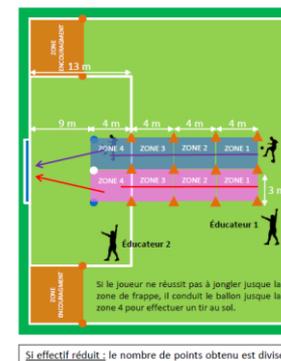
À chaque cible atteinte depuis la ZF, un bonus de **-3 secondes** est soustrait au temps total (1 rebond avant le but est autorisé). À chaque ballon secours utilisé, un malus de **+5 secondes** est ajouté au temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Si effectif réduit : tirage au sort au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.

Educateur 1 : gestion du temps et des passages

Educateur 2 : gestion des bonus, prise de notes et zone d'encouragement

DEFI JONGLAGE - PHASE FINALE REGIONALE



Légende:

- départ droitier
- départ gaucher
- zones de jonglage
- zone d'encouragement

Objectif:

Obtenir le meilleur total de points par équipe.

Atelier:

Chaque équipe est évaluée sur l'addition des points cumulés par l'ensemble des joueurs. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Chaque tir déclenche le passage du joueur suivant. Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

Le départ se fait balle au sol, les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact.

Points:

- Zone 1 = 0 point
- Zone 2 = 10 points
- Zone 3 = 20 points
- Zone 4 = 30 points

Bonus:

- Si but (frappe de volée) = 10 pts
 - Si but (frappe au sol) = 3 pts
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Educateur 1 : gestion des passages

Educateur 2 : gestion des bonus, prise de notes et zone d'encouragement

Si effectif réduit : le nombre de points obtenu est divisé par le nombre de joueurs présents dans l'équipe puis multiplié par 12.

La progression de l'équipe et des joueurs se mesure par les progrès individuels de chaque joueur dans des rencontres à enjeu !!!!!



Qu'est ce qu'un INTERCLUBS ?

Des rencontres de différentes catégories !



Rassembler des clubs du même secteur,

Echanger et rencontrer les parents des différents clubs,

S'investir auprès des autres catégories (arbitrage, supporters...),

Permettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,

Encourager les autres équipes,

Créer un moment d'échange entre clubs,

Tout le monde joue.

Cela concerne les clubs ou ayant des jeunes parmi les catégories: U7/U9/U11/U13

Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.

Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.

Le district pourra regrouper les clubs par 3 ou 4 pour ceux qui ont très peu d'effectif.

L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y (possibilité d'être 3 clubs si les effectifs sont restreints, au contraire si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

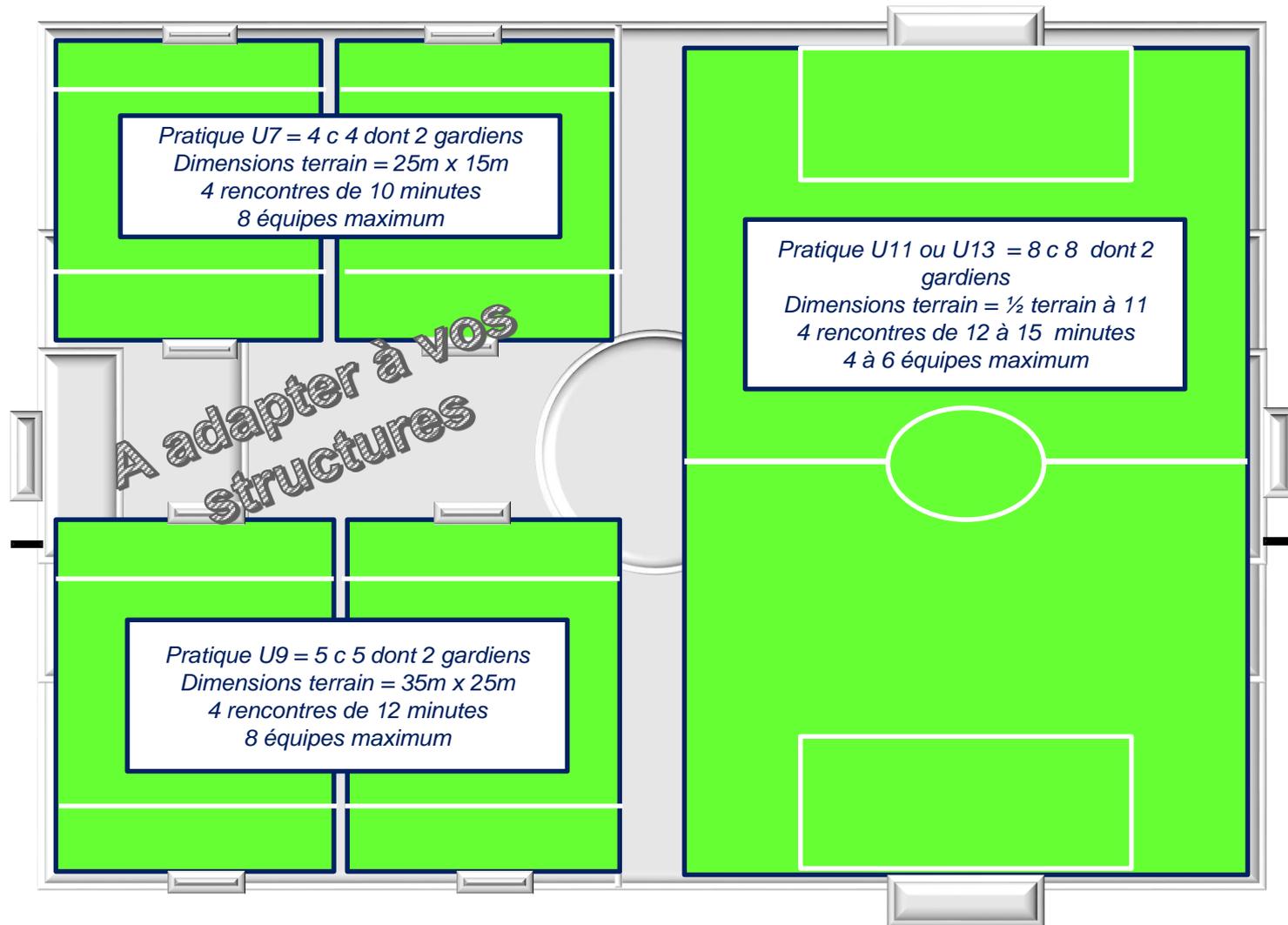
Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...).

Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. Sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents).

Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.



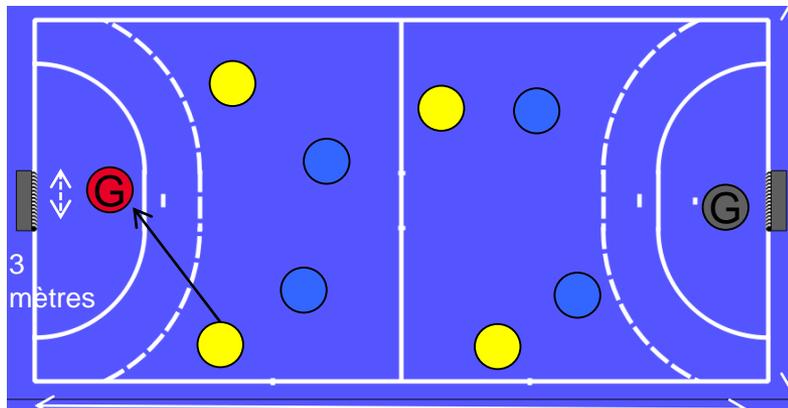
Disposition et matérialisation d'un INTERCLUBS ?



La coupe de l'Ain Futsal



- F**aire pratiquer sur une surface rapide,
- U**tiliser plusieurs dates pour découvrir et pratiquer le futsal,
- T**ravailler les compétences tactiques, techniques et motrices,
- S**e faire plaisir,
- A**ssurer un temps de jeu minimum à tous les enfants du club,
- L**imiter les temps d'attente entre deux rencontres.



Tour de qualification départemental (en janvier)

Finale départementale (en février)

Finale régionale (en mars)

La pratique du Futsal en U13



Aire de jeu

Un terrain handball intérieur - extérieur

Les buts

But de handball.

Surface de réparation

matérialisée par la ligne en trait plein.

Ballon

futsal T4

Effectifs

5X5 dont les gardiens + 2 remplaçants par équipe maximum.

Coup franc :

direct

Pénalty :

à 6 mètres

Rentrée de touche :

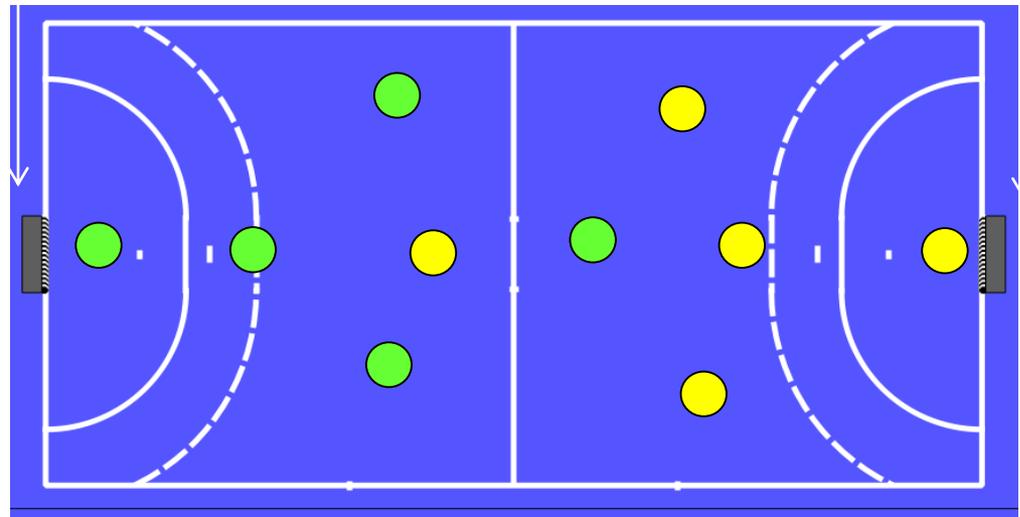
*Passe au pied ballon sur la ligne.
Interdiction de marquer directement.*

Sortie de but :

Renvoi à la main.

Dégagement du gardien :

A la main uniquement



Jouer sur des surfaces différentes et un ballon futsal (sans rebond) pour varier les plaisir !!!



L'organisation de la pratique Futsal En U13



Nombre d'équipes :

4 à 6 équipes maximum

Temps du plateau :

50 minutes à 60 minutes

5 Matches à 6 matchs :

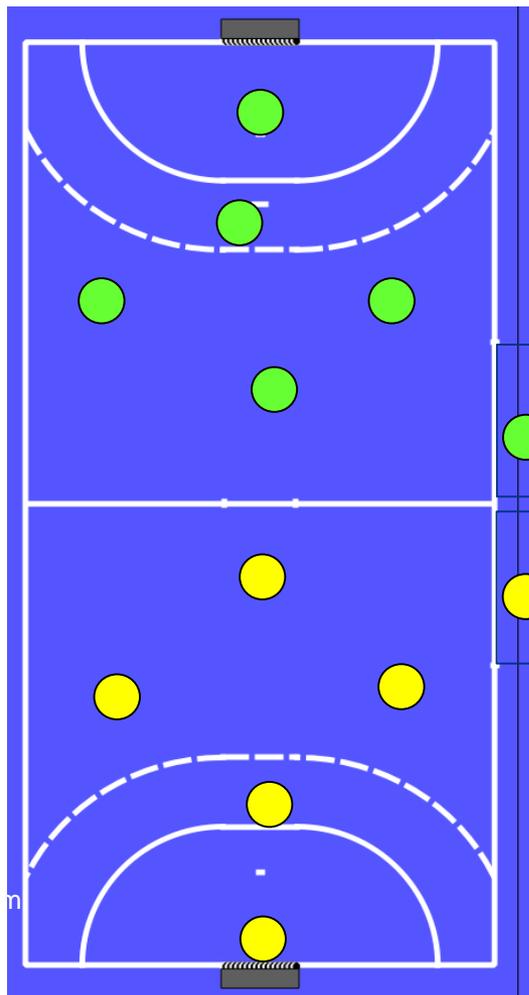
De 10 à 12 minutes

Arbitrage :

Educatif, par les équipes en attente.

Temps de jeu par joueur :

50 % minimum du temps total du match.



Les changements :

S'effectuent dans la zone de remplacement.
Chasubles obligatoirement mises (portées)
par les remplaçants.

Remplacement à tout moment de la partie
(ballon en jeu ou non en jeu).

Au moment du remplacement :

Le joueur remplacé doit être sorti du terrain
pour que le joueur remplaçant rentre sur
l'aire de jeu.

Pour réguler ce temps de remplacement,

le remplaçant a une chasuble qu'il donne au
joueur remplacé.



Jouer sur des surfaces différentes et un ballon futsal (sans rebond) pour varier les plaisirs !!!

Le règlement Futsal U13

*Des lois du jeu favorisant la fluidité du jeu
et le plaisir de jouer ensemble !!!!*



Les fautes collectives :

Savoir se maîtriser et se comporter correctement :

- *Pas de contacts*
- *Tacles interdits y compris pour le gardien de but.*

Contester les décisions de l'arbitre :

- *Parler à l'arbitre et contestations : coach ou joueur.*
- *Gestes d'énervement :*
Ex: Taper dans le ballon après la faute signalée par l'arbitre.

Définition du contact : *interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon.*

Le décompte de faute collective :
Pour des rencontres de 10 à 12 minutes.

Les 3 premières fautes de la partie se sanctionnent par un coup franc direct à l'endroit de la faute ou du comportement déviant.

La 4^{ème} faute et les suivantes se sanctionnent par un jet franc à 9 mètres

Il y a application de la règle de l'avantage avant de revenir obligatoirement à la faute pour une comptabilisation des fautes collectives.

Une maîtrise mentale et athlétique est indispensable pour une bonne pratique futsal



Programme Educatif Fédéral

« Sois foot, joue dans les règles! »

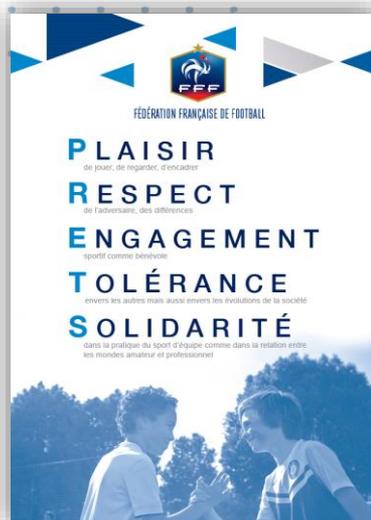
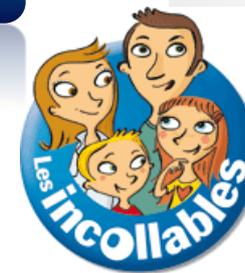
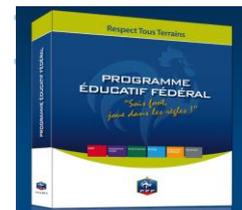
6 THÉMATIQUES - 5 VALEURS

DES OUTILS

LES RÈGLES DE VIE



LES RÈGLES DE JEU



	Septembre/Octobre LE PLAISIR	Novembre/Décembre LE RESPECT	Janvier/Février L'ENGAGEMENT	Mars/Avril LA TOLERANCE	Mai/Juin LA SOLIDARITE
U6 à U9	Faire son sac et bien s'équiper Saluer les personnes de son environnement	Economiser l'eau Respecter ses partenaires et son éducateur	Réduire sa consommation d'énergie Connaître les règles essentielles du jeu	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe Identifier la nature des déchets	Supporter son équipe en respectant les autres Porter les valeurs du foot
U10 à U13	Respecter le cadre de fonctionnement collectif Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prendre une douche après l'effort Prioriser le projet collectif	Utiliser des transports écoresponsables Trier ses déchets	S'interdire toutes formes de discriminations Jouer sans tricher	Connaître les méfaits du tabac Adapter son sommeil à l'activité
	Connaître les fautes à ne pas commettre S'hydrater pour jouer	Respecter les adversaires Tenir le rôle d'arbitre assistant	Partager sa connaissance du foot Avoir l'esprit club	Faire preuve de volonté de progresser Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	S'alimenter pour jouer Porter les valeurs du foot
			Maîtriser la règle du hors-jeu		
U14 à U19	Bien s'échauffer en autonomie (p...) Laisser les installations en bon état	Se déplacer en toute sécurité Utiliser à bon escient les réseaux sociaux	Connaître les parcours pour devenir éducateur, arbitre Gérer et arbitrer une rencontre football	Réduire sa production de déchets S'impliquer dans la vie de son club	Connaître les méfaits de l'alcool Connaître les méfaits du cannabis
	Se comporter avec élégance sur et en dehors du terrain	Respecter les arbitres	Connaître l'organisation du club	Rester concentré	Etre fidèle à son club
		Connaître les sanctions disciplinaires	Connaître les partenaires du club	Faire preuve d'abnégation et de combativité	Porter les valeurs du foot
	Tenir le rôle d'arbitre central	Connaître l'environnement institutionnel de son club	Connaître le barème des sanctions		

Programme Educatif Fédéral

« Sois foot, joue dans les règles! »



Diffuser des messages
régulièrement
(hebdomadaire, mensuel,
stage vacances)



Mettre en place une
action simple au
sein du club ou
valoriser une action
existante



Demander une
intervention auprès
de la Ligue et du
district



Le Football a des valeurs universelles alors à nous tous de les valoriser à travers le Programme Educatif Fédéral de la FFF !!!!!

Inscrivez vous et aidez à transmettre les valeurs de notre sport favori : 'P.R.E.T.S !!!!!

La page administrative en U13



La feuille de match

POULE Date

Lieu

PLATEAU U13
Cette Feuille Entièrement remplie est à retourner au District dans les 48h00

Equipe A-Club Recevant :			Equipe B-Club Visiteur :		
N°	Nom-Prénom	N° de Licence	N°	Nom-Prénom	N° de Licence
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		

Equipe C-Club Visiteur :			RESULTATS		
N°	Nom-Prénom	N° de Licence	Les Responsables :		
1			Equipe A :		
2			Equipe B :		
3			Equipe C :		
4			1 ^{er} Match		
5			but		but
6			2 ^{ème} Match		
7			but		but
8			3 ^{ème} Match		
9			but		but
10					
11					

Organisation

- 1ère phase de brassage (Plateaux de 3 équipes) avec 2 niveaux.
- 2ème phase sous forme de championnat (Matches secs) avec 3 niveaux.
- 3ème phase sous forme de championnat (Matches secs) avec 4 niveaux.
(tout engagement nouveau ou retrait d'équipe devra être confirmé par courrier, mail ou par fax Messagerie officielle).

Où trouver les plateaux Sur le site du district



Attention ce calendrier n'est qu'indicatif car il ne tient pas compte des modifications « quotidiennes » de la Commission Foot Animation

Le club recevant:

- Fournit la feuille de plateau.
- La remplit correctement.
- Ecrit les noms des clubs en entier.
- Précise la lettre de la poule (Amende 3 €uros).
- Vérifie que le NOM des éducateurs est bien écrit.
- Retourne les feuilles (Originaux ou scannées par mail) dans les 48 heures au District. (Amende de 8,5 Euros).
- En cas de match annulé renvoyer la feuille de plateau non remplie au District.





CICCHILLITTI Fabien
(C.T.F.)
06 38 98 85 46

BRESSOUX Jean-Marie
(C.D.F.A.)
06 38 98 82 66

L'ÉQUIPE TECHNIQUE DÉPARTEMENTALE



PATUREL Mélanie
(E.S.)

CURT Alexis
(E.S.)

VALLET Thibault
(E.S.)



Contacter



*Conseiller Départemental Football Animation :
BRESSOUX Jean - Marie*

Téléphone : 06 38 98 82 66

Mail : jean-marie.bressoux@ain.fff.fr



Bonne saison à toutes et à tous !!!



***Document réalisé par
des élus,
Des techniciens,
Des conseillers Techniques Régionaux
Avec le support du Guide Interactif du Football des Enfants***